



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Szkoła Podstawowa w Bledzewie		
Zajęcia dla dzieci ze specjalnymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji		
Nazwa	OPISY	Ilość
Gąsienice	Pomoc dydaktyczna, która otrzymała certyfikat „Klasy Marzeń” pod patronatem MEN.4 kolorowe bambusowe specjalnie wyprofilowane łyżki o długości przynajmniej 21cm. Łyżki posiadają otwór oraz cienką gumkę ułatwiającą nałożenie i utrzymanie kulki na łyżce. 36 kulek w czterech podstawowych kolorach ponumerowanych od 1 do 9, oraz 4 wąskie materiałowe woreczki zakończone pierścieniem a z drugiej strony gumką. Całość zapakowana w poręcznej tubie. Produkt do ćwiczeń nauki pisania, przeprowadzenia zadań matematycznych zajęć ruchowych i utrwalenia liczb.	1
Wieże	Pomoc dydaktyczna, która otrzymała certyfikat „Klasy Marzeń” pod patronatem MEN. Wykonana z bambusa, umieszczona w wysokiej tubie. Ponad 90 bambusowych specjalnie wyprofilowanych wypukłych kształtek w czterech podstawowych kolorach z otworem. 8 oddzielnych bambusowych pałeczek z kolorową rączką, umożliwiające nawleknięcie kształtek na pałeczki. Ćwiczenia manualne i precyzyjne obu rąk równocześnie koordynacja ruchowa, szacowanie.	1
Rybki	Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie (31cm) z uchwytem. Wykonana z twardej tektury z zamykaną pokrywką z tworzywa sztucznego, co umożliwi dzieciom szybkie sprzątanie i utrzymanie porządku. Zawiera 27 bambusowych rybek w 3 różnych kolorach o 3 kształtach (okrągłym, podłużnym i trójkątnym), 3 podwójne bambusowe pałeczki spięte dwoma gumkami, 3 kolorowe, bambusowe miseczki, 3 bawełniane opaski do założenia na głowę z płynną regulacją, 2 kostki do gry z symbolem rybek i ilością od 1-3. Gra ćwiczy szybkość ruchu doskonali jej sprawność manualną i precyzję.	1
Tangalo	2 drewniane pudełka (jasne i ciemne), w których mieści się 7 drewnianych klocków o różnym kształcie i wielkości: Zestaw zawiera 30 sztywnych kart z obrazkami. Każda karta posiada wycięty fragment, który dziecko musi wypełnić klockami z pudełka, według oznaczonej ilości przedstawionej na obrazku. Ćwiczy kierunkowość, orientację przestrzenną, analizę i syntezę dobieranie właściwych elementów. Całość zamieszczona w kartonowym pudełku.	1
Schattenmemo płytki zadaniowe	Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościściami i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	1
Schattenmemo plansza zadaniowa	Duże, żółte, lakierowane, drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł. 17 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościściami i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	1
Kreativmemo wkłady zadaniowe	Minimum 220 obrazków umieszczonych na 28 długich szablonach wykonanych z masywnego, elastycznego tworzywa sztucznego. Szablony posiadają numerację pozwalającą rozróżnić grupy obrazków o bardzo różnorodnej tematyce pojęć pozwalające na klasyfikowanie wg stopnia trudności. M.in. pojęcie kredki, klaun, czarne koła.	1
Kreativmemo plansza zadaniowa	Drewniane, kwadratowe pudełko o wymiarach nie mniejszych niż 29 cm z okrągłymi otworami i przykrywkami do nich. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Plansza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu płynności wzrokowej, szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce. Minimum 12 długich szablonów po 4 z każdej grupy wykonanych z tworzywa sztucznego z 96 obrazkami z podstawowymi pojęciami jak warzywa, owoce nad, pod, stary młody...	1
Abecadło - 150 liter	Abecadło drewniane składające się przynajmniej z 25 sześciątów. Na każdej ścianie znajduje się literka. Abecadło zawierają znaki polskie jak: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie, Samogłoski i spółgłoski rozróżnione są kolorami. Klocki umieszczone w drewnianym pudełku. A,E,I,O powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie co umożliwia układanie wyrazów i budowanie prostych zdań, przeprowadzanie ćw. ortograficznych i zabaw logicznych.	2
Tablica z literkami	Podwójna tablica z zestawem literek i cyferek (min. 70 szt.). Składana nie zajmuje dużo miejsca. Wysokość nie mniejsza niż 110 cm. Z jednej strony do pisania kredą, z drugiej markerem i tzw. tablicą magnetyczną do przyczepiania magnetycznych liter. Między tablicami znajduje się miejsce do przechowywania akcesoriów.	1



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Teatrzyk	Kolorowy teatrzyk o wymiarach nie mniejszy niż 94 x 78 x 22 cm, wykonany z trwałego tworzywa sztucznego o podwójnych ściankach wypełniony w środku powietrzem, lekki umożliwia dzieciom łatwe przenoszenie. Z tyłu teatrzyku para ruchomych drzwiczek stanowi podpórkę konstrukcji a zarazem imitujące kasę biletową	1
Kurtyna, oświetlenie, 2 pacynki	Zestaw akcesoriów do teatrzyku: oświetlenie typu LED z wyłącznikiem zasilane 3 bateriami AAA – niezależne w zestawie, ruchoma czerwona dwuczęściowa kurtyna, 2 welurowe pacynki: chłopiec i dziewczynka o wysokości nie mniejszej niż 20 cm.	1
Tęczowe liny z zapięciem	Zestaw 7 kolorowych, trójwarstwowych lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalający na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, równowaga, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	1
Tęczowe liny krążki	24 linowe krążki (po 12 krążków w dwóch kolorach) o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozrywalnym klipssem. Lina trójwarstwowa. Odzworowywanie rytmów, chody kombinowane lateralizacja, precyzja ruchu umiejętności zręcznościowe.	1
Fakturowe zgadywanki faktury cz. 1	14 drewnianych kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. materiał miękki, twardy, puszysty, zbity. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Służy do stymulacji sensorycznej u dzieci z dysfunkcją narządu wzroku	1
Fakturowe zgadywanki faktury cz. 2	14 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. papier, skóra, papier ścierny, tworzywo sztuczne. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Ćwiczenia wyobraźni umiejętności rozróżniania szczegółów i współpraca w grupie.	1
Fakturowe zgadywanki plansze	12 drewnianych, kwadratowych, płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 6 rodzajów podwójnie powtórzonych. m.in korek, drewno, bambus. Duże drewniane pudełko z przegrodą zamykane wieczkiem. Ćwiczenia pamięci rozróżniania szczegółów, zdolności współdziałania.	1
PUZZELATOR - mozaika pojedyncza	Pomoc dydaktyczna składająca się 12 gumowych ciemnych obustronnie antypoślizgowych, kwadratowych płytek o wymiarze boku nie mniejszym niż 25 cm. Każda płytka posiada namalowany trudnościerny duży trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki a inne w rogach płytki lub dwa trójkąty łączące się wierzchołkami. Trójkąt występuje w czterech podstawowych kolorach. Płytki służą do układania mozaik, tworzenia lustrzanych wzorów i formułowania poleceń w zabawach ruchowych.	1
PUZZELATOR - mozaika podwójna	14 gumowych, obustronnie antypoślizgowych płytek o boku nie mniejszym niż 25 cm. W związku z kształtowaniem wyobraźni przestrzennej płytki posiadają jedynie namalowane stykające się po środku wierzchołkami trójkąty umieszczone na ciemnej powierzchni oraz jednolite, kolorowe powierzchnie. Na spodniej ciemnej części płytki można rysować kredą nowe zadania (np.:literki). Duża drewniana kostka o boku nie mniejszym niż 3 cm wyznaczająca jednolite i podwójne kolory.	1
PUZZELATOR - karty zadaniowe	Minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 11 cm wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościerny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenie spostrzegania, odwzorowywania i wyszukiwania szczegółów, stanowią element do korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.	1
PUZZELATOR - elementy do działań	Drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i szerokości nie mniejszej niż 31 cm, na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykanapokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. Bok kostki nie mniejszy niż 3 cm. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	1
Bajki grajki - zestaw 10 szt.	Zestaw różnorodnych bajek muzycznych. Każdy zestaw z innymi bajkami. Głosu postaciom użyczyli znakomici polscy aktorzy, którzy dzięki swojemu mistrzostwu interpretacji pobudzają słuchacza do wnikliwego słuchania	1
Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych		
Pieksi	Pomoc dydaktyczna, która otrzymała certyfikat „Klasy Marzeń” pod patronatem MEN. Wykonana z bambusa, umieszczona w wysokiej tubie. Ponad 90 bambusowych specjalnie wyprofilowanych wypukłych kształtek w czterech podstawowych kolorach z otworem. 8 oddzielnych bambusowych pałeczek z kolorową rączką, umożliwiające nawleknięcie kształtek na pałeczki. Ćwiczenia manualne i precyzyjne obu rąk równocześnie koordynacja ruchowa, szacowanie.	1



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Logigram diagramy	3 drewniane, kwadratowe plansze o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm. Każda podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościeralnymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów.	1
Logigram szablony	Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościeralnymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	1
Logigram karty matematyczne	60 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm. Na każdej znajduje się namalowana farbami trudnościeralnymi jedna figura geometryczna o różnych cechach (mała, duża, w różnym kolorze różny obrys). Figury występują w 5-ciu rodzajach. Rozpoznawanie figur, tworzenie zbiorów, umiejętność logicznego myślenia. Całość zamknięta w dużej, drewnianej skrzyni z oznakowanymi przegródkami.	1
Logigram figury zadaniowe	Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawidłowych rozwiązań.	1
Felix	Okrągła, drewnopodobna plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm z 120 otworami, podzielona poprzez kolor na 4 kolorowe strefy. Po środku planszy duży, kwadratowy otwór do przechowywania kuleczek. Ponad 130 kuleczek z tworzywa sztucznego zakończonych kulą w 4 kolorach służących do wypełniania otworów na planszy. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania, kierunkowość.	1
Duży szachowy skoczek - plansza	Drewniana, kwadratowa plansza o boku nie mniejszym niż 50 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 4 cm i głębokości 2 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków. 12 drewnianych pionków o wymiarach nie większych niż 5 x 4 x 4 cm z rowkami o różnym układzie linii. Umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną, zmysł obserwacji, koncentrację.	1
Duży szachowy skoczek - skoczki	Zestaw 22 drewnianych skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 4 x 2 x 2 cm, w dwóch kolorach po 11 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 6 skrzyżnych, 6 prostych, 10 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry. Gra rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa	1
SZACHOWY SKOCZEK M. - skoczki	Zestaw 22 drewnianych skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 4 x 2 x 2 cm, w dwóch kolorach po 11 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 6 skrzyżnych, 6 prostych, 10 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry. Gra rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa.	1
SZACHOWY SKOCZEK M. - plansza	Drewniana, kwadratowa plansza o wymiarach boku nie mniejszych niż 30 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 2 cm i głębokości 1,5 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach skoczków. 10 drewnianych pionków z rowkami o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przystawiając w myślach skoczki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu.	1
Kółko i krzyżyk	Gra umieszczona w drewnianym pudełku, zawiera 9 drewnianych kwadratowych klocków o boku nie mniejszym niż 3 cm z namalowanymi symbolami O i X. Znaki te posiadają dodatkowe szczegóły, które umożliwiają przeprowadzenie ćwiczeń na spostrzegawczość, układanie z pamięci i wyobraźnię.	2
Miasto liczb	Pomoc dydaktyczna wykonana z drewna i umieszczona w drewnianym pudełku. Zawiera 13 dużych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 14 cm z wyżłobionymi dużymi symbolami cyfr znakami dodawania, odejmowania i równości. Na płytkach znajduje się graficzne oznaczenie w formie czerwonego ukośnego paska, który jest tym szerszy na płytce, im wyższą cyfrę ona reprezentuje, co ułatwia naukę tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych. Do zestawu dołączonych jest 10 dużych, zielonych, cyfr od 0 do 9, które można dopasować do otworów w płytkach.	1



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

LICZYDŁO - kolorowe liczby	Zestaw 44 drewnianych klocków umieszczonych w drewnianym poręcznym pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4 cm wysokość i 2 cm szerokość. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki, rozróżnianie wartości liczb, tworzenie działań matematycznych.	1
LICZYDŁO - podziałka	Drewniana plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm oparta na dwóch ruchomych wspornikach. W środku planszy znajduje się wnęką pozwalająca ułożyć klocki z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. 12 drewnianych, różnokolorowych klocków o różnej długości, z oznaczeniem liczbowym i podziałem na jednostki. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4 cm wysokości i 2 cm szerokości.	1
Fala matematyczna plansza zadaniowa	Drewniana plansza nie krótsza niż 120 cm z pofalowaną wewnątrz powierzchnią, z sześcioma dołkami, wykonaną ze śliskiego tworzywa sztucznego. Na bokach planszy naniesiona numeracja dołków od 1 do 6: z jednej strony cyfry arabskie, z drugiej strony planszy ich odpowiedniki w postaci graficznej - kolorowe wartości oczek. 1 drewniana, lakierowana kula o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 1 kula z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Rozpoznawanie cyfr, wykonywanie zadań matematycznych w ruchu i działań w pamięci. Ćwiczenie szacowania sił oraz koordynacji wzrokowo – ruchowej.	1
Fala matematyczna kule do logopedii	2 drewniane, specjalnie frezowane, lakierowane kule o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 2 kolorowe kule z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Przeprowadzanie ćwiczeń na wydłużenie fazy wydechowej, precyzję ruchu i szacowanie sił.	1
Ułamki klocki z podziałką	Zestaw 29 drewnianych, kolorowych klocków. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent. Każdy klocek posiada otwór w kształcie kwadratu. Zestaw umożliwia porównywanie zapisu ułamka zwykłego z zapisem graficznym, rozszerzanie ułamków i ich skracanie, do nauki wartości rytmicznych. Ułamki 1/5, 1/6, 1/8, 1/10.	1
Ułamki plansza	Drewniana podstawa o długości nie mniejszej niż 54 cm, z zamocowanymi na stałe 8 długimi drewnianymi, prostokątnymi słupkami. 10 drewnianych, kolorowych klocków. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent. Każdy klocek posiada otwór w kształcie kwadratu. Ułamki 1/2, 1/3, 1/4. Przeprowadzanie prezentacji działań matematycznych i zajęć tematycznych poprzez odpowiednią manipulację elementami.	1
HIP-HOP - płytki liczbowe zestaw I	Zestaw 10 gumowych, kwadratowych, ciemnych płytek, o wymiarze nie mniejszym niż 25 cm ze specjalną powłoką antypoślizgową pozwalającą na bezpieczne prowadzenie gry na różnej nawierzchni. Płytki ponumerowane wyłącznie parzyściami. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu.	1
HIP-HOP - płytki liczbowe zestaw II	Zestaw 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25 cm: Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzyściami. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia.	1
HIP-HOP - kamienie	Zestaw 20 drewnianych płytek w dwóch kolorach o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z wyraźnym oznaczeniem liczbowym. Płytki pomalowane nietoksyczną farbą. Dwie duże drewniane, kolorowe kostki oznaczone liczbami. Masywna, drewniana skrzynka o wymiarach nie mniejszych niż 20 x 40 x 31 cm, na gumowych kółkach z metalowym mechanizmem. Tworzenie prostych zadań matematycznych, ciągów liczbowych i rytmicznych, nauka prawidłowego odwzorowania w ruchu.	1
HIP-HOP - płytki symbole	Zestaw 6 gumowych, antypoślizgowych, kwadratowych płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm z graficznymi symbolami oznaczającymi: niebo, ziemia, piekło. 6 drewnianych, kwadratowych płytek w dwóch kolorach, o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z oznaczeniami symboli: piekło, niebo, ziemia. Kształtuje orientację przestrzenną, ćwiczy celność ruchu i zręczność, odwzorowanie rytmu.	1
Wieża liczb liczby z haczykiem	5 dużych drewnianych klocków o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana trudnościocieralna farbą cyfra od 1 – 5, na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Od spodu klocki posiadają wydrążony głęboki otwór umożliwiający ustawianie klocków jeden na drugim. Rozpoznawanie cyfr, działania matematyczne w ruchu, integracja w grupie.	1
Wieża liczb chwytak	Drewniane koło o średnicy przynajmniej 15 cm z nadrukowanymi na nim kolorowymi cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi linami zakończonymi drewnianymi kulkami. Od spodu koła zamocowany łańcuch zakończony dużym oczkiem umożliwiającym zahaczanie elementów. Duży drewniany klocek o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Uczestnicy podczas ruchu muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzję ruchu.	1



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy		
GOTUJEMY ZUPĘ	Pomoc dydaktyczna, która doskonali pamięć, logiczne myślenie i umiejętności komunikacyjne, umieszczona w poręcznej wysokiej tubie. Zawartość: ponad 30 bambusowych żetonów z nadrukiem warzywa. Każde warzywo czterokrotnie powtórzone, zielona plansza z materiału filcopodobnego i dodatkowe elementy z bambusa.	1
Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 1	Zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1
Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 1	Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. odgłosy słyszalne przy wykonywaniu czynności domowych, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy zwierząt domowych, czynności domowych.	1
Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 2	Zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1
Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 2	Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. pojazdów, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy pojazdów i urządzeń.	1
EDUTERAPEUTICA LOGOPEDIA ZESTAW PODSTAWOWY	Multimedialny program do diagnozy i terapii logopedycznej dzieci w wieku 5-12 lat. Zestaw zawiera: Aplikację Terapeuty pozwala na zarządzanie diagnozą i terapią, Specjalistyczny moduł logopedyczny (pozwala na kompleksową diagnozę budowy i funkcjonowania narządów artykulacyjnych, słuchu fonematycznego, mowy i artykulacji poszczególnych głosek, a także terapię artykulacji szeregów szumiącego, syczącego i ciszącego oraz głoski r). Program w wersji podstawowej zawiera 515 interaktywnych ćwiczeń oraz 429 kart pracy. Naklejki – nagrody dla uczniów. Słuchawki z mikrofonem. Program do kalibracji nagrań (poprawia jakość nagrań) Ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów	1
QUATRATA - drewniane plansze	2 drewniane plansze o wymiarach nie mniejszych niż 36 x 16 cm, z dwustronnym oznaczeniem liczbowym od 1 do 13 (odczytywanie osi). W środku planszy wnęką z podziałką na kwadratowe pola. 4 drewniane ograniczniki, 18 różnorodnych drewnianych, kolorowych brył geometrycznych, których jednostką miary jest sześciąt o wymiarach boków nie mniejszych niż 2 cm lub jego wielokrotność, 2 drewniane kostki z oczkami od 1 do 3 oraz 2 kostki z oczkami do 5 i z literą J. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi. Komunikacja w grupie.	1
QUATRATA - kolorowe sześciiany	Zestaw 16 drewnianych, kolorowych klocków w formie różnorodnych brył geometrycznych, składających się z wielokrotności sześciąt o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. 2 drewniane kostki do gry z oczkami do 3 oraz 2 kostki z oczkami do 5 + Joker. Pomoc dydaktyczna, która rozwija logiczne myślenie, widzenie przestrzenne oraz współpracę i komunikację w grupie.	1
QUATRATA - karty zadaniowe	60 kwadratowych kart zadaniowych (gruba tektura) o wymiarach boku nie mniejszym niż 10 cm, ze wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. 20 różnorodnych, drewnianych kolorowych brył geometrycznych, w tym 11 z niepowtarzalną formą. Bryły składają się z wielokrotności sześciąt o wymiarach boków nie mniejszych niż 2 cm. Wyobrażenia przestrzenne, komunikacja w grupie. Całość zapakowana w duże, drewniane lakierowane pudełko.	1
Gimnastyka korekcyjna dla dzieci z wadami postawy		
Kroczi – komplet	Zestaw 4 „puszek” wykonanych z tworzywa sztucznego z zamykanym dnem, na którym znajduje się gumowy ślad zwierzęcia, do puszek doczepiony podwójny sznurek. Kroczi ćwiczą równowagę, prawidłową postawę rozpoznawanie dźwięków.	1
TALERZ RÓWNOWAŻNY - tarcza obrotowa	Drewniana tarcza obrotowa, o średnicy nie mniejszej niż 51 cm z 4 wydrążonymi uchwytami. Wierzchnia część posiada antypoślizgową powierzchnię. Integralna część do metalowej tarczy. Zadaniem przyrządu jest nauka utrzymania prawidłowej postawy napięcie różnych partii mięśni.	1
TALERZ RÓWNOWAŻNY - podstawa	Metalowa podstawa do tarczy, na czterech ramionach o długości ramienia nie mniejszej niż 24 cm wsparte na szerokich, podwójnych nóżkach o wysokości nie mniejszej niż 10 cm, zakończone gumowymi, antypoślizgowymi nakładkami. W środku konstrukcji znajduje się trzon z łożyskiem kulowym wprawiający podstawę talerza w ruch obrotowy	1



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

KULE REHABILITACYJNE	Komplet 6 kul rehabilitacyjnych. Trzy kule o różnej wadze od 1 do 2 kg, wielkości i kolorze powtórzone podwójnie z gumowego materiału wypełnione piaskiem kwarcowym. Ćwiczenia mięśni pleców prawidłowej postawy. Dołączona instrukcja i przykłady ćwiczeń	1
Maty do ćwiczeń	Elementy dają możliwość tworzenia różnych form przestrzennych oraz bezpiecznych torów przeszkód. W komplecie 4 szt. kwadratów o wymiarze 1 szt. 60 x 60 cm (z wypustkami 62 cm), każda mata o grubości około 2 cm.	1
PLATFOROLKA - platforma	Okrągła o średnicy nie mniejszej niż 60 cm drewniana platforma. Krawędź zakończona oponą. Przyrząd do terapii zaburzeń sensorycznych	1
PLATFOROLKA - rolki	4 kółka, na metalowej podstawie, gumowe, skrętne we wszystkie strony. Integralna część do drewnianej platformy.	1
Wygibusek	Ludzik wykonany z miękkiego tworzywa pozwalający na układanie postaci w różnych pozycjach, wyrażając swoje emocje	6
Tęczowe liny z zapięciem	Zestaw 7 kolorowych, trójwarstwowych lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalający na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, równowaga, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	1
Tęczowe liny krążki	24 linowe krążki (po 12 krążków w dwóch kolorach) o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozzerwalnym klipsem. Lina trójwarstwowa. Odzworowywanie rytmów, chody kombinowane lateralizacja, precyzja ruchu umiejętności zręcznościowe.	1
Zestaw sprawnościowy-skoczki	Kłoczek piankowy, trójwarstwowy o grubości nie mniejszej niż 7 cm i długości 25 cm, do niego przymocowana jest gruba, gumowa linka z piankowym uchwytem. Skoczek umożliwia wykonywanie ćwiczeń skocznych i rozciągających, angażuje mięśnie brzucha, ramion i pleców.	1
Zestaw sprawnościowy-zestaw balansujący	Zestaw wykonany z pianki, usztywnionej elementami z tworzywa sztucznego. Uczy działania w grupie, porozumiewania się, precyzji ruchu i orientacji przestrzennej. Całość zawiera: 2 komplety zajęczków, komplet jajeczek, komplet dysku balansującego. Wszystkie elementy umieszczone są w poręcznym pojemniku, wykonanym z tworzywa sztucznego.	1
Ekran projekcyjny	Ekran elektryczny o przekątnej 340 cm (134") wymiary 240x240 cm, format 1:1 Gwarancja- min. 24 m-cy	1

Szkoła Podstawowa w Borkowie Kościelnym

Zajęcia dla dzieci ze specjalnymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji

Nazwa	OPISY	Ilość
Gąsienice	Pomoc dydaktyczna, która otrzymała certyfikat „Klasy Marzeń” pod patronatem MEN.4 kolorowe bambusowe specjalnie wyprofilowane łyżki o długości przynajmniej 21cm. Łyżki posiadają otwór oraz cienką gumkę ułatwiającą nałożenie i utrzymanie kulki na łyżce. 36 kulek w czterech podstawowych kolorach ponumerowanych od 1 do 9, oraz 4 wąskie materiałowe woreczki zakończone pierścieniem a z drugiej strony gumką. Całość zapakowana w poręcznej tubie. Produkt do ćwiczeń nauki pisania, przeprowadzenia zadań matematycznych zajęć ruchowych i utrwalenia liczb.	2
Wieże	Pomoc dydaktyczna, która otrzymała certyfikat „Klasy Marzeń” pod patronatem MEN. Wykonana z bambusa, umieszczona w wysokiej tubie. Ponad 90 bambusowych specjalnie wyprofilowanych wypukłych kształtek w czterech podstawowych kolorach z otworem. 8 oddzielnych bambusowych pałeczek z kolorową rączką, umożliwiające nawleknięcie kształtek na pałeczki. Ćwiczenia manualne i precyzyjne obu rąk równocześnie koordynacja ruchowa, szacowanie.	2
Rybki	Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie (31cm) z uchwytem. Wykonana z twardej tektury z zamykaną pokrywką z tworzywa sztucznego, co umożliwi dzieciom szybkie sprzątanie i utrzymanie porządku. Zawiera 27 bambusowych rybek w 3 różnych kolorach o 3 kształtach (okrągłym, podłużnym i trójkątnym), 3 podwójne bambusowe pałeczki spięte dwoma gumkami, 3 kolorowe, bambusowe miseczki, 3 bawełniane opaski do założenia na głowę z płynną regulacją, 2 kostki do gry z symbolem rybek i ilością od 1-3. Gra ćwiczy szybkość ruchu doskonali jej sprawność manualną i precyzję.	1
Tangalo	2 drewniane pudełka (jasne i ciemne), w których mieści się 7 drewnianych klocków o różnym kształcie i wielkości: Zestaw zawiera 30 sztywnych kart z obrazkami. Każda karta posiada wycięty fragment, który dziecko musi wypełnić klockami z pudełka, według oznaczonej ilości przedstawionej na obrazku. Ćwiczy kierunkowość, orientację przestrzenną, analizę i syntezę dobieranie właściwych elementów. Całość zamieszczona w kartonowym pudełku.	1



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Schattenmemo płytki zadaniowe	Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościścieralnymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	3
Schattenmemo plansza zadaniowa	Duże, żółte, lakierowane, drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł. 17 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościścieralnymi i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	3
Trudne słowa 2	Gra logopedyczna- 9 plansz z obrazkami i podpisami, plastikowa ramka, notes, instrukcja w języku polskim. Ćwiczy różnicowanie głosek, pamięć wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi.	3
Kreativmemo wkłady zadaniowe	Minimum 220 obrazków umieszczonych na 28 długich szablonach wykonanych z masywnego, elastycznego tworzywa sztucznego. Szablony posiadają numerację pozwalającą rozróżnić grupy obrazków o bardzo różnorodnej tematyce pojęć pozwalające na klasyfikowanie wg stopnia trudności. M.in. pojęcie kredki, klaun, czarne koła.	1
Kreativmemo plansza zadaniowa	Drewniane, kwadratowe pudełko o wymiarach nie mniejszych niż 29 cm z okrągłymi otworami i przykrywkami do nich. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Plansza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu płynności wzrokowej, szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce. Minimum 12 długich szablonów po 4 z każdej grupy wykonanych z tworzywa sztucznego z 96 obrazkami z podstawowymi pojęciami jak warzywa, owoce nad, pod, stary młody...	1
Abecadło - 150 liter	Abecadło drewniane składające się przynajmniej z 25 sześciątów. Na każdej ścianie znajduje się literka. Abecadło zawierają znaki polskie jak: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie, Samogłoski i spółgłoski rozróżnione są kolorami. Klocki umieszczone w drewnianym pudełku. A,E,I,O powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie co umożliwia układanie wyrazów i budowanie prostych zdań, przeprowadzanie ćw. ortograficznych i zabaw logicznych.	3
Tablica z literkami	Podwójna tablica z zestawem literek i cyferek (min. 70 szt.). Składana nie zajmuje dużo miejsca. Wysokość nie mniejsza niż 110 cm. Z jednej strony do pisania kredą, z drugiej markerem i tzw. tablicą magnetyczną do przyczepiania magnetycznych liter. Między tablicami znajduje się miejsce do przechowywania akcesoriów.	2
Teatrzyk	Kolorowy teatrzyk o wymiarach nie mniejszy niż 94 x 78 x 22 cm, wykonany z trwałego tworzywa sztucznego o podwójnych ściankach wypełniony w środku powietrzem, lekki umożliwia dzieciom łatwe przenoszenie. Z tyłu teatrzyku para ruchomych drzwiczek stanowi podpórkę konstrukcji a zarazem imitujące kasę biletową	1
Kurtyna, oświetlenie, 2 pacynki	Zestaw akcesoriów do teatrzyku: oświetlenie typu LED z wyłącznikiem zasilane 3 bateriami AAA – niezależne w zestawie, ruchoma czerwona dwuczęściowa kurtyna, 2 welurowe pacynki: chłopiec i dziewczynka o wysokości nie mniejszej niż 20 cm.	1
Tęczowe liny z zapięciem	Zestaw 7 kolorowych, trójwarstwowych lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalający na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, równowaga, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	1
Tęczowe liny krążki	24 linowe krążki (po 12 krążków w dwóch kolorach) o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozzerwalnym klipsem. Lina trójwarstwowa. Odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane lateralizacja, precyzja ruchu umiejętności zręcznościowe.	1
Fakturowe zgadywanki faktury cz. 1	14 drewnianych kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. materiał miękki, twardy, puszysty, zbity. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Służy do stymulacji sensorycznej u dzieci z dysfunkcją narządu wzroku	2
Fakturowe zgadywanki faktury cz. 2	14 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. papier, skóra, papier ścierny, tworzywo sztuczne. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Ćwiczenia wyobraźni umiejętności rozróżniania szczegółów i współpraca w grupie.	2



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Fakturowe zgadywanki plansze	12 drewnianych, kwadratowych, płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 6 rodzajów podwójnie powtórzonych. m.in korek, drewno, bambus. Duże drewniane pudełko z przegrodą zamykane wieczkiem. Ćwiczenia pamięci rozróżniania szczegółów, zdolności współdziałania.	2
Kocham czytać	Jagoda Cieszyńska, Pakiet 18 zeszytów oraz „Kocham czytać. Poradnik dla rodziców i nauczycieli”, „Kocham czytać. Kolorowanka”. Seria logopedyczna pozwala poznawać wszystkie litery polskiego alfabetu.	1
Słowa i zdania	22 kart A4 i wzorów do budowy zdań o różnej długości. Karty mają na celu wzbogacanie słownictwa dziecka. Materiał językowy został podzielony na kategorie nadrzędne. Każda karta podzielona jest na dwie części: pierwsza to rysunki przykładowych desygnatów należących do danej kategorii nadrzędnej, druga to miejsce, w którym dzieci samodzielnie mogą dorysować lub wkleić inne rysunki przedstawiające przedmioty z omawianej kategorii. Dołączone wzory do budowania zdań służą dziecku jako pomoc w tworzeniu zdania o różnej długości z wybranym wyrazem z danej kategorii. Dziecko ma ułożyć zdanie składające się z tylu wyrazów, ile ma zaznaczonych kółek na pasku kontrolnym. Wypowiadając każde kolejne słowo zdania dotyka palcem jednego kółka.	2
Zestaw kontrolny PUS	Poręczne zamykane pudełko z plastiku, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków. Zestaw jest integralny z książeczkami z serii PUS.	1
Gramatyka na wesoło PUS	10 książeczek PUS z zakresu gramatyki języka polskiego np.: rzeczowniki, dwuzniki, rozpoznawanie i rozróżnianie liter	10
Ćwiczenia sylabowe PUS	Zestaw 10 książeczek PUS z zakresu ćwiczeń sylabowych. Książeczki stanowią integralną część do zestawu kontrolnego PUS.	10
Zestaw 6 kukiełek dużych - postaci ludzie	Komplet 6 miękkich, dużych kukiełek na rękę, przedstawiających postacie ludzkie. Kukielki o wysokości około 30 cm, wykonane z miękkiego materiału. W skład zestawu wchodzi: Królowa Sarilari, Król Konrad, Czarodziej Zoran, Pajac Kim, Babcia Matylda, Rozbójnik Ramon. Starannie wykończone, pasują na rękę dziecka i dorosłego, miękkie dzięki dodatkowemu wypełnieniu, idealne na przedstawienia i do kącika teatralnego.	1
Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych		
Pieksi	Pomoc dydaktyczna, która otrzymała certyfikat „Klasy Marzeń” pod patronatem MEN. Wykonana z bambusa, umieszczona w wysokiej tubie. Ponad 90 bambusowych specjalnie wyprofilowanych wypukłych kształtek w czterech podstawowych kolorach z otworem. 8 oddzielnych bambusowych pałeczek z kolorową rączką, umożliwiające nawleknięcie kształtek na pałeczki. Ćwiczenia manualne i precyzyjne obu rąk równocześnie koordynacja ruchowa, szacowanie.	2
Logigram diagramy	3 drewniane, kwadratowe plansze o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm. Każda podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościernymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościernymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów.	1
Logigram szablony	Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościernymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościernymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	1
Logigram karty matematyczne	60 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm. Na każdej znajduje się namalowana farbami trudnościernymi jedna figura geometryczna o różnych cechach (mała, duża, w różnym kolorze różny obrys). Figury występują w 5-ciu rodzajach. Rozpoznawanie figur, tworzenie zbiorów, umiejętność logicznego myślenia. Całość zamknięta w dużej, drewnianej skrzyni z oznakowanymi przegródkami.	1
Logigram figury zadaniowe	Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawidłowych rozwiązań.	1
Felix	Okrągła, drewnopodobna plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm z 120 otworami, podzielona poprzez kolor na 4 kolorowe strefy. Po środku planszy duży, kwadratowy otwór do przechowywania kołeczków. Ponad 130 kołeczków z tworzywa sztucznego zakończonych kulą w 4 kolorach służących do wypełniania otworów na planszy. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania, kierunkowość.	1



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Duży szachowy skoczek - plansza	Drewniana, kwadratowa plansza o boku nie mniejszym niż 50 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 4 cm i głębokości 2 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków. 12 drewnianych pionków o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm z rowkami o różnym układzie linii. Umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną, zmysł obserwacji, koncentrację.	1
Duży szachowy skoczek - skoczki	Zestaw 22 drewnianych skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 4 x 2 x 2 cm, w dwóch kolorach po 11 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 6 skrzyżnych, 6 prostych, 10 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry. Gra rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa	1
SZACHOWY SKOCZEK M. - skoczki	Zestaw 22 drewnianych skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 4 x 2 x 2 cm, w dwóch kolorach po 11 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 6 skrzyżnych, 6 prostych, 10 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry. Gra rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa.	1
SZACHOWY SKOCZEK M. - plansza	Drewniana, kwadratowa plansza o wymiarach boku nie mniejszych niż 30 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 2 cm i głębokości 1,5 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach skoczków. 10 drewnianych pionków z rowkami o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przesławiając w myślach skoczki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu.	1
Kółko i krzyżyk	Gra umieszczona w drewnianym pudełku, zawiera 9 drewnianych kwadratowych klocków o boku nie mniejszym niż 3 cm z namalowanymi symbolami O i X. Znaki te posiadają dodatkowe szczegóły, które umożliwiają przeprowadzenie ćwiczeń na spostrzegawczość, układanie z pamięci i wyobraźnię.	3
Miasto liczb	Pomoc dydaktyczna wykonana z drewna i umieszczona w drewnianym pudełku. Zawiera 13 dużych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 14 cm z wyżłobionymi dużymi symbolami cyfr znakami dodawania, odejmowania i równości. Na płytkach znajduje się graficzne oznaczenie w formie czerwonego ukośnego paska, który jest tym szerszy na płytce, im wyższą cyfrę ona reprezentuje, co ułatwia naukę tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych. Do zestawu dołączonych jest 10 dużych, zielonych, cyfr od 0 do 9, które można dopasować do otworów w płytkach.	2
LICZYDŁO - kolorowe liczby	Zestaw 44 drewnianych klocków umieszczonych w drewnianym poręcznym pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i 2 cm szerokość. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki, rozróżnianie wartości liczb, tworzenie działań matematycznych.	2
LICZYDŁO - podziałka	Drewniana plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm oparta na dwóch ruchomych wspornikach. W środku planszy znajduje się wnęką pozwalająca ułożyć klocek z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. 12 drewnianych, różnokolorowych klocków o różnej długości, z oznaczeniem liczbowym i podziałką na jednostki. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4 cm wysokości i 2 cm szerokości.	2
Fala matematyczna plansza zadaniowa	Drewniana plansza nie krótsza niż 120 cm z pofalowaną wewnątrz powierzchnią, z sześcioma dołkami, wykonaną ze śliskiego tworzywa sztucznego. Na bokach planszy naniesiona numeracja dołków od 1 do 6: z jednej strony cyfry arabskie, z drugiej strony planszy ich odpowiedniki w postaci graficznej - kolorowe wartości oczek. 1 drewniana, lakierowana kula o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 1 kula z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Rozpoznawanie cyfr, wykonywanie zadań matematycznych w ruchu i działań w pamięci. Ćwiczenie szacowania sił oraz koordynacji wzrokowo – ruchowej.	2
Fala matematyczna kule do logopedii	2 drewniane, specjalnie frezowane, lakierowane kule o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 2 kolorowe kule z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Przeprowadzanie ćwiczeń na wydłużenie fazy wydechowej, precyzję ruchu i szacowanie sił.	2
Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy		
Eduterapeutika LOGOPEDIA ZESTAW PODSTAWOWY	Multimedialny program do diagnozy i terapii logopedycznej dzieci w wieku 5-12 lat. Zestaw zawiera: Aplikację Terapeuty pozwala na zarządzanie diagnozą i terapią, Specjalistyczny moduł logopedyczny (pozwala na kompleksową diagnozę budowy i funkcjonowania narządów artykulacyjnych, słuchu fonematycznego, mowy i artykulacji poszczególnych głosek, a także terapię artykulacji szeregów szumiącego, syczącego i ciszącego oraz głoski r). Program w wersji podstawowej zawiera 515 interaktywnych ćwiczeń oraz 429 kart pracy. Naklejki – nagrody dla uczniów. Słuchawki z mikrofonem. Program do kalibracji nagrań (poprawia jakość nagrań) Ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów	1



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

LOGOPEDYCZNE RYBKI 1	W zestawie 54 magnetyczne "rybki" z wyrazami zawierającymi głoski sz, ż(rz), cz, s, z, wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają głoski szumiące i syczące.	1
LOGOPEDYCZNE RYBKI 2	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" z wyrazami zawierającymi głoski ś(si), ź(zi), d(ci), dź(dzi), wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski	1
LOGOPEDYCZNE RYBKI 3	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" z trudnymi wyrazami zawierającymi głoski dentalizowane: s, z, c, dz, sz, ż, cz, dż, ś(si), d(zi), dź(dzi), wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski	1
LOGOPEDYCZNE RYBKI 4	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" z trudnymi wyrazami zawierającymi głoski pr, br, kr, gr, tr, dr, wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski	1
LOGOPEDYCZNE RYBKI 5	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" z wyrazami zawierającymi głoski r, l, j, wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski	1
LOGOPEDYCZNE RYBKI 6	W zestawie 60 magnetycznych "rybek" z wyrazami zawierającymi głoski p, b, k, g, t, d, pi, bi, ki, gi, wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski.	1
Obrazy i wyrazy do badania i doskonalenia słuchu fonetycznego dzieci	Zestaw 252 obrazków i wyrazów na kartonikach do badania i doskonalenia słuchu fonemowego dzieci. Specjalistyczna pomoc przeznaczona dla logopedów, glottodydaktyków, nauczycieli przedszkoli i nauczania początkowego.	1
Trudne słowa 1	Gra logopedyczna- 9 plansz z obrazkami i podpisami, plastikowa ramka, notes, instrukcja w języku polskim. Ćwiczy różnice głosek, pamięć wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi	1
Komputer przenośny	Wyświetlacz - 15,6" LED, rozdzielczość 1366x768, przeciwbłaskowy /antyrefleksyjny/, Chipset -Dostosowany do zaoferowanego procesora; Procesor - Procesor- Intel Ccoe I 3-2310M dedykowany do pracy w komputerach przenośnych, taktowany zegarem min 2,1 GHz, lub procesor równoważny (procesor równoważny wydajnościowo to system, który w teście PassMark CPU Mark osiągnął wynik na poziomie wskazanego wyżej procesora.); Pamięć RAM - 4 GB DDR3; Dysk twardy - Min. 500 GB Serial SATA; Karta graficzna - Zintegrowana; Audio - Karta dźwiękowa zgodna z HD Audio, głośniki stereo. Karta sieciowa - Ethernet 10/100 BaseT; Karta Wi-Fi Wireless LAN 802.11 b/g; Kamera – Zintegrowana; Porty/złącza 2xUSB 2.0, złącze słuchawek, złącze mikrofonu, RJ-45, VGA, HDMI; Klawiatura i touchpad - Klawiatura w układzie US - QWERTY Touchpad lub równoważny; Napęd optyczny - 8x DVD +/-RW; System - Windows 7 PL Professional 32 Bit OEM; Bateria - Litowo-jonowa 6 komorowa; Zasilacz - Zasilacz min. 65W; Certyfikaty i standardy - Certyfikat ISO 9001:2000 lub równoważny dla producenta sprzętu Certyfikat ISO 14001 lub równoważny dla producenta sprzętu; Gwarancja - min. 24 m-cy, świadczona na miejscu instalacji, czas reakcji do końca następnego dnia roboczego	1
Szkoła Podstawowa w Goleszynie		
Zajęcia dla dzieci ze specjalnymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji		
Nazwa	OPIŚY	Ilość
Gąsienice	Pomoc dydaktyczna, która otrzymała certyfikat „Klasy Marzeń” pod patronatem MEN.4 kolorowe bambusowe specjalnie wyprofilowane łyżki o długości przynajmniej 21cm. Łyżki posiadają otwór oraz cienką gumkę ułatwiającą nałożenie i utrzymanie kulki na łyżce. 36 kulek w czterech podstawowych kolorach ponumerowanych od 1 do 9, oraz 4 wąskie materiałowe woreczki zakończone pierścieniem a z drugiej strony gumką. Całość zapakowana w poręcznej tubie. Produkt do ćwiczeń nauki pisania, przeprowadzenia zadań matematycznych zajęć ruchowych i utrwalenia liczb.	2
Wieże	Pomoc dydaktyczna, która otrzymała certyfikat „Klasy Marzeń” pod patronatem MEN. Wykonana z bambusa, umieszczona w wysokiej tubie. Ponad 90 bambusowych specjalnie wyprofilowanych wypukłych kształtek w czterech podstawowych kolorach z otworem. 8 oddzielnych bambusowych pałeczek z kolorową rączką, umożliwiające nawleknięcie kształtek na pałeczki. Ćwiczenia manualne i precyzyjne obu rąk równocześnie koordynacja ruchowa, szacowanie.	2



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Rybki	Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie (31cm) z uchwytem. Wykonana z twardej tektury z zamykaną pokrywką z tworzywa sztucznego, co umożliwi dzieciom szybkie sprzątanie i utrzymanie porządku. Zawiera 27 bambusowych rybek w 3 różnych kolorach o 3 kształtach (okrągłym, podłużnym i trójkątnym), 3 podwójne bambusowe pałeczki spięte dwoma gumkami, 3 kolorowe, bambusowe miseczki, 3 bawełniane opaski do założenia na głowę z płynną regulacją, 2 kostki do gry z symbolem rybek i ilością od 1-3. Gra ćwiczy szybkość ruchu doskonali jej sprawność manualną i precyzję.	2
Tangalo	2 drewniane pudełka (jasne i ciemne), w których mieści się 7 drewnianych klocków o różnym kształcie i wielkości. Zestaw zawiera 30 sztywnych kart z obrazkami. Każda karta posiada wycięty fragment, który dziecko musi wypełnić klockami z pudełka, według oznaczonej ilości przedstawionej na obrazku. Ćwiczy kierunkowość, orientację przestrzenną, analizę i syntezę dobieranie właściwych elementów. Całość zamieszczona w kartonowym pudełku.	2
Trudne słowa 2	Gra logopedyczna- 9 plansz z obrazkami i podpisami, plastikowa ramka, notes, instrukcja w języku polskim. Ćwiczy różnice głosek, pamięć wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi	1
Schattenmemo płytki zadaniowe	Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościami i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	2
Schattenmemo plansza zadaniowa	Duże, żółte, lakierowane, drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł. 17 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościami i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	2
Kreativmemo wkłady zadaniowe	Minimum 220 obrazków umieszczonych na 28 długich szablonach wykonanych z masywnego, elastycznego tworzywa sztucznego. Szablony posiadają numerację pozwalającą rozróżnić grupy obrazków o bardzo różnorodnej tematyce pojęć pozwalające na klasyfikowanie wg stopnia trudności. M.in. pojęcia kredki, klaun, czarne koła.	1
Kreativmemo plansza zadaniowa	Drewniane, kwadratowe pudełko o wymiarach nie mniejszych niż 29 cm z okrągłymi otworami i przykrywkami do nich. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Plansza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu płynności wzrokowej, szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce. Minimum 12 długich szablonów po 4 z każdej grupy wykonanych z tworzywa sztucznego z 96 obrazkami z podstawowymi pojęciami jak warzywa, owoce nad, pod, stary młody...	1
Abecadło - 150 liter	Abecadło drewniane składające się przynajmniej z 25 sześciątów. Na każdej ścianie znajduje się literka. Abecadło zawierają znaki polskie jak: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie, Samogłoski i spółgłoski rozróżnione są kolorami. Klocki umieszczone w drewnianym pudełku. A, E, I, O powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie co umożliwia układanie wyrazów i budowanie prostych zdań, przeprowadzanie ćw. ortograficznych i zabaw logicznych.	10
Tablica z literkami	Podwójna tablica z zestawem literek i cyferek (min. 70 szt.). Składana nie zajmuje dużo miejsca. Wysokość nie mniejsza niż 110 cm. Z jednej strony do pisania kredą, z drugiej markerem i tzw. tablicą magnetyczną do przyczepiania magnetycznych liter. Między tablicami znajduje się miejsce do przechowywania akcesoriów.	3
Teatrzyk	Kolorowy teatrzyk o wymiarach nie mniejszy niż 94 x 78 x 22 cm, wykonany z trwałego tworzywa sztucznego o podwójnych ściankach wypełniony w środku powietrzem, lekki umożliwia dzieciom łatwe przenoszenie. Z tyłu teatrzyku para ruchomych drzwiczek stanowi podpórke konstrukcji a zarazem imitujące kasę biletową	3
Kurtyna, oświetlenie, 2 pacynki	Zestaw akcesoriów do teatrzyku: oświetlenie typu LED z wyłącznikiem zasilane 3 bateriami AAA – niezałączone w zestawie, ruchoma czerwona dwuczęściowa kurtyna, 2 welurowe pacynki: chłopiec i dziewczynka o wysokości nie mniejszej niż 20 cm.	1
Tęczowe liny z zapieciem	Zestaw 7 kolorowych, trójwarstwowych lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalający na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, równowaga, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	1
Tęczowe liny krążki	24 linowe krążki (po 12 krążków w dwóch kolorach) o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozzerwalnym klipsem. Lina trójwarstwowa. Odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane lateralizacja, precyzja ruchu umiejętności zręcznościowe.	1



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Fakturowe zgadywanki faktury cz. 1	14 drewnianych kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. materiał miękki, twardy, puszysty, zbity. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Służy do stymulacji sensorycznej u dzieci z dysfunkcją narządu wzroku	1
Fakturowe zgadywanki faktury cz. 2	14 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. papier, skóra, papier ścierny, tworzywo sztuczne. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Ćwiczenia wyobraźni umiejętności rozróżniania szczegółów i współpraca w grupie.	1
Fakturowe zgadywanki plansze	12 drewnianych, kwadratowych, płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 6 rodzajów podwójnie powtórzonych. m.in korek, drewno, bambus. Duże drewniane pudełko z przegrodą zamykane wieczkiem. Ćwiczenia pamięci rozróżniania szczegółów, zdolności współdziałania.	1
Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych		
Pieksi	Pomoc dydaktyczna, która otrzymała certyfikat „Klasy Marzeń” pod patronatem MEN. Wykonana z bambusa, umieszczona w wysokiej tubie. Ponad 90 bambusowych specjalnie wyprofilowanych wypukłych kształtek w czterech podstawowych kolorach z otworem. 8 oddzielnych bambusowych pałeczek z kolorową rączką, umożliwiające nawleknięcie kształtek na pałeczki. Ćwiczenia manualne i precyzyjne obu rąk równocześnie koordynacja ruchowa, szacowanie.	2
Logigram diagramy	3 drewniane, kwadratowe plansze o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm. Każda podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościernymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościernymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów.	2
Logigram szablony	Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościernymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościernymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	2
Logigram karty matematyczne	60 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm. Na każdej znajduje się namalowana farbami trudnościernymi jedna figura geometryczna o różnych cechach (mała, duża, w różnym kolorze różny obrys). Figury występują w 5-ciu rodzajach. Rozpoznawanie figur, tworzenie zbiorów, umiejętność logicznego myślenia. Całość zamknięta w dużej, drewnianej skrzyni z oznakowanymi przegródkami.	2
Logigram figury zadaniowe	Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawidłowych rozwiązań.	2
Felix	Okrągła, drewnopodobna plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm z 120 otworami, podzielona poprzez kolor na 4 kolorowe strefy. Po środku planszy duży, kwadratowy otwór do przechowywania kołeczków. Ponad 130 kołeczków z tworzywa sztucznego zakończonych kulą w 4 kolorach służących do wypełniania otworów na planszy. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania, kierunkowość.	2
Duży szachowy skoczek - plansza	Drewniana, kwadratowa plansza o boku nie mniejszym niż 50 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 4 cm i głębokości 2 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach pionków. 12 drewnianych pionków o wymiarach nie mniejszych niż 5 x 4 x 4 cm z rowkami o różnym układzie linii. Umiejętność abstrakcyjnego i logicznego myślenia, rozwija wyobraźnię przestrzenną zmysł obserwacji, koncentrację.	2
Duży szachowy skoczek - skoczki	Zestaw 22 drewnianych skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 4 x 2 x 2 cm, w dwóch kolorach po 11 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 6 skrzyżnych, 6 prostych, 10 skrzyżnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry. Gra rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa	2



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

SZACHOWY SKOCZEK M. - skoczki	Zestaw 22 drewnianych skoczków o wymiarach nie mniejszych niż 4 x 2 x 2 cm, w dwóch kolorach po 11 szt. w każdym. Pionki posiadają na wierzchniej części wyżłobienia- rowki o różnym układzie linii: 6 skrzyżnych, 6 prostych, 10 skrętnych. Trening logicznego i strategicznego myślenia z prostymi regułami gry. Gra rozwija umiejętność abstrakcyjnego myślenia, zmysł obserwacji, uczciwego współzawodnictwa.	2
SZACHOWY SKOCZEK M. - plansza	Drewniana, kwadratowa plansza o wymiarach boku nie mniejszych niż 30 cm z 64 wydrążonymi okrągłymi otworami o średnicy nie mniejszej niż 2 cm i głębokości 1,5 cm. Wyznacza pole gry i ułatwia ustawienie we wgłębieniach skoczków. 10 drewnianych pionków z rowkami o różnym układzie linii. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przystawiając w myślach skoczki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu.	2
Kółko i krzyżyk	Gra umieszczona w drewnianym pudełku, zawiera 9 drewnianych kwadratowych klocków o boku nie mniejszym niż 3 cm z namalowanymi symbolami O i X. Znaki te posiadają dodatkowe szczegóły, które umożliwiają przeprowadzenie ćwiczeń na spostrzegawczość, układanie z pamięci i wyobraźnię.	1
Miasto liczb	Pomoc dydaktyczna wykonana z drewna i umieszczona w drewnianym pudełku. Zawiera 13 dużych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 14 cm z wyżłobionymi dużymi symbolami cyfr znakami dodawania, odejmowania i równości. Na płytkach znajduje się graficzne oznaczenie w formie czerwonego ukośnego paska, który jest tym szerszy na płytce, im wyższą cyfrę ona reprezentuje, co ułatwia naukę tworzenia prawidłowych ciągów liczbowych. Do zestawu dołączonych jest 10 dużych, zielonych, cyfr od 0 do 9, które można dopasować do otworów w płytkach.	2
LICZYDŁO - kolorowe liczby	Zestaw 44 drewnianych klocków umieszczonych w drewnianym poręcznym pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i 2 cm szerokość. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki, rozróżnianie wartości liczb, tworzenie działań matematycznych.	2
LICZYDŁO - podziałka	Drewniana plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm oparta na dwóch ruchomych wspornikach. W środku planszy znajduje się wnęką pozwalająca ułożyć klocek z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. 12 drewnianych, różnokolorowych klocków o różnej długości, z oznaczeniem liczbowym i podziałem na jednostki. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4 cm wysokości i 2 cm szerokości.	2
Fala matematyczna plansza zadaniowa	Drewniana plansza nie krótsza niż 120 cm z pofalowaną wewnątrz powierzchnią, z sześcioma dołkami, wykonaną ze śliskiego tworzywa sztucznego. Na bokach planszy naniesiona numeracja dołków od 1 do 6: z jednej strony cyfry arabskie, z drugiej strony planszy ich odpowiedniki w postaci graficznej - kolorowe wartości oczek. 1 drewniana, lakierowana kula o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 1 kula z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Rozpoznawanie cyfr, wykonywanie zadań matematycznych w ruchu i działań w pamięci. Ćwiczenie szacowania sił oraz koordynacji wzrokowo – ruchowej.	2
Fala matematyczna kule do logopedii	2 drewniane, specjalnie frezowane, lakierowane kule o średnicy nie mniejszej niż 5 cm, 2 kolorowe kule z tworzywa sztucznego o średnicy nie mniejszej niż 6 cm. Przeprowadzanie ćwiczeń na wydłużenie fazy wydechowej, precyzję ruchu i szacowanie sił.	2
Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy		
GOTUJEMY ZUPĘ	Pomoc dydaktyczna, która doskonali pamięć, logiczne myślenie i umiejętność komunikacyjne, umieszczona w poręcznej wysokiej tubie. Zawartość: ponad 30 bambusowych żetonów z nadrukiem warzywa. Każde warzywo czterokrotnie powtórzone, zielona plansza z materiału filcopodobnego i dodatkowe elementy z bambusa.	2
Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 1	Zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 1	Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. odgłosy słyszalne przy wykonywaniu czynności domowych, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy zwierząt domowych, czynności domowych.	1
Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 2	Zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1
Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 2	Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. pojazdów, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy pojazdów i urządzeń.	1
QUATRATA - kolorowe sześciiany	Zestaw 16 drewnianych, kolorowych klocków w formie różnorodnych brył geometrycznych, składających się z wielokrotności sześcianu o wymiarach nie mniejszych niż 2 cm. 2 drewniane kostki do gry z oczkami do 3 oraz 2 kostki z oczkami do 5 + Joker. Pomoc dydaktyczna, która rozwija logiczne myślenie, widzenie przestrzenne oraz współpracę i komunikację w grupie.	1
QUATRATA - drewniane plansze	2 drewniane plansze o wymiarach nie mniejszych niż 36 x 16 cm, z dwustronnym oznaczeniem liczbowym od 1 do 13 (odczytywanie osi). W środku planszy wnęką z podziałką na kwadratowe pola. 4 drewniane ograniczniki, 18 różnorodnych drewnianych, kolorowych brył geometrycznych, których jednostką miary jest sześciąt o wymiarach boków nie mniejszych niż 2 cm lub jego wielokrotność, 2 drewniane kostki z oczkami od 1 do 3 oraz 2 kostki z oczkami do 5 i z literą J. Ćwiczenia percepcji wzrokowej. Obliczenia matematyczne i działania na osi. Komunikacja w grupie.	1
QUATRATA - karty zadaniowe	60 kwadratowych kart zadaniowych (gruba tektura) o wymiarach boku nie mniejszym niż 10 cm, ze wzorami przedstawiającymi układ brył o zróżnicowanym stopniu trudności. 20 różnorodnych, drewnianych kolorowych brył geometrycznych, w tym 11 z niepowtarzalną formą. Bryły składają się z wielokrotności sześcianu o wymiarach boków nie mniejszych niż 2 cm. Wyobraźnia przestrzenna, komunikacja w grupie. Całość zapakowana w duże, drewniane lakierowane pudełko.	1
Zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów wybitnie, szczególnie uzdolnionych - ze szczególnym uwzględnieniem nauk matematycznych		
PUZZELATOR - mozaika pojedyncza	Pomoc dydaktyczna składająca się z 12 gumowych ciemnych obustronnie antypoślizgowych, kwadratowych płytek o wymiarze boku nie mniejszym niż 25 cm. Każda płytka posiada namalowany trudnościocalny duży trójkąt, którego wierzchołek znajduje się pośrodku płytki a inne w rogach płytki lub dwa trójkąty łączące się wierzchołkami. Trójkąt występuje w czterech podstawowych kolorach. Płytki służą do układania mozaiek, tworzenia lustrzanych wzorów i formułowania poleceń w zabawach ruchowych.	2
PUZZELATOR - mozaika podwójna	14 gumowych, obustronnie antypoślizgowych płytek o boku nie mniejszym niż 25 cm. W związku z kształtowaniem wyobraźni przestrzennej płytki posiadają jedynie namalowane stykające się po środku wierzchołkami trójkąty umieszczone na ciemnej powierzchni oraz jednolite, kolorowe powierzchnie. Na spodniej ciemnej części płytki można rysować kredą nowe zadania (np.: literki). Duża drewniana kostka o boku nie mniejszym niż 3 cm wyznaczająca jednolite i podwójne kolory.	2
PUZZELATOR - karty zadaniowe	Minimum 37 ponumerowanych kart o boku nie większym niż 11 cm wykonanych z giętkiego tworzywa sztucznego odpornego na użytkowanie na różnych podłożach. Na kartach trudnościocalny nadruk różnorodnych wzorów mozaik. Karty umożliwiają ćwiczenie spostrzegania, odwzorowywania i wyszukiwania szczegółów, stanowią element do korygowania zaburzeń orientacji przestrzennej.	2
PUZZELATOR - elementy do działań	Drewniana skrzynka z przegródkami o długości nie większej 40 cm i szerokości nie mniejszej niż 31 cm, na gumowych masywnych kółkach z mechanizmem metalowym, zamykana pokrywą. Duża drewniana kostka do 6-ciu oczek. Bok kostki nie mniejszy niż 3 cm. 20 bawełnianych szarf w 4 kolorach. Ćwiczenia aktywizują dzieci do ruchu, usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą zabawy w zespole.	2



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Ułamki- klocki z podziałką	Zestaw 29 drewnianych, kolorowych klocków. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent. Każdy klocek posiada otwór w kształcie kwadratu. Zestaw umożliwia porównywanie zapisu ułamka zwykłego z zapisem graficznym, rozszerzanie ułamków i ich skracanie, do nauki wartości rytmicznych. Ułamki 1/5, 1/6, 1/8, 1/10.	2
Ułamki- plansza	Drewniana podstawa o długości nie mniejszej niż 54 cm, z zamocowanymi na stałe 8 długimi drewnianymi, prostokątnymi słupkami. 10 drewnianych, kolorowych klocków. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent. Każdy klocek posiada otwór w kształcie kwadratu. Ułamki 1/2, 1/3, 1/4. Przeprowadzanie prezentacji działań matematycznych i zajęć tematycznych poprzez odpowiednią manipulację elementami.	2
HIP-HOP - płytki liczbowe zestaw I	Zestaw 10 gumowych, kwadratowych, ciemnych płytek, o wymiarze nie mniejszym niż 25 cm ze specjalną powłoką antypoślizgową pozwalającą na bezpieczne prowadzenie gry na różnej nawierzchni. Płytki ponumerowane wyłącznie parzyściami. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu.	2
HIP-HOP - płytki liczbowe zestaw II	Zestaw 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25cm: Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzyściami. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia.	2
HIP-HOP - kamienie	Zestaw 20 drewnianych płytek w dwóch kolorach o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z wyraźnym oznaczeniem liczbowym. Płytki pomalowane nietoksyczną farbą. Dwie duże drewniane, kolorowe kostki oznaczone liczbami. Masywna, drewniana skrzynka o wymiarach nie mniejszych niż 20 x 40 x 31 cm, na gumowych kółkach z metalowym mechanizmem. Tworzenie prostych zadań matematycznych, ciągów liczbowych i rytmicznych, nauka prawidłowego odwzorowania w ruchu.	2
HIP-HOP - płytki symbole	Zestaw 6 gumowych, antypoślizgowych, kwadratowych płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm z graficznymi symbolami oznaczającymi: niebo, ziemia, piekło. 6 drewnianych, kwadratowych płytek w dwóch kolorach, o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z oznaczeniami symboli: piekło, niebo, ziemia. Kształtuje orientację przestrzenną, ćwiczy celność ruchu i zręczność, odwzorowanie rytmu.	2
WIEŻA LICZB - liczby z haczykiem	5 dużych drewnianych klocków o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ściance umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana trudnościerną farbą cyfra od 1 – 5, na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Od spodu klocki posiadają wydrążony głęboki otwór umożliwiający ustawianie klocków jeden na drugim. Rozpoznawanie cyfr, działania matematyczne w ruchu, integracja w grupie.	2
WIEŻA LICZB - chwytak	Drewniane koło o średnicy przynajmniej 15 cm z nadrukowanymi na nim kolorowymi cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi linami zakończonymi drewnianymi kulkami. Od spodu koła zamocowany łańcuch zakończony dużym oczkiem umożliwiającym zahaczanie elementów. Duży drewniany klocek o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ściance umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Uczestnicy podczas ruchu muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzje ruchu.	2
Komputer przenośny	Wyświetlacz - 15,6" LED , rozdzielczość 1366x768, przeciwbłaskowy /antyrefleksyjny/, Chipset -Dostosowany do zaoferowanego procesora; Procesor - Procesor- Intel Cooe I 3-2310M dedykowany do pracy w komputerach przenośnych, taktowany zegarem min 2,1 GHz, lub procesor równoważny (procesor równoważny wydajnościowo to system, który w teście PassMark CPU Mark osiągnął wynik na poziomie wskazanego wyżej procesora.); Pamięć RAM - 4 GB DDR3 ; Dysk twardy - Min. 500 GB Serial SATA; Karta graficzna -Zintegrowana ; Audio - Karta dźwiękowa zgodna z HD Audio, głośniki stereo. Karta sieciowa - Ethernet 10/100 BaseT; Karta Wi-Fi Wireless LAN 802.11 b/g; Kamera - Zintegrowana Porty/złącza 2xUSB 2.0, złącze słuchawek, złącze mikrofonu, RJ-45, VGA, HDMI ; Klawiatura i touchpad - Klawiatura w układzie US - QWERTY Touchpad lub równoważny; Napęd optyczny - 8x DVD +/-RW ; System - Windows 7 PL Professional 32 Bit OEM ; Bateria - Litowo-jonowa 6 komorowa; Zasilacz - Zasilacz min. 65W; Certyfikaty i standardy - Certyfikat ISO 9001:2000 lub równoważny dla producenta sprzętu Certyfikat ISO 14001 lub równoważny dla producenta sprzętu; Gwarancja - min. 24 m-cy, świadczona na miejscu instalacji, czas reakcji do końca następnego dnia roboczego	1



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Telewizor LCD	Przekątna (cale): 31" Rozdzielczość 1280 x 720 Częstotliwość: 50 Hz Kontrast 50000:1 Proporcje obrazu: 16:9 Tuner cyfrowy: DVB-T + (MPEG4) Moc wyjściowa : 20W Tuner cyfrowej telewizji naziemnej (MPEG-4) Tuner analogowej telewizji kablowej Gniazda wejściowe- 1 x Euro-scart, antenowe, 1 Component ,1 x USB, 2 HDMI Automatyczne strojenie kanałów Zasilanie: 230V, Pobór mocy: 210W Język menu: polski Gwarancja producenta: min. 24 m-cy	1
Szkoła Podstawowa w Sudragach		
Zajęcia dla dzieci ze specjalnymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji		
Gąsienice	Pomoc dydaktyczna, która otrzymała certyfikat „Klasy Marzeń” pod patronatem MEN.4 kolorowe bambusowe specjalnie wyprofilowane łyżki o długości przynajmniej 21cm. Łyżki posiadają otwór oraz cienką gumkę ułatwiającą nałożenie i utrzymanie kulki na łyżce. 36 kulek w czterech podstawowych kolorach ponumerowanych od 1 do 9, oraz 4 wąskie materiałowe woreczki zakończone pierścieniem a z drugiej strony gumką. Całość zapakowana w poręcznej tubie. Produkt do ćwiczeń nauki pisania, przeprowadzenia zadań matematycznych zajęć ruchowych i utrwalenia liczb.	2
HIP-HOP - płytki liczbowe zestaw I	Zestaw 10 gumowych, kwadratowych, ciemnych płytek, o wymiarze nie mniejszym niż 25 cm ze specjalną powłoką antypoślizgową pozwalającą na bezpieczne prowadzenie gry na różnej nawierzchni. Płytki ponumerowane wyłącznie parzystości. Zestaw kształtuje orientację przestrzenną, rozpoznawanie liczb parzystych, naukę liczenia w ruchu.	1
HIP-HOP - płytki liczbowe zestaw II	Zestaw 10 antypoślizgowych, gumowych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 25cm: Płytki ponumerowanych wyłącznie nieparzystości. Na odwrotnej stronie płytki można rysować kredą. Zestaw pozwala na tworzenie prostych zadań matematycznych, działania w ruchu i naukę logicznego myślenia.	1
HIP-HOP - kamienie	Zestaw 20 drewnianych płytek w dwóch kolorach o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z wyraźnym oznaczeniem liczbowym. Płytki pomalowane nietoksyczną farbą. Dwie duże drewniane, kolorowe kostki oznaczone liczbami. Masywna, drewniana skrzynka o wymiarach nie mniejszych niż 20 x 40 x 31 cm, na gumowych kółkach z metalowym mechanizmem. Tworzenie prostych zadań matematycznych, ciągów liczbowych i rytmicznych, nauka prawidłowego odwzorowania w ruchu.	1
HIP-HOP - płytki symbole	Zestaw 6 gumowych, antypoślizgowych, kwadratowych płytek, o boku nie mniejszym niż 25 cm z graficznymi symbolami oznaczającymi: niebo, ziemia, piekło. 6 drewnianych, kwadratowych płytek w dwóch kolorach, o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z oznaczeniami symboli: piekło, niebo, ziemia. Kształtuje orientację przestrzenną, ćwiczy celność ruchu i zręczność, odwzorowanie rytmu.	1
Rybki	Pomoc do ćwiczenia precyzji rąk i koordynacji ruchowej. Wykonana z bambusa. Zawiera m.in. dużą ilość bambusowych rybek w 3 różnych kolorach i kształtach, bambusowe miseczki oraz opaski samuraja. Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie.	1
Tangalo	2 drewniane pudełka (jasne i ciemne), w których mieści się 7 drewnianych klocków o różnym kształcie i wielkości: Zestaw zawiera 30 sztywnych kart z obrazkami. Każda karta posiada wycięty fragment, który dziecko musi wypełnić klockami z pudełka, według oznaczonej ilości przedstawionej na obrazku. Ćwiczy kierunkowość, orientację przestrzenną, analizę i syntezę dobieranie właściwych elementów. Całość zamieszczona w kartonowym pudełku.	2
Logigram diagramy	3 drewniane, kwadratowe plansze o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm. Każda podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościeralnymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościeralnymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów.	2



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Logigram szablonowy	Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościernymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościernymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	2
Logigram karty matematyczne	60 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm. Na każdej znajduje się namalowana farbami trudnościernymi jedna figura geometryczna o różnych cechach (mała, duża, w różnym kolorze różny obrys). Figury występują w 5-ciu rodzajach. Rozpoznawanie figur, tworzenie zbiorów, umiejętność logicznego myślenia. Całość zamknięta w dużej, drewnianej skrzyni z oznakowanymi przegródkami.	2
Logigram figury zadaniowe	Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawidłowych rozwiązań.	2
Schattenmemo płytki zadaniowe	Zawartość minimum 90 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościernymi i nietoksycznymi farbami. Motywy na płytkach bliskie otoczeniu dzieci ze środowiska wiejskiego i miejskiego. Każdy obrazek powtórzony pięciokrotnie, jako: kolorowy obrazek dwukrotnie, bez koloru z konturem, czarny motyw na białym tle, biały motyw na czarnym tle. Płytki umożliwiają: klasyfikowanie obrazków wg cech, figur, łączenie w pary, układanie prostych zdań.	2
Schattenmemo plansza zadaniowa	Duże, żółte, lakierowane, drewniane pudełko o wymiarach nie mniejszych niż wys. 9, dł. 40, gł. 17 cm z 5 głębokimi szufladami. W przedniej części każdej z szuflad poręczna kolorowa gałka, wyznaczająca m.in. ułożenie ciągów rytmicznych. Do zestawu dołączono ponad 30 drewnianych, kwadratowych płytek nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi obrazkami, namalowanymi trudnościernymi i nietoksycznymi farbami. Budowanie zdań, tworzenie historyjek, segregowanie, układanie w oparciu o wzory.	2
Słowa ukryte w słowach	Gra składa się z 42 par obrazków umieszczonych na dużym i małym kartoniku. Zadaniem graczy jest pogrupowanie w pary wyrazy, tak, aby nazwa jednego była częścią nazwy drugiego obrazka. Ćwiczenie to kształci słuch fonematyczny	1
Kreativmemo wkłady zadaniowe	Minimum 220 obrazków umieszczonych na 28 długich szablonach wykonanych z masywnego, elastycznego tworzywa sztucznego. Szablony posiadają numerację pozwalającą rozróżnić grupy obrazków o bardzo różnorodnej tematyce pojęć pozwalające na klasyfikowanie wg stopnia trudności. M.in. pojęcie kredki, klaun, czarne koła.	1
Kreativmemo plansza zadaniowa	Drewniane, kwadratowe pudełko o wymiarach nie mniejszych niż 29 cm z okrągłymi otworami i przykrywkami do nich. Otwory umożliwiają umieszczanie płaskich elementów. Plansza pozwala na przeprowadzenie zadań z zakresu płynności wzrokowej, szukania podobieństw i szczegółów oraz zajęć o różnej tematyce. Minimum 12 długich szablonów po 4 z każdej grupy wykonanych z tworzywa sztucznego z 96 obrazkami z podstawowymi pojęciami jak warzywa, owoce nad, pod, stary młody...	1
Abecadło - 150 liter	Abecadło drewniane składające się przynajmniej z 25 sześciątów. Na każdej ścianie znajduje się literka. Abecadło zawierają znaki polskie jak: ó, ż, ć, ś powtórzone dwukrotnie, Samogłoski i spółgłoski rozróżnione są kolorami. Klocki umieszczone w drewnianym pudełku. A, E, I, O powtórzone przynajmniej siedmiokrotnie co umożliwia układanie wyrazów i budowanie prostych zdań, przeprowadzanie ćw. ortograficznych i zabaw logicznych.	2
Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 1	Zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1
Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 1	Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. odgłosy słyszalne przy wykonywaniu czynności domowych, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy zwierząt domowych, czynności domowych.	1
Słucham, wiem, odczytuję – plansze cz. 2	Zestaw 50 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 6 cm z kolorowymi powtarzającymi się dwukrotnie obrazkami. Umożliwiają one dzieciom dzielenie obrazków na grupy, przeprowadzenie ćwiczeń słuchowych. Zestaw zawiera płytę CD z 20 nagraniami w oddzielnych blokach, gdzie każdy składa się z 3 odgłosów. 12 drewnianych podstawek dwurzędowych o długości nie mniejszej niż 18 cm. Całość zamknięta w drewnianym pudełku. Pomoc stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	1



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Słucham, wiem, odczytuję – płyty cz. 2	Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. pojazdów, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy pojazdów i urzędzeń.	1
Logo domino sylabowe	25 tekturowych płytek o wymiarach nie mniejszych niż 11x6 cm z sylabami do układania wyrazów dwu i trzy sylabowych. Całość zamknięta w tekturowym pojemniku.	5
Czytam i układam gra edukacyjna	Układanka dydaktyczna dla dzieci, do poznawania liter, budowania wyrazów i rozwiązywania rebusów zawiera 3 zestawy puzzli.	3
Tęczowe liny z zapięciem	Zestaw 7 kolorowych, trójwarstwowych lin o średnicy nie mniejszej niż 12 mm i łącznej długości nie krótszej niż 15 metrów. Każdy koniec liny posiada klips z magnesem, pozwalający na szybkie łączenie lin. Duża drewniana kostka wyznaczająca kolor lin. Całość umieszczona w bawełnianym worku. Układanie wzorów, tworzenie liter i cyfr, równowaga, chody kombinowane w prawo i w lewo (lateralizacja).	2
Tęczowe liny krążki	24 linowe krążki (po 12 krążków w dwóch kolorach) o średnicy nie mniejszej niż 8 cm, połączone nierozzerwalnym klipsem. Lina trójwarstwowa. Odwzorowywanie rytmów, chody kombinowane lateralizacja, precyzja ruchu umiejętności zręcznościowe.	2
Rymowanki obrazkowe	30 obrazków, które stanowią pary wyrazów rymujących się.	2
Zajęcia dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych		
RYBKI	Pomoc do ćwiczenia precyzji rąk i koordynacji ruchowej. Wykonana z bambusa. Zawiera m.in. dużą ilość bambusowych rybek w 3 różnych kolorach i kształtach, bambusowe miseczki oraz opaski samuraja. Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie.	2
Logigram diagramy	3 drewniane, kwadratowe plansze o wymiarach boków nie mniejszym niż 36 cm. Każda podzielona na 25 kwadratów. 4 drewniane szablony (2 pionowe i 2 poziome) o długości nie mniejszej niż 36 cm. Na każdym polu płytki namalowana farbami trudnościernymi figura o różnym kolorze, wielkości i grubości. 50 drewnianych płytek o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościernymi figury geometryczne w różnych kolorach. Nauki odczytywania diagramów i wyciągania cech wspólnych elementów.	2
Logigram szablony	Zestaw 14 drewnianych szablonów: 10 poziomych i 4 pionowe o długości nie mniejszej niż 36 cm z podziałem na 5 równych pól. Każda płytka posiada namalowane farbami trudnościernymi zadania określające figurę kolor, wielkość, grubość oraz zaprzeczenia tych pojęć. 25 drewnianych płytek z figurami o boku nie mniejszym niż 6 cm, na których namalowane są farbami trudnościernymi figury geometryczne. Odnajdywanie figur o określonych cechach, pojęcia wielkości, grubości.	2
Logigram karty matematyczne	60 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszych niż 6 cm. Na każdej znajduje się namalowana farbami trudnościernymi jedna figura geometryczna o różnych cechach (mała, duża, w różnym kolorze różny obrys). Figury występują w 5-ciu rodzajach. Rozpoznawanie figur, tworzenie zbiorów, umiejętność logicznego myślenia. Całość zamknięta w dużej, drewnianej skrzyni z oznakowanymi przegródkami.	2
Logigram figury zadaniowe	Zestaw 47 drewnianych, kwadratowych płytek o wymiarach boku nie mniejszym niż 6 cm. Na każdej przedstawiona jedna figura płaska w różnej konfiguracji (np. mała, duża, kolorowa, z cienkim, czy grubym obrysem). 2 drewniane, czyste szablony, o długości nie większej niż 36 cm, podzielone na 5 pól. Określanie cech figur i umiejętności argumentowania szukania prawidłowych rozwiązań.	2
Felix	Okrągła, drewnopodobna plansza o średnicy nie mniejszej niż 40 cm z 120 otworami, podzielona poprzez kolor na 4 kolorowe strefy. Po środku planszy duży, kwadratowy otwór do przechowywania kuleczek. Ponad 130 kuleczek z tworzywa sztucznego zakończonych kulką w 4 kolorach służących do wypełniania otworów na planszy. Gra usprawnia szybkość ruchu ręki, kształci wyobraźnię, logiczne myślenie, umiejętność odwzorowania, kierunkowość.	1
WIEŻA LICZB - liczby z haczykiem	5 dużych drewnianych klocków o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Na jednym z boków każdego klocka namalowana trudnościerną farbą cyfra od 1 – 5, na drugim boku jej odpowiednik w formie graficznej. Od spodu klocki posiadają wydrążony głęboki otwór umożliwiający ustawianie klocków jeden na drugim. Rozpoznawanie cyfr, działania matematyczne w ruchu, integracja w grupie.	2
WIEŻA LICZB - chwytał	Drewniane koło o średnicy przynajmniej 15 cm z nadrukowanymi na nim kolorowymi cyframi od 1 do 6 i dołączonymi 6 podwójnymi grubymi linami zakończonymi drewnianymi kulkami. Od spodu koła zamocowany łańcuch zakończony dużym oczkiem umożliwiającym zahaczanie elementów. Duży drewniany klocek o podstawie kwadratu i wysokości nie mniejszej niż 10 cm. Na górnej ścianie umieszczony hak o minimum 5 cm wysokości, przypominający wieszak. Uczestnicy podczas ruchu muszą się ze sobą komunikować, współpracować, utrwalają znajomość cyfr, precyzje ruchu.	2



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

GAŚIENICE	Pomoc dydaktyczna, która otrzymała certyfikat „Klasy Marzeń” pod patronatem MEN. 4 kolorowe bambusowe specjalnie wyprofilowane łyżki o długości przynajmniej 21cm. Łyżki posiadają otwór oraz cienką gumkę ułatwiającą nałożenie i utrzymanie kulki na łyżce. 36 kulek w czterech podstawowych kolorach ponumerowanych od 1 do 9, oraz 4 wąskie materiałowe woreczki zakończone pierścieniem a z drugiej strony gumką. Całość zapakowana w poręcznej tubie. Produkt do ćwiczeń nauki pisania, przeprowadzenia zadań matematycznych zajęć ruchowych i utrwalenia liczb.	2
Ułamki- klocki z podziałką	Zestaw 29 drewnianych, kolorowych klocków. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent. Każdy klocek posiada otwór w kształcie kwadratu. Zestaw umożliwia porównywanie zapisu ułamka zwykłego z zapisem graficznym, rozszerzanie ułamków i ich skracanie, do nauki wartości rytmicznych. Ułamki 1/5, 1/6, 1/8, 1/10.	1
Ułamki- plansza	Drewniana podstawa o długości nie mniejszej niż 54 cm, z zamocowanymi na stałe 8 długimi drewnianymi, prostokątnymi słupkami. 10 drewnianych, kolorowych klocków. Na czterech ściankach każdego klocka nadrukowany zapis ułamka przynajmniej w 4 różnych formach, jako: ułamek zwykły, dziesiętny, ułamek w formie graficznej i jako procent. Każdy klocek posiada otwór w kształcie kwadratu. Ułamki 1/2, 1/3, 1/4. Przeprowadzanie prezentacji działań matematycznych i zajęć tematycznych poprzez odpowiednią manipulację elementami.	1
Myszki	Gra edukacyjna wykonana z drewna	2
Kółko i krzyżyk	Gra umieszczona w drewnianym pudełku, zawiera 9 drewnianych kwadratowych klocków o boku nie mniejszym niż 3 cm z namalowanymi symbolami O i X. Znaki te posiadają dodatkowe szczegóły, które umożliwiają przeprowadzenie ćwiczeń na spostrzegawczość, układanie z pamięci i wyobraźnię.	5
Domino Schubitrix ułamki 2	Gra Schubitrix oparta jest na zasadach domina. Zestaw składa się z 24 barwnych trójkątów wykonanych ze stabilnego kartonu. Uczniowie układają karty w taki sposób, aby działania i wyniki pasowały do siebie. Po rozwiązaniu wszystkich działań, powstaje figura, dzięki której można szybko skontrolować, czy zostały one wykonane poprawnie. Zawartość: Każde pudełko zawiera 2 gry z różnymi poziomami trudności.	3
LICZYDŁO - kolorowe liczby	Zestaw 44 drewnianych klocków umieszczonych w drewnianym poręcznym pudełku. Każdy klocek posiada podziałkę na jednostki i oznaczenie liczbowe. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4cm wysokość i 2 cm szerokość. Klocki o różnej długości. Zestaw umożliwia naukę podstaw arytmetyki, rozróżnianie wartości liczb, tworzenie działań matematycznych.	2
LICZYDŁO - podziałka	Drewniana plansza z podziałką, o długości nie mniejszej niż 48 cm oparta na dwóch ruchomych wspornikach. W środku planszy znajduje się wnęką pozwalająca ułożyć klocki z podziałką. Plansza zawiera oś liczbową z oznaczeniem od 1 do 20. Pozwala na wprowadzenie pojęcia osi. 12 drewnianych, różnokolorowych klocków o różnej długości, z oznaczeniem liczbowym i podziałem na jednostki. Jednostkę stanowi klocek o wymiarze nie mniejszym niż 4 cm wysokości i 2 cm szerokości.	2
Tangram magnetyczny	Tangramy przeznaczone są do zabaw w oddziałach klasowych. W stabilnym kartonie o wymiarach nie mniejszych niż 20 x 20 cm, znajdują się 3 gry, a w każdej 7 figur tangramu. Figury mają kolor czerwony, niebieski oraz żółty, wykonane są z gumy magnetycznej. Z obu stron oklejone są barwną folią.	1
Zegar z magnesami	Duży zegar demonstracyjny śr. 41 cm, wyposażony w magnesy dzięki czemu może być umieszczany na tablicy. Zsynchronizowane wskazówki.	1
Klocki edukacyjne cyferki - worek	Klocki wykonane są z drewna bukowego. Komplet zawiera 27 klocków (54 cyfry), na których umieszczone są wielokrotnie wszystkie cyfry oraz znaki matematyczne, czyli dodawanie, odejmowanie, dzielenie, mnożenie oraz znaki mniejszości, większości i równości. W komplecie również piękne, drewniane pudełko. Klocki są w kształcie kwadratów o wymiarach 4cm x 4cm, mają grubość 1,5cm, co odróżnia je od tradycyjnych sześciennych klocków. Komplet zapewnia ułożenie dwudziestu siedmiu cyferek jednorazowo, czyli skonstruowanie wielu działań matematycznych. Nadruki na drewnie wykonano w czterech kolorach, sitodrukiem, są więc trwałe i estetyczne.	7
Zajęcia logopedyczne dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy		



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Gotujemy zupę	Pomoc dydaktyczna z zestawu linii bambusowej. Zawartość umieszczona w poręcznej wysokiej tubie nie mniejszej niż 31cm z twardej tektury z uchwytem i zamykaną pokrywką z tworzywa sztucznego, co umożliwi dzieciom szybkie sprzątanie i utrzymanie porządku. Zawartość 32 bambusowe żetony o średnicy nie mniejszej niż 3,5 cm. Na każdym żetonie nadruk warzywa. W całości gry występuje 8 warzyw (pomidor, papryka, marchew, cebula, ziemniak, pieczarka, groszek, pietruszka) czterokrotnie powtórzonych. Zielona plansza z materiału filco- podobnego do łatwego złożenia nie podatnego na zniszczenia o wymiarach nie mniejszych niż 42 x 42 cm i 4 bambusowe listwy do usztywnienia planszy, 4 drewniane, kolorowych ludziki, 4 ażurowe, kolorowe koszyczki o wysokości nie mniejszej niż 4cm drewniana kość z oczkami od 1 do 6. Pomoc doskonaląca pamięć, logiczne myślenie i umiejętności komunikacyjne podczas gry z rówieśnikami oraz prawidłową odmianę wyrazów. Dołączona instrukcja w języku polskim.	2
Słucham, wiem, odczytuję - płyty cz. 1	Zestaw trzech płyt CD w pudełku z odgłosami część 1. Na pierwszej CD znajduje się 30 odgłosów nagranych realistycznie z otoczenia o tematyce m.in.: pojazdy, instrumenty, czynności życia codziennego, odgłosy z otoczenia miejskiego i wiejskiego. Druga płyta CD odgłosy z płyty pierwszej nagrane w 30 blokach parami np. odgłos zwierzę i pojazd, trzecia płyta z nagraniem 20 bloków odgłosów gdzie jedno nagranie stanowi blok trzech odgłosów występujących po sobie i nakładających się na siebie. Płyty pozwalają analizować, usłyszaną dźwięk identyfikować z zapamiętanym obrazem otaczającego świata, uczy pamięci i cierpliwości. Płyty są integralne z zestawem drewnianych płytek część 1	2
Słucham, wiem, odczytuję - plansze cz. 1	Zestaw drewnianych płytek w drewnianym pudełku część 1. 60 płytek, o wymiarach nie mniejszych niż 6 x 6 x 0,5cm. Na każdej płytce umieszczony kolorowy obrazek wykonany nietoksycznymi trudnościeralnymi farbami, co pozwala na długi czas użytkowania. W zestawie 30 obrazków powtórzonych dwukrotnie o tematyce m.in.: pojazdy, zwierzęta domowe, czynności, i elementy z otoczenia miejskiego i wiejskiego. 12 prostokątnych drewnianych płytek-stojaków umożliwiających ustawienie równolegle trzech płytek. Uczy pamięci, koncentracji, umiejętności położenia, prawidłowego nazewnictwa. Całość mieści się w drewnianym pudełku zamykanym wsuwana pokrywką. Zestaw jest integralny z zestawem trzech płyt część 1 z odgłosami stanowi analizator słuchowo wzrokowy.	2
Słucham, wiem, odczytuję - płyty cz. 2	Dwie płyty CD z nagraniami odgłosów. Płyta I zawiera nagranie 30 pojedynczych dźwięków np. pojazdów, płyta II zawiera nagranie 30 par dźwięków – kombinacja połączenia dwóch odgłosów. 10 drewnianych kwadratowych płytek z obrazkami przedstawiającymi słyszane odgłosy np. odgłosy pojazdów i urządzeń.	2
Słucham, wiem, odczytuję - plansze cz. 2	14 drewnianych kwadratowych płytek o wymiarach boków nie mniejszych niż 7 cm, z przytwierdzonymi na stałe różnorodnymi fakturami 7 rodzajów podwójnie powtórzonych m.in. materiał miękki, twardy, puszysty, zbity. 2 prostokątne, drewniane plansze o długości nie mniejszej niż 43 cm z 5 wyciętymi, kwadratowymi otworami o boku minimum 7 cm. Służy do stymulacji sensorycznej u dzieci z dysfunkcją narządu wzroku	2
Wygibusek	Ludzik wykonany z miękkiego tworzywa pozwalający na układanie postaci w różnych pozycjach, wyrażając swoje emocje	2
EDUTERAPEUTICA LOGOPEDIA ZESTAW PODSTAWOWY	Multimedialny program do diagnozy i terapii logopedycznej dzieci w wieku 5-12 lat. Zestaw zawiera: Aplikację Terapeuty pozwala na zarządzanie diagnozą i terapią, Specjalistyczny moduł logopedyczny (pozwala na kompleksową diagnozę budowy i funkcjonowania narządów artykulacyjnych, słuchu fonematycznego, mowy i artykulacji poszczególnych głosek, a także terapię artykulacji szeregów szumiącego, syczącego i ciszącego oraz głoski r). Program w wersji podstawowej zawiera 515 interaktywnych ćwiczeń oraz 429 kart pracy. Naklejki – nagrody dla uczniów. Słuchawki z mikrofonem. Program do kalibracji nagrań (poprawia jakość nagrań) Ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów	1
Obrazki i wyrazy do badania i doskonalenia słuchu fonetycznego	Zestaw 252 obrazków i wyrazów na kartonikach do badania i doskonalenia słuchu fonemowego dzieci. Specjalistyczna pomoc przeznaczona dla logopedów, glottodydaktyków, nauczycieli przedszkoli i nauczania początkowego.	1
Wdech i wydech	Pakiet zawiera 8 plansz tematycznych formatu A4 oraz drobne kolorowe elementy do przenoszenia za pomocą słomki (m.in. rybki do morza, kwiatki na łąkę, krople deszczu nad parasolkę). Zestaw do ćwiczeń na wdech i wydech pomagających doskonalić aparat oddechowy.	2
Logopedyczne rybki 1	W zestawie 54 magnetyczne "rybki" z wyrazami zawierającymi głoski sz, ż(rz), cz, s, z, wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają głoski szumiące i syczące.	2
Logopedyczne rybki 2	W zestawie 48 magnetyczne "rybki" z wyrazami zawierającymi głoski ś(si), ź(zi), d(ci), dź(dzi), wędka z magnesem oraz plansze. Magnetyczna gra do utrwalania głosek przeznaczona dla dzieci, które nieprawidłowo wymawiają w.w. głoski	2
Wibrator plus 2 łopatki	Wibrator logopedyczny SQ pen REREK. Amplituda 0,6 cm, zasilany baterią 1,5 Volt jest skutecznym źródłem rezonansu mechanicznego, dzięki któremu można wywoływać głoskę r. W zestawie dwie łopatki: miękka i twarda.	2



Załącznik nr 4 pt "Wykaz pomocy dydaktycznych"

Turbinka Logopedyczna	Gra rozwijająca kontrolę nad oddechem. 2 obręcze z obrazkami, o różnym stopniu trudności, instrukcja, dwa płócienne woreczki, 20 gumowych pierścieni. Logopedyczna gra oddechowa. Gra przeznaczona dla 2 osób	3
Trudne słowa 1	Gra logopedyczna- 9 plansz z obrazkami i podpisami , plastikowa ramka, notes, instrukcja w języku polskim. Ćwiczy różnice głosek, pamięć wzrokową, słuchową, koncentrację uwagi	2
Drabinka 1	Ilość graczy: 1- 4, Wiek: od 5 lat, Wymiary pudełka: 25,5/24,5/6. Gra logopedyczna Drabina 1 " ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poszerzania słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Są to istotne umiejętności w procesie nauki mówienia, czytania i pisania. Podczas gry uczestnicy ćwiczą różnicowanie głosek, a dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową, słuchową i koncentrację uwagi. Gry można wykorzystywać do zabawy domu z rodzicami, w szkole, w pracy terapeutycznej z logopedą.	2
Drabinka 2	Ilość graczy: 1- 4, Wiek: od 5 lat, Wymiary pudełka: 25,5/24,5/6. Gra logopedyczna "Drabina 1 " ma na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnego wyróżniania głosek opozycyjnych, poszerzania słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. Są to istotne umiejętności w procesie nauki mówienia, czytania i pisania. Podczas gry uczestnicy ćwiczą różnicowanie głosek, a dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową, słuchową i koncentrację uwagi. Gry można wykorzystywać do zabawy domu z rodzicami, w szkole, w pracy terapeutycznej z logopedą.	2
Memory-logopedyczne Piotruś	Pakiet 8 talii kart o wymiarach nie mniejszych niż 5,3 x 8,5 cm. Głoski sz, ż/rz, cz, dż, s, z, c, dz.	1
Opowiem Ci mamę	40 obrazków w 10 seriach tematycznych, polega na właściwym ułożeniu kart z obrazkami tak, aby powstała logiczna historyjka, którą następnie własnymi słowami dziecko opowiada.	2
Mini zabawy logopedyczne z buzią	28 kolorowych kartoników z trwałej tektury na których wyraźnie, ale w zabawny sposób, przedstawione zostały najważniejsze "logopedyczne grymasy" ,wymiar kartonika nie mniejszy niż 10 x 10 cm, wszystko umieszczone w trwałym, kartonowym pudełku, instrukcja metodyczna .Zastosowanie: terapia logopedyczna, terapia legastenii.	1
Lustro logopedyczne małe	Lustro w drewnianej ramie z podpórką. Służy do ćwiczeń logopedycznych. Idealne do indywidualnej pracy o wymiarach nie mniej i nie więcej niż bez ramy 25 x 25 cm.	2
Komputer przenośny	Wyświetlacz - 15,6" LED , rozdzielczość 1366x768, przeciwoodblaskowy /antyrefleksyjny/, Chipset -Dostosowany do zaoferowanego procesora; Procesor - Procesor- Intel Ccoe I 3-2310M dedykowany do pracy w komputerach przenośnych, taktowany zegarem min 2,1 GHz, lub procesor równoważny (procesor równoważny wydajnościowo to system, który w teście PassMark CPU Mark osiągnął wynik na poziomie wskazanego wyżej procesora.); Pamięć RAM - 4 GB DDR3 ; Dysk twardy - Min. 500 GB Serial SATA; Karta graficzna - Zintegrowana ; Audio - Karta dźwiękowa zgodna z HD Audio, głośniki stereo. Karta sieciowa - Ethernet 10/100 BaseT; Karta Wi-Fi Wireless LAN 802.11 b/g; Kamera – Zintegrowana Porty/złącza 2xUSB 2.0, złącze słuchawek, złącze mikrofonu, RJ-45, VGA, HDMI ; Klawiatura i touchpad - Klawiatura w układzie US - QWERTY Touchpad lub równoważny; Napęd optyczny - 8x DVD +/-RW ; System - Windows 7 PL Professional 32 Bit OEM ; Bateria - Litowo-jonowa 6 komorowa; Zasilacz - Zasilacz min. 65W; Certyfikaty i standardy - Certyfikat ISO 9001:2000 lub równoważny dla producenta sprzętu Certyfikat ISO 14001 lub równoważny dla producenta sprzętu; Gwarancja - min. 24 m-cy, świadczona na miejscu instalacji, czas reakcji do końca następnego dnia roboczego.	1