

Specyfikacja asortymentu na zakup i dostawę pomocy dydaktycznych do Zespołu Szkół w Starych Proboszczewicach Szkoły Podstawowej w Starych Proboszczewicach

Pomoc dydaktyczna	Ilość	Opis
Zajęcia dydaktyczno-wyrównawcze z języka polskiego		
Sylaby do zabawy – gra edukacyjna	2	Zawartość pudełka: 55 kart biedronek, 55 kart ilustracji, plansza, 5 pionków, kostka, instrukcja. Liczba graczy: od 2 do 5.
Głoski do zabawy -gra edukacyjna	2	Zawartość pudełka: 55 kart żabek, 55 kart ilustracji, plansza, 5 pionków, kostka, instrukcja. Liczba graczy: od 2 do 5.
Literka do literki -gra edukacyjna	2	Gra edukacyjna polecana dzieciom z problemami w czytaniu. Zadaniem gracza jest ułożenie i dopasowanie do obrazków pasujących do nich wyrazów. Dzieci poznają litery i uczą się czytania. Gra zmusza do myślenia i koncentracji uwagi. Zawartość pudełka: 35 obrazków, 96 liter, 30 żetonów, instrukcja.
Memo ortograficzne „Rz” i „Ż”	2	Gra dydaktyczna, która zapozna z zasadami pisowni wyrazów z rz i ż
Memo ortograficzne „CH” i „H”	2	Gra dydaktyczna, która zapozna z zasadami pisowni wyrazów z h i ch.
Memo ortograficzne „Ó” i „U”	2	Gra dydaktyczna, która zapozna z zasadami pisowni wyrazów z ó i u.
5 zmysłów trener pamięci	2	Zabawa z wykorzystaniem „trenera pamięci” polega na odnajdywaniu pasujących do siebie obrazków, np. przedmiotów, dźwięków i właściwych zmysłów, którymi je odbieramy. Na każdej karcie znajduje się 8 obrazków. W ramkę można wsunąć jedną lub dwie karty. Aby podnieść poziom trudności zadania, mogą być one zamieniane miejscami. Gra ma 2 poziomy trudności. Rozwija koncentrację, pamięć, logiczne myślenie, stymuluje mowę i wzbogaca słownictwo. W zestawie: ramka o wym. ok. 21,7 x 21 cm, 20 trwałych laminowanych kart z obrazkami, 16 żetonów-nakładek do zakrywania obrazków, 32 małe karty.
Piramida ortograficzna P1	2	Układanka ortograficzna dla dzieci od 6 r. życia. Budowanie PIRAMIDY odbywa się na zasadzie gry w domino. Zabawa połączona jest z nauką, ponieważ rozwija u dziecka zdolność do myślenia logicznego i zapamiętywania, uczy wytrwałości, wzmacnia koncentrację i skutecznie pomaga przezwyciężyć trudności. Układanka przeznaczona jest do zabawy indywidualnej i grupowej. Zabawę rozpoczynamy od rozdzielenia trójkątów pomiędzy grających. Jeden z trójkątów kładziemy stroną z zadaniem do góry. Następnie rozwiązujemy po kolei zadania, szukając odpowiedzi (brakujących liter w wyrazach) na otrzymanych trójkątach. Kolorowe linie brzegowe i gwiazdki stanowią element samokontroli. W efekcie właściwego ułożenia powstaje imponująca piramida. Piramida P1 to wstęp do nauki zasad ortograficznych. Dzieci uczą się prawidłowej pisowni wyrazów z: ó, u, rz, ż, ch, h.
Piramida ortograficzna P2	2	Układanka ortograficzna dla dzieci od 6 r. życia. Budowanie PIRAMIDY odbywa się na zasadzie gry w domino. Zabawa połączona jest z nauką, ponieważ rozwija u dziecka zdolność do myślenia logicznego i zapamiętywania, uczy wytrwałości, wzmacnia koncentrację i skutecznie pomaga przezwyciężyć trudności. Układanka przeznaczona jest do zabawy indywidualnej i grupowej. Zabawę rozpoczynamy od rozdzielenia trójkątów pomiędzy grających. Jeden z trójkątów kładziemy stroną z zadaniem do góry. Następnie rozwiązujemy po kolei

		zadania, szukając odpowiedzi (brakujących liter w wyrazach) na otrzymanych trójkątach. Kolorowe linie brzegowe i gwiazdki stanowią element samokontroli. W efekcie właściwego ułożenia powstaje imponująca piramida. Piramida P2 zawiera materiał ćwiczeniowy utrwalający poznane zasady ortografii, dzięki zastosowaniu przykładów z: ó, u, rz, ż, ch, h wymiennych.
Moje układanki – ćwiczenia sylabowe do nauki czytania. Zestaw 1, zestaw 2, zestaw 3, zestaw 4 – pomoc edukacyjna	1	Pomoc edukacyjna dla dzieci uczących się czytać. Polecana także dla dzieci z grupy ryzyka dysleksji. Zestawy zawierają materiał podzielony zgodnie z kolejnymi etapami symultaniczno-sekwencyjnej metody wczesnej nauki czytania prof. Jagody Cieszyńskiej. Układanki są skonstruowane tak, aby w formie zabawy wykorzystać wszystkie możliwości dziecka. <ul style="list-style-type: none"> • format: A5 • 14 obrazków i wyrazów podzielonych na sylaby, broszura z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń. Zestaw składa się z 21 kompletów. W skład każdego kompletu wchodzi następujące elementy: <ul style="list-style-type: none"> • obrazek • przecięty obrazek z podpisem • podpis - cały wyraz do czytania globalnego • sylaby - wyraz rozcięty zgodnie z podziałem na sylaby
311 szlaczków i zygaczeków. Ćwiczenia grafomotoryczne usprawniające rękę piszącą - książka	1	Książka dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w nauce pisania. Rysowanie szlaczków sprzyja kształtowaniu płynności i precyzji ruchów ręki piszącej, doskonaleniu techniki pisania, ćwiczeniu koncentracji uwagi oraz rozwijaniu spostrzegawczości.
Zabawy słuchowe – ćwiczenia - książka	1	Książka ta jest kierowana do rodziców i nauczycieli, którzy chcą usprawnić funkcje słuchowe u dzieci. Propozycje w niej zawarte sprawdzą się zarówno w wypadku dzieci, u których rozwój percepcji słuchowej przebiega prawidłowo, jak i tych, gdzie występują opóźnienia lub zaburzenia. W publikacji opisanych jest 90 zabaw podzielonych na: ćwiczenia wrażliwości słuchowej, ćwiczenia rytmiczne, ćwiczenia słuchu fonemowego oraz analizy i syntezy sylabowej i głoskowej, ćwiczenia koncentracji słuchowej. Znaczącą częścią książki są załączniki potrzebne do wykonania niektórych ćwiczeń. Ilustracje stanowiące materiał ćwiczeniowy, dzieci mogą wykorzystać zgodnie z opisem ćwiczenia, a następnie pokolorować. Mogą też same wykonać ilustrację. Dużą zaletą ćwiczeń jest to, że choć zostały ułożone według trudności, to wykonywać je można w zależności od potrzeb, niekoniecznie po kolei
Bystre oczko – zestaw edukacyjny	1	Gra przeznaczona dla najmłodszych dzieci. Polega na odszukaniu na planszy takiego samego obrazka, jaki widnieje na wylosowanej przez osobę prowadzącą grę plakietce. Na drugiej stronie plakietki wyszczególniona jest nazwa i krótki opis przedmiotu. Wyrabia spostrzegawczość, refleks, pamięć, ćwiczy analizę wzrokową i słuchową, uczy rozróżniać kolory i nazywać przedmioty. <ul style="list-style-type: none"> • 210 twardych dwustronnie zadrukowanych plakietek • 4 duże dwustronne plansze • instrukcja z propozycjami 7 gier • dla 2-20 graczy
Sokole oko – gra edukacyjna	1	Gra edukacyjna, która ćwiczy refleks i koncentrację. Zestaw zawiera 8 gier (Bystre oczko, Sokole oko, Skojarzenia, Bingo – oczko, Zgadula!, Niby – Lotek, itp.).

		<ul style="list-style-type: none"> • 140 żetonów • 8 plansz • dla 1-4 graczy
Kostki do opowieści - przygody	1	Pomoc dydaktyczna służąca do inspirowania wyobraźni dziecka. Im więcej dzieci będzie grać, z tym większą łatwością przyjdzie im opowiadanie dłuższych i bardziej rozwiniętych historii. Kostki zainspirują i rozwiną wyobraźnię dzieci i młodzieży w każdym wieku. Można przyjąć, że przy dziewięciu kostkach jest po trzy na początek, rozwinięcie i zakończenie opowieści. Dziecko może zachować swoje opowiadanie: zapisać, narysować lub nagrać je. Od 4 lat. Zawartość: 9 kostek (bok ok. 2 cm) - łącznie 54 obrazki - pudełeczko - instrukcja.
Kostki do opowieści - różności	1	Pomoc dydaktyczna służąca do inspirowania wyobraźni dziecka. Im więcej dzieci będzie grać, z tym większą łatwością przyjdzie im opowiadanie dłuższych i bardziej rozwiniętych historii. Kostki zainspirują i rozwiną wyobraźnię dzieci i młodzieży w każdym wieku. Można przyjąć, że przy dziewięciu kostkach jest po trzy na początek, rozwinięcie i zakończenie opowieści. Dziecko może zachować swoje opowiadanie: zapisać, narysować lub nagrać je. Od 4 lat. Zawartość: 9 kostek (bok ok. 2 cm) - łącznie 54 obrazki - pudełeczko - instrukcja.
Kostki do opowieści - czynności	1	Pomoc dydaktyczna służąca do inspirowania wyobraźni dziecka. Im więcej dzieci będzie grać, z tym większą łatwością przyjdzie im opowiadanie dłuższych i bardziej rozwiniętych historii. Kostki zainspirują i rozwiną wyobraźnię dzieci i młodzieży w każdym wieku. Można przyjąć, że przy dziewięciu kostkach jest po trzy na początek, rozwinięcie i zakończenie opowieści. Dziecko może zachować swoje opowiadanie: zapisać, narysować lub nagrać je. Od 4 lat. Zawartość: 9 kostek (bok ok. 2 cm) - łącznie 54 obrazki - pudełeczko - instrukcja.
Pudełko z miśm - pomoc edukacyjna	1	Pomoc edukacyjna służąca do zrozumienia pojęć: w środku, obok, między, w, nad, pod itp. Uczy rozumienia i nazywania stosunków przestrzennych poprzez manipulowanie przedmiotami. <ul style="list-style-type: none"> • drewniana skrzynka o wym. ok. 17 x 17 x 17 cm wraz z pokrywą • miś o wys. ok. 24,5 cm
Karty do pudełka z miśm	1	Każda seria obrazków przedstawia określony typ przemocy, z którą dzieci i młodzież spotykają się w życiu codziennym. Na zakończenie przedstawiono przykładowe dobre i złe zakończenie. Materiał angażuje dzieci i młodzież w dyskusję, ułatwia wymianę własnych doświadczeń oraz pozwala na wypracowanie własnych strategii zachowań. Pomoc dla nauczyciela podczas lekcji wychowawczych oraz dla pedagoga szkolnego. Poza funkcją wychowawczą historyjki obrazkowe są pomocą dydaktyczną w edukacji językowej, nadaje się zarówno do ustnych, jak i pisemnych form wypowiedzi. <p>» Zastosowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia wypowiedzi ustnej i pisemnej • logiczne myślenie i spostrzegawczość - ustalanie sekwencji zdarzeń • dyskusje na temat norm zachowań społecznych • omawianie sposobów radzenia sobie i przeciwdziałania agresji <p>» Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 13 serii obrazków po 4-7 kart każda

		<ul style="list-style-type: none"> • łącznie 72 karty wykonane z grubego, lakierowanego kartonu • wymiar karty: ok. 9 x 9 cm • instrukcja • opakowanie: zamykane, kartonowe pudełko <p>Zestaw zdjęć przedstawiających pojedynczą/dwie zabawkę/i – misia/auto w różnych ustawieniach w stosunku do pudełka oraz etykiety (wielkie litery drukowane) z określeniami: na, pod, nad, w, obok, między, za, przed, do, blisko, daleko. Cały zestaw stymuluje rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, ćwiczy orientację przestrzenną poprzez manipulowanie na konkretnie – nauka przez doświadczenie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 21 kart o wym. ok. 10 x 15 cm
Trening słuchu – gry + płyta	1	<p>Zbiór ponad 200 zabaw kształtujących percepcję słuchową w zakresie wszystkich jej funkcji, pogrupowanych tematycznie, uwzględniających stopniowanie trudności. Ćwiczenia przeznaczone są dla dzieci w wieku od 4 do 10 lat. Książka zawiera opisy zabaw, ilustracje, rebusy, gry potrzebne do ich przeprowadzenia oraz materiał dźwiękowy. Jej adresatem są nauczyciele nauczania zintegrowanego i klas integracyjnych, logopedzi, terapeuci oraz rodzice pracujący z dziećmi, które mają trudności w nabywaniu umiejętności w zakresie rozwoju mowy, czytania i pisania. Pomoc dydaktyczna autorstwa Joanna Grabana i Romana Sprawki</p> <ul style="list-style-type: none"> • format: A4 • 136 str. • 2 kolorowe gry: Piramida oraz Rymy • płyta CD
Sylaby w dominie – gra dydaktyczna	10	<p>Gra dydaktyczna polegająca na dopasowaniu odpowiednich sylab w taki sposób, by powstały poprawne formy wyrazów dwusylabowych. Uczestnicy gry ćwiczą swoją spostrzegawczość, refleks, kojarzenie właściwych słów, a także utrwalają poprawną pisownię budowanych wyrazów. Gra może być wykorzystywana jako pomoc dla terapeutów, logopedów i nauczycieli.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 56 kostek domina • klepsydra • worek • 16 żetonów • karta wyrazów • instrukcja • dla 2-4 graczy • od 5 lat
Metoda dobrego startu – od piosenki do literki	1	<p>Zestaw podręcznik, ćwiczenia, płyty CD. Na 3 płytach znajduje się 48 piosenek w trzech wersjach: wokalnoinstrumentalnej (służy poznaniu całej piosenki oraz pomaga w jej nauce), wokalne (wybrany fragment zaproponowany do ćwiczeń ruchowo - słuchowo-wzrokowych, będący podpowiedzią dla nauczyciela) i instrumentalnej (ułatwiający naukę melodii; przygotowany z myślą o końcowej części zajęć, w której dzieci na przykład odpoczywają). Ze względu na różnice, jakie występują w budowie małych i wielkich liter, dla każdej litery napisano po dwie piosenki.</p>
Puzzle ortograficzne H i CH	1	<p>Gra edukacyjna polegająca na tym aby w odmierzonym przez klepsydrę czasie gracze najszybciej uzupełnili brakujące litery w wybranych wyrazach. Wygrywa ten, kto prawidłowo ułoży najwięcej wyrazów. Gra uczy</p>

		poprawnej pisowni H i CH.
Puzzle ortograficzne U i Ó	1	Gra edukacyjna polegająca na tym aby w odmierzonym przez klepsydrę czasie gracze najszybciej uzupełnili brakujące litery w wybranych wyrazach. Wygrywa ten, kto prawidłowo ułoży najwięcej wyrazów. Gra uczy poprawnej pisowni U i Ó.
Puzzle ortograficzne RZ i Ź	1	Gra edukacyjna polegająca na tym aby w odmierzonym przez klepsydrę czasie gracze najszybciej uzupełnili brakujące litery w wybranych wyrazach. Wygrywa ten, kto prawidłowo ułoży najwięcej wyrazów. Gra uczy poprawnej pisowni RZ i Ź.
Przeplatanki „8 kształtów”	4	8 dziurkowanych kształtów zwierząt, pojazdów do przewlekania wraz z 8 sznureczkami o długości 90 cm. Wymiary każdego z kształtów: ok. 11 x 9 cm
Multimedialny program komputerowy dotyczący dysleksji – pakiet 1 + pakiet 2	1	<p>PAKIET 1 - Multimedialny, jednostanowiskowy program wspomagający profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną dzieci z trudnościami w nauce pisania i czytania, uczniów zagrożonych dysleksją oraz z dysleksją rozwojową. Pozwala na przeprowadzenie terapii. Pakiet zawiera materiał ułatwiający prowadzenie zajęć korekcyjno – kompensacyjnych przez nauczycieli. Przyjazna forma nauki przez zabawę sprzyja szybszemu osiągnięciu oczekiwanych rezultatów. Dysleksja - pakiet 1 jest połączeniem dwóch nowatorskich produktów: zestawu materiałów multimedialnych wspomagających naukę liter – Litery i zestawu materiałów wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu – Ocena ryzyka dysleksji.</p> <p>Pakiet zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikację Terapeuty (pozwala na drukowanie i archiwizowanie dokumentacji, np. kart do ćwiczeń grafomotorycznych, ilustracji, dyplomów, dokumentów sporządzonych przez specjalistów badających dziecko, śledzenie jego postępów w mowie) • Ocenę ryzyka dysleksji – zestaw materiałów interaktywnych wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu. Moduł diagnostyczny Produkt składa się z zestawu prób diagnostycznych – są to zadania powiązane z 21 stwierdzeniami ze Skali Ryzyka Dysleksji autorstwa prof. Marty Bogdanowicz. Próby te umożliwiają dokonanie oceny wyróżnionych aspektów rozwoju, od których zależy czynienie postępów w nauce czytania i pisania (każdemu stwierdzeniu przyporządkowane jest co najmniej jedno zadanie). Ponadto, program zawiera próbę czytania dla dzieci 7-letnich „Darek” (również autorstwa prof. M. Bogdanowicz), która pomaga w ocenie techniki i tempa czytania oraz poziomu rozumienia czytanego tekstu. Po przebadaniu dziecka za pomocą zdigitalizowanej Skali Ryzyka Dysleksji, terapeuta otrzymuje wyniki przedstawione w formie profilu rozwoju w poszczególnych sferach, które stanowią punkt wyjścia do dalszej terapii dysleksji. • Litery - program służy do nauki i utrwalania kształtu liter. Produkt ten łączy w sobie ćwiczenia z wielu obszarów takich jak: koordynacja ruchowa, wzrokowo-ruchowa, słuchowo-ruchowa i wzrokowo-słuchowo-ruchowa, grafomotoryka, logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętność klasyfikacji elementów. Dzięki funkcjonalności zwanej Kreatorem zajęć, terapeuta ma możliwość zmieniania lub modyfikowania struktury zajęć, przede wszystkim z uwagi na specjalne potrzeby edukacyjne, możliwości i ograniczenia swoich uczniów. <p>PAKIET 2 - Multimedialny, jednostanowiskowy program, który pozwala na kompleksową pomoc we wczesnym diagnozowaniu, a następnie przeprowadzeniu zajęć korekcyjno-kompensacyjnych dzieci z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową. Forma nauki poprzez zabawę sprzyja szybszemu osiągnięciu oczekiwanych</p>

		<p>rezultatów terapii. Dysleksja – pakiet 2 obejmuje Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisanie oraz Trening słuchania, czytania i pisanie, cz.1</p> <p>Pakiet zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikację Terapeuty (pozwala na drukowanie i archiwizowanie dokumentacji, np. kart do ćwiczeń grafomotorycznych, ilustracji, dyplomów, dokumentów sporządzonych przez specjalistów badających dziecko, śledzenie postępów dziecka), • Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisanie - pierwszy multimedialny program do przeprowadzenia kompleksowej oceny dziecka, pomocnej w diagnozowaniu przyczyn niepowodzeń szkolnych w zakresie funkcji percepcyjno - motorycznych i ich integracji. Zawiera zestaw interaktywnych zadań testowych, służących do wstępnego rozpoznania przyczyn trudności w nauce czytania i pisanie (pozwala on na ocenę poziomu umiejętności czytania i pisanie oraz poziomu rozwoju funkcji poznawczych i ruchowych uczestniczących w ich kształtowaniu się), a także profesjonalną dokumentację badania - zarówno tę tworzoną dynamicznie przez program w trakcie diagnozy, jak i tradycyjne dokumenty do wypełnienia. • Trening słuchania, czytania i pisanie, cz.1. - zawiera materiały multimedialne wspomagające umiejętność czytania i pisanie, kształtujące wrażliwość i świadomość ortograficzną, doskonalące funkcje percepcyjno - motoryczne. Stanowi pomoc dydaktyczną, będącą wyznacznikiem poszczególnych etapów terapii (zachowuje metodyczną kolejność postępowania). Jest olbrzymią bazą atrakcyjnych ćwiczeń, zróżnicowanych pod względem stopnia trudności ćwiczeń. Pakiet został wzbogacony o zestawy tradycyjnych pomocy dydaktycznych, które urozmaicają i uzupełniają zajęcia kompensacyjno - rewalidacyjne: <ul style="list-style-type: none"> • książeczki z wierszykami • programy uatrakcyjniające terapię: „Gimnastyka oka czytelnika” „Śpiewanie na ekranie”, pocztówki ortograficzne • karty znajomości lite • dyplomy i naklejki
Czytam i liczę - Gra interaktywna do nauki czytania i pisanie.	1	Pakiet dla dzieci w wieku 4-7 lat zawierający dwie pełne wersje gier edukacyjnych:- Bolek i Lolek alfabet i nauka czytania- Matematyka dodawanie i odejmowanie
Czytam i piszę - Interaktywna nauka języka polskiego.	1	Interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6–10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisanie. Program wprowadza dziecko w świat przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem czytać oraz przyswoi sobie reguły poprawnego pisanie. Ćwiczenia interaktywne, animacje, kolorowe ilustracje i narracje – dostosowane do wieku odbiorcy –wprowadzają go w świat liter, wyrazów, zdań oraz tekstów (tzw. jednostek językowych). Program Czytam i piszę jest dostosowany do polskiego systemu edukacyjnego. Nauka przez zabawę Pracując z programem, dzieci uczestniczą w zabawach i grach językowych – rozwiązują rebusy, krzyżówki, tworzą rymowanki, labirynty, poznają piosenki i wierszyki, uzupełniają podpisy pod ilustracjami, porządkują rozsypanki wyrazowe, słuchają piosenek i wierszyków. Program zawiera zadania o wzrastającym poziomie trudności, rozwijające kreatywność dzieci oraz umiejętność kojarzenia pojęć, a także doskonalące koncentrację. Animacje Zabawę gwarantują liczne kolorowe animacje, które wspomagają naukę. Dzieci mogą obejrzeć m.in., jak należy prawidłowo kreślić daną literę (potem powtarzają to samodzielnie na ekranie komputera), mogą także zobaczyć fragmenty baśni J.Ch. Andersena. W programie znajdują się i takie animacje, które uruchamiają się tylko wtedy, gdy dziecko poprawnie wykona ćwiczenie, a więc stanowią tym samym

		doskonałą i wyczekiwaną nagrodę. Jednym z udogodnień programu jest możliwość wydruku wielu materiałów pomocniczych, np. liniatury do ćwiczeń w pisaniu, zawierającej wzorec danej litery, czy tekstów piosenek, wierszyków i bajek.
Kto to? Co to? Rzeczownik – pomoc edukacyjna	2	<p>Pomoc niezbędna w poznawaniu i utrwalaniu umiejętności rozpoznawania części mowy. Jednym z zadań dziecka jest wypełnienie planszy kartonikami z obrazkami pasującymi do danej kategorii rzeczownika. Po każdym wylosowaniu kartonika, dziecko musi nazwać to, co przedstawia rysunek i określić, do której kategorii rzeczownika należy. Zestaw wprowadza dziecko w świat gramatyki języka polskiego. Wspomaga rozumienie mowy, wzbogacanie słownictwa, stymuluje rozwój umiejętności zadawania pytań i budowania zdań poprawnych pod względem gramatycznym, uczy kreatywności, stymuluje logiczne myślenie. Pomoc przeznaczona jest dla dzieci, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, z opóźnionym rozwojem mowy, z afazją dziecięcą, z dysleksją.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 plansz formatu A4 • 30 kartoników z obrazkami o wym. 6 x 6 cm • 5 kart pracy formatu A4 (do kserowania)
Jak? Przymiotnik – pomoc edukacyjna	2	<p>„Jaki? Przymiotnik” to pomoc edukacyjna. Składa się ona z trzech części mających formę gier: „Poznajemy słowa, które określają cechy przedmiotów/zjawisk”, „Porównywanie – np. okrągły jak...” i „Określanie cech rzeczownika – np. Jabłko jest....(okrągłe, kwaśne, zepsute itp.) oraz 2 plansz demonstracyjnych wyjaśniających zagadnienia stopniowania i odmiany przymiotnika. Pomoc rozwija rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, wprowadza w świat gramatyki języka polskiego, stymuluje rozwój umiejętności zadawania pytań i budowania zdań poprawnych pod względem gramatycznym, uczy kreatywności oraz stymuluje logiczne myślenie. Pomoc przeznaczona dla dzieci w młodszym wieku szkolnym i starszych, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, a także dla uczniów: z opóźnionym rozwojem mowy, z SLI (specyficznymi zaburzeniami rozwoju językowego szczególnie z deficytem gramatycznym), z afazją dziecięcą, z dysleksją.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 plansze kontrolne formatu A4 • 20 tafelków z rysunkami • 20 tafelków z rysunkami • 20 kart o wym. ok. 7 x 7 cm • 20 kart formatu A5 do ćwiczeń określania rzeczownika • plansza prezentująca stopniowanie przymiotnika • plansza prezentująca odmianę przymiotnika przez liczby i rodzaje • żetony • instrukcja
Czasownik Co robi? – pomoc edukacyjna	2	<p>Pomoc zawiera materiały, które pozwalają na 4 rodzaje ćwiczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "Poznajemy słowa, które określają czynności - zabawa memo." Jest to etap wstępny, którego celem jest zapoznanie dziecka z wyrazami, które należą do grupy czasowników. 2. "Formy czasownika w określonym czasie." Uświadamia dziecku, że forma czasownika zmienia się w zależności od tego, czy to o czym mówimy działa się wczoraj, dzieje się teraz, czy dopiero będzie się działało w przyszłości. 3. "Osobowe formy czasownika." Celem zabawy jest pokazanie dziecku, że różne osoby będą używały innej

		<p>formy tego samego czasownika.</p> <p>4. "Kontrolne karty pracy." Karty zostały opracowane zgodnie z zasadą stopniowania trudności i są przeznaczone dla uczniów, u których poziom umiejętności czytania i pisania jest różny.</p> <p>Pomoc rozwija: rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, wprowadza w świat gramatyki języka polskiego, stymuluje rozwój umiejętności zadawania pytań i budowania zdań poprawnych pod względem gramatycznym, uczy kreatywności oraz stymuluje logiczne myślenie. Pomoc przeznaczona dla dzieci w młodszym wieku szkolnym i starszych, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, a także dla uczniów: z opóźnionym rozwojem mowy, z SLI (specyficznymi zaburzeniami rozwoju językowego szczególnie z deficytem gramatycznym), z afazją dziecięcą, z dysleksją.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 136 kartoników z obrazkami czynności o wym. ok. 6 x 6 cm • plansza czasu formatu A4 • 2 plansze do ćw. odmiany czasownika przez osoby formatu A4
Gra „Kocham Cię Polsko”	2	<p>W skład gry wchodzi zestaw pytań dotyczących Polski, polskiej historii i geografii, polskiej piosenki i kuchni oraz polskiego filmu i sportu. Pytania dotyczą tego, co wszyscy znamy i lubimy. I tego, czego nie wiemy, a chcemy się dowiedzieć.</p>
Gra „Spacer po lesie”	2	<p>Gra planszowa polegająca na przemieszczaniu się 2 drużyn przez las. Zgodnie z poleceniami zamieszczonymi na kartach dzieci zbierają do koszyka owoce leśne.</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza do gry o wym. ok. 39 x 39 cm • żetony z owocami o śr. 2,5 cm • od 5 lat
Multimedialny program terapeutyczny - Dysleksja	1	<p>Dysleksja to multimedialny program do pracy z dziećmi wykazującymi specyficzne trudności w nauce czytania i pisania umożliwiający przeprowadzenie oceny gotowości szkolnej oceny ryzyka dysleksji i dyskalkulii oraz diagnozy dysleksji. Baza ćwiczeń oraz kart pracy zapewnia nauczycielom i specjalistom materiał do efektywnej i atrakcyjnej terapii ucznia. Dzięki aplikacji można przeprowadzić szereg diagnoz i zaplanować zajęcia z uczniami wymagającymi wsparcia i zarejestrować ich wyniki oraz przeanalizować efekty pracy z uczniem. Aplikacja nauczyciela umożliwia także przeprowadzenie: wstępnej diagnozy pedagogicznej z orientacyjną oceną gotowości szkolnej oraz oceny ryzyka dysleksji i dyskalkulii. Gotowe diagnozy przygotowane przez zespół specjalistów pozwalają nauczycielowi lub terapeutce na sprawdzenie: funkcji językowych funkcji wzrokowych pamięci myślenia. Program terapeutyczny wykorzystuje powszechnie uznaną metodę 18 struktur wyrazowych która umożliwia pogłębienie umiejętności analizy i syntezy wyrazów. Jest to metoda przeznaczona do jednoczesnego ćwiczenia czytania i pisania na tym samym materiale leksykalnym w oparciu o uaktywnianie analizatorów: wzrokowego słuchowego i kinestetyczno-ruchowego. Dzięki temu w krótkim czasie uczniowie z ryzykiem dysleksji lub zdiagnozowaną dysleksją rozwojową mają szansę opanować umiejętności: koncentracji uwagi sylabizowania i budowania zdań czytania i pisania poprawnego ortograficznie. Ćwiczenia przygotowane zostały w kilku wersjach o różnych stopniach trudności co zapewnia możliwość ich dostosowania do wieku i poziomu umiejętności a także wykorzystywania w kolejnych etapach zajęć. Program zawiera ponad 500 ćwiczeń interaktywnych. W nowej wersji dodaliśmy autorskie Pomoce dydaktyczne: kolorowe naklejki – nagrody dla uczniów bingo literowe plansze demonstracyjne: litery, rozsypanki sylabowe karty pracy dla nauczycieli do wydruku oraz: nowe zestawy ćwiczeń w tym ortograficzne animowane filmy do ćwiczeń</p>

			kaligraficznych filmy demonstrujące ćwiczenia ruchowe i gry zręcznościowe w tym grafomotoryczne.
	Piłka Tai-Chi	2	Piłka Tai-Chi zainspirowana jest chińską tradycyjną gimnastyką, związaną przede wszystkim ze skręcaniem i obracaniem ciała, a także zwiększaniem koordynacji wzrokowo-ruchowej. Celem zabawy jest utrzymanie na torze, znajdującej się wewnątrz kulki. Korzystanie z piłki zwiększa giętkość nadgarstka, rąk oraz sprzyja prawidłowej postawie przy pisaniu. Śr. 20 cm, od 2 lat.
	Góra-dół – zabawka rozwijająca koordynację wzrokowo-ruchową	2	Zabawka rozwijająca koordynację wzrokowo-ruchową, precyzję i celowość ruchu. Prowadzenie piłki po torze wymaga obracania zabawki w różnych kierunkach. Wym.: ok. 15 x 15 x 30 cm.
	Niekończąca się ósemka - zabawka	2	Zabawka, której celem jest poprawa zręczności, wspieranie koordynacji ruchowej oraz wzrokowej, a także poprawa refleksu.. W zestawie 2 piłeczki wykonane z różnego tworzywa, dzięki czemu poruszają się one w ósemce z różną szybkością. Zadaniem osoby ćwiczącej jest otwieranie i zamykanie ósemki tak, aby piłka sprawnie poruszała się po torze, zataczając literę S. Wym.: ok. 34 x 21 x 5 cm
	Słuchamy, rozpoznajemy, naśladujemy dźwięki	1	Za pomocą nagranych dźwięków dzieci mogą wyćwiczyć umiejętności komunikacyjne tj. mówienie, czytanie, pisanie. Systematyczne ćwiczenia słuchowe można rozpocząć już od najmłodszych dzieci w wieku przedszkolnym (czyli nawet pomiędzy 2 a 3 rokiem życia), a kontynuować warto jeszcze z dziećmi szkolnymi. Zastosowanie: <ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenie uważnego słuchanie i analizy słuchowej • rozwijanie pamięci słuchowej • przygotowanie do czytania i pisania • koncentracja uwagi Zawartość: <ul style="list-style-type: none"> • 30 dźwięków • 30 kart z fotografiami ok. 11x8,5 cm • instrukcja w języku polskim
	Dźwięki codzienne dają orientację	1	Na płycie CD można usłyszeć codzienne dźwięki z wielu obszarów życia codziennego. Nagrania w połączeniu z kolorowymi fotografiami pozwalają dzieciom izolować i przyporządkowywać dźwięki. W ten sposób ćwiczą swoje ucho, zdolność uważnego skoncentrowanego słuchania, analizowania i nazywania słyszanego dźwięku. Dają orientację w codziennym życiu, przygotowują do ćwiczeń w czytaniu i pisaniu. Załączona instrukcja metodyczna zawiera propozycję wielu ciekawych i zróżnicowanych pod względem trudności ćwiczeń i zabaw. Zastosowanie: <ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenie uważnego słuchania i analizy słuchowej • rozwijanie pamięci słuchowej • przygotowanie do czytania i pisania • koncentracja uwagi Zawartość: <ul style="list-style-type: none"> • płyta CD z nagraniem 28 dźwięków (seria dźwięków nagrana jest trzykrotnie w różnej kolejności) • 28 kolorowych kart z fotografiami o wymiarze ok. 11 x 8,5 cm

			<ul style="list-style-type: none"> instrukcja
	Dźwięki w zoo	1	<p>Kolorowe fotografie i nagrane odgłosy do tematu - ogród zoologiczny. Ponad 20 zwierząt od małp poprzez hipopotama i muflona, aż do piranii i tygrysa. Ćwiczenie uważnego słuchania i precyzyjnego nazywania dźwięków. Inspiruje dzieci do dalszych poszukiwań : gdzie żyją poszczególne zwierzęta (kontynenty!), czym się żywią, jak żyją, jak opiekują się potomstwem. Pomoc dydaktyczna w nauczaniu zintegrowanym. Załączona instrukcja metodyczna zawiera ciekawe propozycje zajęć metodycznych - o zróżnicowanym stopniu trudności.</p> <p>Zastosowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> ćwiczenie uważnego słuchania i analizy słuchowej rozwijanie pamięci słuchowej przygotowanie do czytania i pisania koncentracja uwagi <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> płyta CD z nagraniem 28 dźwięków (seria dźwięków nagrana jest dwukrotnie w różnej kolejności) 28 kolorowych kart z fotografiami o wymiarze ok. 11 x 8,5 cm instrukcja
	Dźwięki wiejskiej zagrody	1	<p>Dzieci poznają, jak brzmi wiejska zagroda. Poprzez uważne słuchanie i przyporządkowywanie dźwięków kolorowym fotografiami, dzieci poznają najważniejsze odgłosy wiejskiej zagrody. Instrukcja metodyczna zawiera propozycje zajęć, a także krótką opowieść poświęconą każdemu dźwiękowi.</p> <p>Zastosowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> ćwiczenie uważnego słuchania i analizy słuchowej rozwijanie pamięci słuchowej przygotowanie do czytania i pisania koncentracja uwagi <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> płyta CD z nagraniem 30 dźwięków (każda seria dźwięków nagrana jest dwukrotnie w różnej kolejności) 30 kolorowych kart z fotografiami o wymiarze ok. 11 x 8,5 cm instrukcja
	Dźwięki wodne	1	<p>Płyta dźwiękowa zawiera 24 nagrania dźwięków kojarzących się z wodą. Zawiera zarówno odgłosy natury, jak i z codziennego otoczenia człowieka. Pomoc dydaktyczna zawiera dodatkowo 24 barwne fotografie ilustrujące poszczególne dźwięki. Materiał rozwijający percepcję i pamięć słuchową u dzieci. Załączona instrukcja metodyczna zawiera pomysły wykorzystania płyty i fotografii w zajęciach z dziećmi, proponując zabawy o zróżnicowanym stopniu trudności.</p> <p>Zastosowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> ćwiczenie uważnego słuchania i analizy słuchowej rozwijanie pamięci słuchowej przygotowanie do czytania i pisania koncentracja uwagi

			Zawartość: <ul style="list-style-type: none"> • płyta CD z nagraniem 24 dźwięków (każda seria dźwięków nagrana jest dwukrotnie w różnej kolejności) • 24 kolorowych kart z fotografiami o wymiarze ok. 11 x 8,5 cm • instrukcja
	Dźwięki leśne	1	<p>28 dźwięków leśnych i towarzyszące im piękne fotografie stanowią unikalną pomoc dydaktyczną przydatną zarówno w kształceniu dziecięcego słuchu, jak rozbudzaniu zainteresowania otaczającą nas przyrodą. Załączona instrukcja podpowiada wiele ciekawych zabaw o zróżnicowanym stopniu trudności.</p> <p>Zastosowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenie uważnego słuchanie i analizy słuchowej • rozwijanie pamięci słuchowej • przygotowanie do czytania i pisania • koncentracja uwagi <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> • płyta CD z nagraniem 28 dźwięków (każda seria dźwięków nagrana jest dwukrotnie w różnej kolejności) • 28 kolorowych kart z fotografiami o wymiarze ok. 11 x 8,5 cm • instrukcja
	Złap piłkę	5	Zabawa w łapanie piłki ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową, zręczność, spostrzegawczość, doskonali szybkość reakcji. W zestawie 3 szt. Dł. 38 cm, śr. piłki: 7 cm.
	<p>Metoda 18 struktur wyrazowych:</p> <ul style="list-style-type: none"> - struktura 1-2 - struktura 3-4 - struktura 5-6 - struktura 7-8 - struktura 9-10 - struktura 11-12 - struktura 13-14 - struktura 15-16 - struktura 17-18 <p>Metoda 18 struktur wyrazowych. Zestawy ćwiczeń do analizy i syntezy słuchowej. Metoda 18 struktur wyrazowych. Książka do ćwiczeń w czytaniu.</p>	1 zestaw	<p>Opracowany zeszyt ćwiczeń jest przeznaczony dla ucznia i służy praktycznemu usprawnianiu czytania i pisania. Zawiera napisane pismem odręcznym suwaki literowe i wprawki do poszczególnych części oryginalnej metody 18 struktur wyrazowych. W skład zeszytu wchodzi wyrazy o określonej strukturze - od najprostszyc, dwusylabowych, do złożonych wyrazów wielosylabowych z grupami spółgłoskowymi w obrębie jednej sylaby. Suwaki literowe zawierają wyrazy, które mają pewną część wspólną (literę, ich zestaw lub sylabę) dla kilku słów. Z kolei we wprawkach zamieszczono zestawy wyrazów o określonej budowie, ułożone w ten sposób, aby przy czytaniu zachowywały rytm i rym. Zeszyt umożliwia samodzielną pracę ucznia (pod kontrolą osoby prowadzącej zajęcia) i stanowi podstawę posługiwania się metodą 18 struktur wyrazowych. Służy do ćwiczeń analizy sylabowej wyrazów, do ćwiczeń pisania według wzoru z głośnym wypowiedaniem sylab oraz do ćwiczeń poprawności i płynności czytania.</p>

Zajęcia logopedyczne

Gimnastyka buzi i języka – pomoc edukacyjna	1	<p>Pomoc rozwija motorykę narządów artykulacyjnych - kinezę tj. ruch narządów, kinestezję tj. czucie ułożenia narządów, rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, stymuluje logiczne myślenie, uczy poprzez demonstrację, naśladownictwo i manipulowanie. Jedna strona karty zawiera jasny, czytelny symbol, druga strona karty jest kolorowa - jeden kolor - lub biała.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 zestawy po 10 kart • format: A5 lub 9 x 9 cm
Kocham czytać – seria logopedyczna	1	<p>W zestawie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Kocham czytać. Poradnik dla rodziców i nauczycieli” • „Kocham czytać. Kolorowanka” <p>Seria logopedyczna: – do wczesnej nauki czytania dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz starszych – zagrożonych dysleksją, z wadami wymowy – pakiet 18 zeszytów pozwala dziecku:</p> <ul style="list-style-type: none"> • poznać wszystkie litery polskiego alfabetu • wcześniej rozpocząć naukę czytania • zwiększać zasób słownictwa • opanować sztukę czytania ze zrozumieniem • uczyć się języków obcych • nauczyć się w przyszłości pisowni trudnych wyrazów.
Cmokaj, dmuchaj, parskaj, chichaj – książka + dwie gry planszowe	2	<p>Książka zawiera 35 ćwiczeń oddechowych i artykulacyjnych zróżnicowanych pod względem formy (m.in. labirynty, historyjki obrazkowe, rysowanie po śladzie), przeznaczonych dla dzieci w wieku od 4 do 7 lat. Ćwiczenia te można wykorzystać nie tylko w pracy indywidualnej z dzieckiem, ale także w pracy z grupą podczas zajęć w przedszkolu czy zajęć korekcyjno-kompensacyjnych. Książka została podzielona na dwie części. Pierwsza zawiera 14 propozycji ćwiczeń-zabaw umożliwiających pogłębienie oddechu, wydłużenie fazy wdechowej i wydechowej, a w wyniku tego zwiększenie wydolności płuc, poprawę siły głosu i napięcia mięśni. W drugiej części przedstawiono 21 ćwiczeń-zabaw artykulacyjnych, które odgrywają zasadniczą rolę zarówno w profilaktyce, jak i terapii logopedycznej. Stanowią ważny etap pracy w terapii dzieci z dyslalią, dysartrią oraz dzieci, u których stwierdzono opóźnienie rozwoju mowy. W obu rozdziałach znajdują się ponadto zabawy ćwiczące dykcję.</p>
Piramida logopedyczna L1 – gra edukacyjna	2	<p>Piramida Logopedyczna L-1 składa się z 30 zadań dostosowanych materiałem ćwiczeniowym do utrwalania liter: ś - ć - ź - dź. Jest materiałem przydatnym w pracy logopedów, terapeutów, nauczycieli i rodziców. Budowanie piramidy odbywa się na zasadzie gry w domino. Przeznaczona dla dzieci od 6 roku życia.</p>
Piramida logopedyczna L2 – gra edukacyjna	2	<p>Piramida Logopedyczna L-2 składa się z 30 zadań dostosowanych materiałem ćwiczeniowym do utrwalania liter: b-p, d-t, w-f. Jest materiałem przydatnym w pracy logopedów, terapeutów, nauczycieli i rodziców. Budowanie piramidy odbywa się na zasadzie gry w domino. Przeznaczona dla dzieci od 6 roku życia.</p>

Memo szumki	2	Zestaw „Memo Szumki” to 72 kartoniki (36 par) z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoskami: sz, ż, cz, dż.
Memo rerki	2	Zestaw „Memo Rerki” to 72 kartoniki o wymiarach ok. 6 x 6 cm (36 par) z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoską r.
Świat wokół mnie. Czytanie ze zrozumieniem dla dzieci z zaburzeniami komunikacji językowe.	1	Zestaw służy doskonaleniu umiejętności czytania ze zrozumieniem. To pomoc dla logopedów, nauczycieli przedszkoli, szkół powszechnych i specjalnych, rodziców i opiekunów. Teksty przeznaczone są do ćwiczeń czytania ze zrozumieniem dla wszystkich dzieci, a w szczególności tych z zaburzeniami komunikacji językowej: niesłyszących, z implantem ślimakowym, dzieci z autyzmem, z zespołem Aspergera, z dysleksją, alalią, afazją, z obniżeniem sprawności intelektualnej, opóźnionym rozwojem mowy.
W domu i na podwórku. Ćwiczenia dla dzieci z zaburzeniami komunikacji językowej.	1	Ćwiczenia dla dzieci z zaburzeniami komunikacji językowej. Zestaw przeznaczony jest dla dzieci z zaburzeniami w komunikacji językowej i służy do doskonalenia umiejętności czytania ze zrozumieniem. Teksty o tematyce bliskiej dziecku i powiązane z nimi ćwiczenia zostały skomponowane tak, aby usprawniać rozumienie, wprowadzać i utrwalać rzeczowniki z poszczególnych pól semantycznych, czasowniki nazywające czynności wykonywane przez dziecko i jego najbliższych, a także przymiotniki nazywające cechy osób, przedmiotów i zwierząt.
Piotruś memory. Rozwijamy mowę i myślenie dziecka. Zestaw 1,2,3	1	Karty "Rozwijamy mowę i myślenie dziecka" to gra typu "Memory" i "Piotruś" z zestawem innych zabaw i ćwiczeń dla dzieci. Gra zawiera 24 talie, które są posegregowane tematycznie w trzech zestawach. W każdej talii znajduje się 13 par obrazków (i 1 para "Piotrusia"), które różnią się pomiędzy sobą co najmniej jednym szczegółem. Wszystkie talie zawierają 312 par obrazków. Zestaw zabaw i ćwiczeń rozwijających myślenie i język dziecka. Znajdują się tu zabawy dla dzieci najmłodszych i ćwiczenia językowe dla dzieci starszych oraz ćwiczenia usprawniające dla dzieci z problemami w zakresie różnych funkcji. Talie kart dostępne są w zestawach: ZESTAW I <ol style="list-style-type: none"> 1. Zabawki 2. Przybory szkolne 3. Jedzenie 4. Ciało 5. Zawody 6. Owoce 7. Warzywa 8. Osoby ZESTAW II <ol style="list-style-type: none"> 1. Ubranie cz.1 2. Ubranie cz.2 3. Pojazdy 4. Dodatki 5. Zwierzęta na wsi 6. Zwierzęta w ZOO 7. Zwierzęta w lesie

		8. Zwierzęta inne ZESTAW III 1. Pokój cz.1 2. Pokój cz. 2 3. Kuchnia cz. 1 4. Kuchnia cz. 2 5. łazienka cz. 1 6. łazienka cz. 2 7. Dom 8. Przedmioty w domu
Jak żyrafa szyję myje?... czyli szumiące zagadki logopedyczne	1	Zestaw 48 zagadek jest fundamentem do tworzenia własnych zagadek. Każde zadanie można doprowadzić do końca tylko wówczas, jeśli nie przerasta ono możliwości wykonawcy. Wszystkie zagadki zostały sprawdzone przez autorki w grupie dzieci przedszkolnych.
Dlaczego ryba w stawie pływa?...czyli logopedyczne zagadki z głoską r	1	Zestaw 48 zagadek jest fundamentem do tworzenia własnych zagadek. Każde zadanie można doprowadzić do końca tylko wówczas, jeśli nie przerasta ono możliwości wykonawcy. Wszystkie zagadki zostały sprawdzone przez autorki w grupie dzieci przedszkolnych.
Domino logopedyczne – L-J	1	Domino logopedyczne przeznaczone jest do zabaw dydaktycznych oraz ćwiczeń logopedycznych. Domino umożliwia ćwiczenie słuchowego rozróżniania głosek. Może być wykorzystywane przez logopedów oraz rodziców. Domino przydatne jest w ćwiczeniach słuchu fonemowego, doskonaleniu analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej. Jest to sposób umożliwiający połączenie nauki z zabawą.
Domino logopedyczne – L-R	1	Domino logopedyczne przeznaczone jest do zabaw dydaktycznych oraz ćwiczeń logopedycznych. Domino umożliwia ćwiczenie słuchowego rozróżniania głosek. Może być wykorzystywane przez logopedów oraz rodziców. Domino przydatne jest w ćwiczeniach słuchu fonemowego, doskonaleniu analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej. Jest to sposób umożliwiający połączenie nauki z zabawą.
Domino logopedyczne – Ż(RZ)-Z	1	Domino logopedyczne przeznaczone jest do zabaw dydaktycznych oraz ćwiczeń logopedycznych. Domino umożliwia ćwiczenie słuchowego rozróżniania głosek. Może być wykorzystywane przez logopedów oraz rodziców. Domino przydatne jest w ćwiczeniach słuchu fonemowego, doskonaleniu analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej. Jest to sposób umożliwiający połączenie nauki z zabawą.
Słyszę, widzę i wymawiam – pomoc edukacyjna	1	Pomoc przeznaczona jest do ćwiczeń kinestezji artykulacyjnej w zakresie głosek środkowojęzykowych (ś/si; ź, zi; ć, ci; dź/dzi) przedniojęzykowo-zębowych (s, z, c, dz) i przedniojęzykowo-dziąsłowych (sz, ź/rz,cz, dź) u osób, które prawidłowo wymawiają każdą z tych głosek w izolacji, sylabach, wyrazach, lecz mają problem z ich identyfikowaniem słuchowym, różnicowaniem w mowie, a także z przyporządkowaniem określonym dźwiękom odpowiednich liter. Pomoc można wykorzystywać w pracy z dziećmi: z zaburzeniami artykulacji w zakresie ćwiczonych głosek, obniżoną sprawnością motoryczną narządów artykulacyjnych, trudnościami w czytaniu i

			<p>pisaniu. Jest to narzędzie, które z powodzeniem można stosować również ćwicząc z dziećmi z afazją, niedosłuchem czy autyzmem.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 58 kart A4 • 2 karty A4 dwustronne • 6 kartoników z symbolami
	Puzzle logopedyczne Wacek, Dzidek, Anastazy - głoski s, z, c, ć, dz	2	W komplecie znajdują się 2 zestawy ćwiczeń oraz 2 komplety puzzli. W zestawie 1, dziecko musi połączyć w pary pasujące do siebie obrazki i nazwać je. W zestawie 2, musi połączyć rozsypane litery w jeden wyraz, odszukać go na planszy i poprawnie odczytać.
	Puzzle logopedyczne Bocian Klemens Kle-Kle – wyrazy dźwiękonaśladowcze, głoski j, ł, ch, n, m	2	W komplecie znajdują się 2 zestawy ćwiczeń oraz 2 komplety puzzli. Zestaw służy do ćwiczeń słuchowych w przyporządkowywaniu zwierzętom i rzeczom wydawanych przez nie odgłosów, zapisanych w formie fonetycznej. Zestaw 2 zawiera materiał językowy do utrwalania właściwej wymowy głosek: j, ł, ch, n, m, ich poprawnego czytania, pisania oraz dzielenia wyrazów na sylaby.
	Telefon - szept	2	Indywidualny, akustyczny zestaw słuchawkowy, który umożliwi dziecku słyszenie wzmocnionego własnego głosu. Dzięki temu dziecko łatwiej skupia uwagę na dźwięku, wyraźniej słyszy słowa, szybciej przyswaja sobie wiadomości oraz lepiej radzi sobie z autokorektą słuchową w przypadku ćwiczeń prawidłowej wymowy czy nauki języka obcego. Indywidualny zestaw słuchawkowy poprawia płynność czytania oraz może być stosowany w terapii osób z niepełnością mowy.
	Loteryjka z podmuchem - gra	2	<p>Gra rozwijająca kontrolę nad oddechem. Należy przemieszczać piłeczkę podmuchem kontrolując kierunek i prędkość piłeczki. Wygrywa gracz, którego piłka przejdzie wszystkie obrazki.</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza z wymiennymi kartami o wym. ok. 20 x 20 x 4,5 cm • 4 dwustronne plansze lotto z obrazkami zwierząt o wym. ok. 16 x 16 cm • 36 żetonów o śr. 3,5 cm • piłka • dla 2-4 graczy
	Laptop z oprogramowaniem do zajęć logopedycznych	1	<p>System operacyjny: Win7pro lub Win8pro Procesor: intel i3 lub Intel i5 RAM – 4GB -8GB HD – 320 GB – 1TB Oprogramowanie - Office 2010, antywirus Eset Nod 32</p>
Rozwijanie zainteresowań dla dzieci uzdolnionych językowo – język angielski			
	ABC angielskie	1	Zestaw różnych ćwiczeń i gier językowych utrwalających znajomość podstawowych rzeczowników i zwrotów angielskich. W zestawie: 70 kart (35 par), zestaw słówek do wycięcia, zestaw ćwiczeń oraz instrukcja.
	Angielski - trener pamięci	1	Zabawa z wykorzystaniem „trenera pamięci” polega na odnajdywaniu pasujących do siebie obrazków i angielskich słówek. Gra rozwija koncentrację, pamięć, logiczne myślenie, stymuluje mowę i wzbogaca słownictwo. Tematyka kart: opisywanie pogody, pomieszczenia w domu, ubrania, dni tygodnia, części ciała, jedzenie, zwierzęta, kolory. W zestawie: ramka o wym. ok. 21,8 x 21 cm, 16 żetonów-nakładek do zakrywania obrazków (wym. ok. 4,4 x 4,4 cm), 16 trwałych lakierowanych kart (wym. ok. 10 x 21 cm) z obrazkami oraz słówkami.

Lectron Nauka angielskiego	1	Gra edukacyjna do nauki języka angielskiego. Dziecko zaznacza za pomocą dwóch interaktywnych patyczków element dużej ilustracji oraz odpowiednie słówko będące jego nazwą. W zestawie 12 dwustronnych kart, ponad 360 pytań (tematyka, np. At the farm, In my bedroom).
Interaktywny kurs języka angielskiego - Nicole and Tomy - Angielski	1	Interaktywny kurs języka angielskiego dla dzieci w wieku 6-10 lat zawiera 450 słówek i 210 interaktywnych ćwiczeń.. Uczniowie uczą się podstawowego i bardziej zaawansowanego słownictwa, kładąc nacisk na zwroty często używane w mowie potocznej. Program zawiera system rozpoznawania mowy.
Bajki po angielsku – Królewna Śnieżka, Kopciuszek, Kot w butach (po 1 sztuce)	1	Ilustrowana, edukacyjna bajka, która uczy dzieci języka angielskiego. Zawiera praktyczne wskazówki oraz tłumaczenie bajki na język polski. Uzupełnieniem tekstu są różnorodne gry, łamigłówki i ćwiczenia językowe, które pobudzają dziecko do aktywnej nauki. (książka 40 stron - płyta CD). W książce: - tekst w języku angielskim i polskim, - różnorodne ćwiczenia i łamigłówki, - angielsko-polski słowniczek, - wskazówki dla rodziców i nauczycieli. Na płycie: - słuchowisko w języku angielskim, - piękna muzyka i efekty dźwiękowe, - nagranie w wykonaniu native speaker'a.
Angielskie słówka 3 – puzzle – ubrania	1	Układanka dla dzieci czytających, która zachęci do nauki języka angielskiego. Kształt nacięć elementów umożliwia natychmiastową kontrolę poprawności dopasowania. Wiek: od 7 lat; Liczba graczy: 1-4; Zawartość: 30 układanek 2-elementowych (wym. ok. 3,5 x 11 cm) - klepsydra – instrukcja.
Angielskie słówka 1 – puzzle – dom	1	Układanka dla dzieci czytających, która zachęci do nauki języka angielskiego. Kształt nacięć elementów umożliwia natychmiastową kontrolę poprawności dopasowania. Wiek: od 7 lat; Liczba graczy: 1-4; Zawartość: 30 układanek 2-elementowych (wym. ok. 3,5 x 11 cm) - klepsydra – instrukcja.
Angielskie słówka 2 – puzzle – żywność	1	Układanka dla dzieci czytających, która zachęci do nauki języka angielskiego. Kształt nacięć elementów umożliwia natychmiastową kontrolę poprawności dopasowania. Wiek: od 7 lat; Liczba graczy: 1-4; Zawartość: 30 układanek 2-elementowych (wym. ok. 3,5 x 11 cm) - klepsydra – instrukcja.
Angielskie słówka 4 – puzzle – godziny	1	Układanka dla dzieci czytających, która zachęci do nauki języka angielskiego. Kształt nacięć elementów umożliwia natychmiastową kontrolę poprawności dopasowania. Wiek: od 7 lat; Liczba graczy: 1-4; Zawartość: 30 układanek 2-elementowych (wym. ok. 3,5 x 11 cm) - klepsydra – instrukcja.
Angielskie miasteczko – budowanie zdań	1	Gra edukacyjna ucząca budowy angielskich zdań. W skład miasteczka wchodzi minimum 9 kolorowych plastikowych budynków z odkrywanymi dachkami (wym. Największego: ok. 14,5x7,7cm, najmniejszego: ok.7,8x6,8cm). Każdy domek przyporządkowany jest do określonej części zdania, o czym informuje naklejka umieszczona na ścianie (rzeczownik, czasownik, przymiotnik, zaimek, przedimek, spójnik, przysłówki, przyimek, znak interpunkcyjny). W zestawie znajduje się także 300 dwustronnych kartoników z wyrazami w takich samych kolorach jak domki.

Puzzle do nauki angielskiego (1-12)-komplet	1	<ol style="list-style-type: none"> 1) 70 elementów. Słownictwo związane z jedzeniem. 2) 70 elementów. Słownictwo związane z restauracją. 3) 70 elementów. Słownictwo związane z plażą i zabawami w piasku. 4) 70 elementów. Słownictwo związane z obozowaniem. 5) 70 elementów. Zwierzęta w zoo. 6) 70 elementów Przybory szkolne. 7) 70 elementów. Budowanie prostych zdań, słownictwo - farma. 8) 70 elementów. Budowanie prostych zdań, słownictwo - port. 9) 54 elementów. Budowanie zdań, słownictwo - w parku. 10) 54 elementów. Budowanie zdań, słownictwo - pożar. 11) 54 elementów. Czasowniki nieregularne. 12) 54 elementów. Czasowniki nieregularne. <p>Wym.: ok. 36,5 x 28,5 cm</p>
Tell Me More Kids 4-7 – kurs interaktywny	1	Interaktywny kurs dla dzieci z systemem rozpoznawania mowy. Tell Me More Kids3 poprzez poziomy: "Zaczarowany Dom" , "Miasto" i "Regiony Świata" , pozwala dzieciom odkryć wszystkie tajemnice języka angielskiego.
Tell Me More Kids 7-9 – kurs interaktywny	1	Interaktywny kurs dla dzieci z systemem rozpoznawania mowy. Tell Me More Kids3 poprzez poziomy: "Zaczarowany Dom" , "Miasto" i "Regiony Świata" , pozwala dzieciom odkryć wszystkie tajemnice języka angielskiego.
Tell Me More Kids 9-12 – kurs interaktywny	1	Interaktywny kurs dla dzieci z systemem rozpoznawania mowy. Tell Me More Kids3 poprzez poziomy: „Zaczarowany Dom”, „Miasto” i „Regiony Świata”, pozwala dzieciom odkryć wszystkie tajemnice języka angielskiego. Wybór ćwiczeń, gier i zabaw opartych na systemie rozpoznawania mowy, pomaga w procesie nauki i rozwija umiejętność słuchania, rozumienia i mówienia po angielsku w prostych, codziennych sytuacjach oraz logiczne myślenie, pamięć i koncentrację.
Shop angielski sklepik – gra edukacyjna	1	Gra edukacyjna której celem jest nauka angielskich słówek, za pomocą skojarzeń: obraz, zapis, wymowa. Zestaw zawiera między innymi dużą, dwustronną planszę, 70 kolorowych kartoników, a także słowniczek z nazwami produktów spożywczych wraz z uproszczonym zapisem fonetycznym, tak aby ułatwić dzieciom naukę wymowy angielskich słówek. Gra edukacyjna, która rozwija umiejętności językowe dziecka. Zestaw gry zawiera: 70 kolorowych kartoników, słowniczek z nazwami produktów spożywczych.
Rebus Stories. Cut, Color, Trace & Paste - książka	1	Książka wprowadza 63 często używane słowa angielskie w formie zabawy. Nauczyciel powiela wybrane strony publikacji, aby dzieci mogły tworzyć własne miniksiążeczki. W czasie ćwiczenia dzieci piszą po śladzie, kolorują i wycinają, wklejają obrazkowe słowa w zdania z lukami.

What's the time? – zegar magnetyczny z angielskimi podpisami	2	Magnetyczny zegar przeznaczony do ćwiczenia nazywania czasu w języku angielskim. Tarcza zegarowa z ruchomymi wskazówkami podzielona na dwie połówki w odmiennych kolorach, magnetyczne plakietki z napisami: "... o'clock", "quarter past", "half past" i "quarter to" można umieszczać obok tarczy. Napisy są magnetyczne i można je umieszczać w zależności od ćwiczonych wyrażen. Umożliwia to wykorzystanie tarczy zegarowej do nauki odczytywania czasu w języku polskim lub każdym innym języku obcym. Zawartość: tarcza zegarowa z folii magnetycznej z ruchomymi wskazówkami (wym. ok. 48 x 63 cm) - 6 magnetycznych plakietek (w języku angielskim).
Cooking Up Sentenses – gra dydaktyczna	1	Gra zawiera recepty, które pomagają uczniom szukać części zdania i składać je gramatycznie. Zawartość: <ul style="list-style-type: none"> • plansza 48 x 48 cm • 150 kartoników części zdania • karty- recepty • ruletka i pionki
Tornado of colours and shapes – mata do angielskiego	1	Mata do nauki nazw kolorów, kształtów, liczb oraz godzin w języku angielskim. Dzieci wraz z poznawaniem nowych nazw usprawniają koordynację wzrokowo-ruchową, uczą się rozumienia ze słuchu i ćwiczą poprawną wymowę słówek. Dla dzieci w wieku 5-12 lat. Zawartość: mata - wym. ok. 200 x 200 cm - instrukcja z propozycjami zabaw.
Days of the Week – mata do angielskiego	1	Mata do nauki dni tygodnia w języku angielskim. Dla dzieci w wieku 4-10 lat. Zawartość: mata - wym. ok. 90 x 220 cm - instrukcja z propozycjami zabaw.
Months of the Year – mata do angielskiego	1	Mata do nauki nazw miesięcy oraz liczby od 1 do 12 w języku angielskim. Dla dzieci w wieku 4-10 lat. Zawartość: mata - wym. ok. 90 x 220 cm - instrukcja z propozycjami zabaw.
Bank słówek angielskich - poziom podstawowy	1	Zestaw 150 kart do nauki języka angielskiego na poziomie podstawowym. Wykonane są ze sztywnej, foliowanej tekturki. Na jednej stronie znajduje się zdjęcie i rzeczownik, zaś na drugiej opis/ zdanie z wykorzystaniem wyrazu w kontekście. Zakres pojęć: matematyka, nauka, literatura, ogólne. Wym. kart: ok. 7 cm. Można po nich pisać mazakiem suchościeralnym.
Budujemy zdania po angielsku – pomoc edukacyjna	1	Pomoc rozwija i ćwiczy umiejętność czytania i wymowy angielskich słów oraz utrwała ich poprawną pisownię. Karty pomagają w zrozumieniu w jaki sposób i gdzie używać części mowy, wielkich liter oraz interpunkcji w angielskich zdaniach. Zawartość: <ul style="list-style-type: none"> • 55 słów • 4 interpunkcje • 27 zdjęć • instrukcja
Czasowniki po angielsku – pomoc edukacyjna	1	Pomoce urozmaicające wprowadzanie i utrwalanie słownictwa, do zabaw językowych. Układanie kart ułatwia zapamiętywanie poprawnej pisowni i słownictwa. Zestaw zawiera: <ul style="list-style-type: none"> • 108 fotografii o wym. ok. 7 x 7 cm • 108 podpisów o wym. ok. 7 x 3 cm

	Rzeczowniki po angielsku – pomoc edukacyjna	1	<ul style="list-style-type: none"> instrukcję <p>Pomoce urozmaicające wprowadzanie i utrwalanie słownictwa, doskonałe do zabaw językowych. Układanie kart ułatwia zapamiętywanie poprawnej pisowni i słownictwa. Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> 108 fotografii o wym. ok. 7 x 7 cm 108 podpisów o wym. ok. 7 x 3 cm instrukcję
	Sing, learn & play – kolekcja piosenek angielskich	1	<p>Zestaw piosenek angielskich dla dzieci. W kolekcji znajduje się muzyka na każdy temat, na każdą okazję. Od piosenek na dzień dobry, przez klasyczne wyliczanki, do muzyki klasycznej. Poprzez śpiewanie piosenek dzieci mają okazję obyć się z językiem, a jednocześnie pobawić i rozruszać.</p> <p>Zawartość: 20 płyt CD - łącznie 250 piosenek.</p>
Zajęcia dla dzieci uzdolnionych muzycznie			
	Dzwonki diatoniczne	15	<p>13 tonowe dzwonki duże czerwone na drewnianych podstawach.</p> <ul style="list-style-type: none"> para pałeczek dł. 34 cm
	Dzwonki chromatyczne	3	<ul style="list-style-type: none"> 26 dzwonek (z półnutami włącznie) dł. 41 cm szer. 30 cm
	Tamburyn z membraną	4	Drewniana ramka, membrana z tworzywa sztucznego, 6 par dzwonek - talerzyków, pałeczka. Śr.: 20 cm
	Grające tuby	2	Lekkie i kolorowe tuby wykonane z plastiku. Uderzając tubą o różne przedmioty można uzyskać dźwięki gamy C-dur. Do nauki rytmu i wygrywania melodii. Są to tonowo nastrojone tuby ze specjalnego tworzywa sztucznego. Długość do 63 cm, 8 szt.
	Piosenki dla dzieci na różne okazje	1	<p>W skład Piosenek dla dzieci na różne okazje wchodzi dwie płyty CD z piosenkami (wersje wokalne-instrumentalne i instrumentalne) oraz książka, w której znajdują się teksty utworów, a także zapisy nutowe i chwyt gitary. W publikacji znajdują się 34 utwory. Większość z nich związana jest z porami roku, świętami (np. Dzień Matki) lub pewnymi wydarzeniami (np. koniec wakacji).</p> <ul style="list-style-type: none"> format: B5 72 str. 2 płyty CD
	Talerze mosiężne	1	Wysokiej jakości talerze z mosiądzu, czyste brzmienie, skórzane uchwyty. Średnica 20 cm.
	Talerze mosiężne	1	Wysokiej jakości talerze z mosiądzu, czyste brzmienie, skórzane uchwyty. Średnica 15 cm.
	Płyty z długą brodą	1	<p>Zestaw składa się z 82 utworów w dwóch wersjach: wokalne-instrumentalnej (w wykonaniu dzieci) i instrumentalnej. Wspomaganie rozwoju dziecka: Rozwój przez ruch, słowo i zabawę .</p> <p>Książka + 4 płyty CD (każda ok. 70 min)</p>
Zajęcia dydaktyczno-wyrównawcze z matematyki oraz dla uzdolnionych matematycznie			
	Duże liczydło na stojaku	3	Koraliki w 2 kolorach. • wym. ok. 85 x 120 cm

Waga szkolna	3	<p>Metalowa waga, z płaskimi szalkami. Doskonała do ważenia różnorodnych zabawek, materiałów, jedzenia itp.</p> <ul style="list-style-type: none"> wym. ok. 16 x 20 x 49 cm nośność 5 kg
Zestaw odważników	3	<p>W skład zestawu wchodzi 4 odważniki:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 x 500g 2 x 200g 1 x 100g
Zestaw odważników	3	<p>W skład zestawu wchodzi 8 odważników:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 x 1g 2 x 2g 1 x 5g 2 x 10g 1 x 20g 1 x 50g
Geometryczne kształty drewniane + karty zadań	3	<p>Zestawy kolorowych klocków. Mogą być układane wg kart zadań lub własnej wyobraźni.</p> <ul style="list-style-type: none"> 250 elementów wym. od 2,3 x 2,1 cm do 5 x 4,3 cm drewniane grubość 1 cm <p>Zestaw dwustronnych kart zadań z grubego, lakierowanego kartonu z wzorami o dwóch stopniach trudności.</p> <ul style="list-style-type: none"> 20 kart format: A4
Zestaw magnetyczny	1	<p>Zestaw do przeprowadzania różnych doświadczeń z magnesami o różnej sile przyciągania. Zestaw zawiera: 4 magnetyczne pałeczki (19,1 x 2,7 cm), 20 kulek w różnych kolorach (śr. 1,5 cm), 2 magnesy prostokątne (8 x 2,3 cm), supermagnes-podkowę (12,5 x 10,5 cm), zestaw 5 okrągłych magnesów na drążku (4,2 x 12,5 cm), małą magnetyczną podkowę (6 x 5,5 cm), magnes-kompas (8 x 3 cm) oraz książeczkę edukacyjną. Całość zapakowana w zamykaną, plastikową walizkę o wym. ok. 33 x 22,4 x 5,7 cm.</p>
Magnetyczne liczmany i cyfry do demonstracji – zestaw z jabłuszkiem	1	<p>Kolorowe elementy do liczenia. Wszystkie elementy wykonane są z grubej sklejki, a po podklejeniu magnesami można wykorzystać do demonstracji i ćwiczeń na tablicy.</p> <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> 80 liczmanów wym. ok. 10 x 8,5 cm (po 10 z każdego typu) 42 tafelki z liczbami (0-20) 18 tafelków ze znakami wymiar tafelków ok. 6 x 6 cm grubość sklejki 0,3 cm 140 magnesów samoprzylepnych zamykane pudełko <p>Zastosowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> manipulowanie przedmiotami

		<ul style="list-style-type: none"> • samodzielna praca
Multiklocki o boku 34 mm – zestaw 100 sztuk	2	Klocki - liczmany, w kształcie sześciennych klocków, które można łączyć ze sobą po wszystkich 6 ściankach. Do ćwiczeń matematycznych i logicznych, a także konstrukcyjnych zabaw przestrzennych. Zawartość: 100 klocków - bok 3,4 cm - sortowane w 6 kolorach
Multiklocki 34 mm magnetyczne - 4 kolory - 20 sztuk	2	Duże multiklocki sortowane w 4 kolorach i zaopatrzone w magnesy. Umożliwiają przeprowadzanie podstawowych ćwiczeń w zakresie do 20 na tablicy. Zawartość: 20 multiklocków - bok 34 mm - 4 kolory - klocki posiadają mocne wbudowane magnesy.
Magnetyczne koło fortuny – pomoc edukacyjna	1	Pomoc edukacyjna – koło fortuny - na poszczególnych polach można markerem suchościernym umieszczać napisy (np. imiona dzieci, nazwy kolorów, figur geometrycznych, działania matematyczne, zadania do wykonania itp.). Po założeniu danej planszy na koło należy nim zakręcić – po chwili „wskaźnik” zatrzymuje się na konkretnym polu (jak w kole fortuny) i wskazuje np. konkretne zadanie dla dziecka. <ul style="list-style-type: none"> • obrotowe koło o śr. ok. 40 cm, które można mocować do tablicy magnesami • 3 dwustronne plansze, podzielone na 4/6/8/12/32 kolorowe pola
Sześciany przezroczyste	3	Zestaw przezroczystych sześciątów <ul style="list-style-type: none"> • 12 elem. o wym. ok. 5 x 5 x 5 cm
Sześciany Łuki i Koła	3	Zestaw składający się z 12 elem. o wym. ok. 5 x 5 x 5 cm
Sześciany Geo	3	Zestaw składający się z 12 elem. o wym. ok. 5 x 5 x 5 cm
Gra matematyczna Stare zamczysko	1	Gra edukacyjna dla dzieci w wieku 8–9 lat. Zakres zagadnień: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1–1000, mnożenie i dzielenie liczb 1–100, zadania z jedną niewiadomą, porównywanie liczb, oznaczanie liczby mniejszej i większej, działania na liczbach całkowitych i dziesiętnych, figura przestrzenna a jej podstawa, określanie dni tygodnia na podstawie daty, określanie dat o jednakowym odstępie czasowym, określanie miary długości. Zawartość programu: setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych, możliwość śledzenia postępów w nauce – rejestr wyników, tablica rekordzistów, zabawy ćwiczące spostrzegawczość, stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej, wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji.
Gra matematyczna Wesołe miasteczko	1	Gra edukacyjna dla dzieci w wieku 5–6 lat. Zakres zagadnień: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1–30, porównywanie liczb i określanie liczebności zbiorów, mnożenie jako dodawanie jednakowych składników, liczby jedno- i dwucyfrowe, ciągi malejące i rosnące, rozkład liczby naturalnej na czynniki, obliczanie pola powierzchni figur prostych, ważenie i mierzenie przedmiotów. Zawartość programu: setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych, możliwość śledzenia postępów w nauce – rejestr wyników, tablica rekordzistów, zabawy ćwiczące spostrzegawczość, stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej, wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji.
Gra matematyczna Fabryka zabawek	1	Gra edukacyjna dla dzieci w wieku 7–8 lat. Zakres zagadnień: uzupełnianie ciągu liczb od 1 do 100, dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie liczb 1–100, działania z wykorzystaniem waluty, porównywanie pól powierzchni figur, odczytywanie wskazań zegara, obliczanie różnicy czasu na podstawie wskazań dwóch zegarów, obliczanie spadku lub wzrostu ceny, szacowanie wysokości i długości przedmiotów. Zawartość programu: setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych, możliwość śledzenia postępów w nauce – rejestr wyników, tablica rekordzistów, zabawy ćwiczące spostrzegawczość, stopniowalny poziom

		trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej, wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji.
Pakiet uczeń zdolny – zestaw programów i pomocy dydaktycznych	1	<ul style="list-style-type: none"> • Gra matematyczna Stare zamczysko • Gra matematyczna Niezwykłe wakacje • EP+ Angielski dla dzieci Nicole and Tommy (6-10 lat) • Zestaw kontrolny PUS • Matematyka na wesoło: Zadania tekstowe 1 • Matematyka na wesoło: Zadania tekstowe 2 • Słowniczek frazeologiczny • Słowniczek wyrazów obcych • Słowniczek wyrazów bliskoznaczących • Klocki GEO • Ułamki • Gra Mały Ekolog • Domino - Mały Ekolog • Magiczny trójkąt matematyczny • Zestaw kart 100 szt. do dużego trójkąta • Mnożenie - domino • Rzutnik - View • Mikroskop z wyświetlaczem • Preparaty mikroskopowe • Lupa • Mini szklarnia • Pojemnik ze szkłem powiększającym • Duża lupa • Wiatrometr • Stacja pogody • Mały elektryk • Burza mózgów • Auta magnetyczne • Mikroskop-jajo • Poznajemy miasta Polski • Puzzle angielski mix • Gra Unia Europejska • Kamera Tuff • Crazy English • Happy English 1 • Happy English 2
Multimedialny program komputerowy dla uczniów zdolnych.	1	Multimedialne oprogramowanie wspomagające rozwój predyspozycji i uzdolnień pozwala nauczycielowi na organizowanie cyklicznych zajęć dla dzieci przejawiających ponadprzeciętną ciekawość świata, a także tych,

		<p>które chcą twórczo uczestniczyć w projektach realizowanych w ramach zajęć. Treści dostosowane są do pracy z rzutnikiem i tablicą interaktywną. Program ma za zadanie stymulowanie ciekawości poznawczej, kreowanie i uwzględnianie alternatywnych możliwości wyboru, formułowanie hipotez, projektowanie, decydowanie o wyborze sposobu postępowania, rozwijanie umiejętności abstrahowania, wnioskowania i dedukowania, kształtowanie myślenia strategicznego, uczenie współdziałania w grupie, stymulowanie zaradności, sprytu, przedsiębiorczości. Zawiera narzędzie edytorskie, dzięki któremu wyniki pracy dzieci nad projektem mogą być przedstawione w formie komiksu lub krótkiego filmu z dźwiękiem.</p>
Dyskalkulia –multimedialny program terapeutyczny	1	<p>Dyskalkulia to multimedialny program diagnostyczno-terapeutyczny do pracy z uczniami klas 0–3 wykazującymi specyficzne trudności w rozwiązywaniu zadań matematycznych. Program umożliwia przeprowadzenie oceny gotowości szkolnej oraz diagnozy ryzyka dysleksji i dyskalkulii. Bogata baza ćwiczeń oraz kart pracy zapewnia nauczycielom i specjalistom materiał do efektywnej i atrakcyjnej terapii ucznia. Dzięki aplikacji nauczyciel przeprowadzi szereg diagnoz zaplanuje zajęcia z uczniami wymagającymi wsparcia zarejestruje ich wyniki oraz przeanalizuje efekty pracy z uczniem. Aplikacja nauczyciela umożliwia także przeprowadzenie: wstępnej diagnozy pedagogicznej z orientacyjną oceną gotowości szkolnej oraz oceny ryzyka dysleksji i dyskalkulii. Zestaw gotowych diagnoz przygotowanych przez specjalistów koncentrujący się na pięciu kluczowych dla rozwoju umiejętnościach matematycznych w obszarach: myślenia przedoperacyjnego i operacyjnego percepcji samokontroli i koncentracji pamięci operacyjno-proceduralnej myślenia przyczynowo-skutkowego oraz orientacji w czasie i przestrzeni. Program zawiera ponad 150 ćwiczeń w formie rozbudowanych gier z wieloma poziomami. W nowej wersji program zawiera autorskie pomoce dydaktyczne: karty matematyczne domino geometryczne kolorowe naklejki – nagrody dla uczniów nowe karty pracy dla nauczycieli do wydruku oraz nowe ćwiczenia i gry zręcznościowe.</p>
Matematyka – zestaw programów do terapii pedagogicznej (wersja sieciowa do 10 stanowisk (pakiet 5 części))	1	<p>Matematyka – terapia pedagogiczna „MatŚwiat” to pięć programów wspomagających diagnozę i terapię zaburzeń umiejętności matematycznych na poziomie szkoły podstawowej. „MatŚwiat” jest skierowany do nauczycieli matematyki oraz terapeutów zajmujących się profilaktyką i terapią zaburzeń umiejętności matematycznych. Matematyka – terapia pedagogiczna “MatŚwiat” to program, który umożliwi swobodny wybór ścieżki terapii. Program pokazuje na konkretnych zjawiskach i codziennych sytuacjach istotę działań, które następnie zapisywane są za pomocą symboli matematycznych – mechanizm odwzorowania rzeczywistości ułatwia zrozumienie przedmiotu.</p> <p>Seria składa się z 5 części o różnicowanym stopniu trudności:</p> <ul style="list-style-type: none"> • część 1 Europa, Działania na liczbach 1–20, • część 2 Afryka, Działania na liczbach do 100, • część 3 Azja, Działania na liczbach do 1000, • część 4 Ameryka Północna, Działania na liczbach wielocyfrowych, Ułamki dziesiętne, • część 5 Australia, Działania na liczbach wielocyfrowych, Ułamki, procenty, czas, miary i wagi. <p>Zawiera m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tysiące ćwiczeń wprowadzających nowe zagadnienia i utrwalających wiedzę, • zadania o kilku stopniach trudności, • odrębne zestawy ćwiczeń i gier powtórkowych, • wachlarz testów pomagających określić stopień opanowania określonych umiejętności matematycznych i

		<p>porównanie ich z wcześniejszymi osiągnięciami w tym zakresie. Seria pozwala skutecznie uczyć logicznego myślenia, umiejętności szacowania oraz szybkiego, automatycznego liczenia. Oprogramowanie umożliwia pracę indywidualną oraz z grupą dzieci.</p> <p>Do każdej części pedagog otrzymuje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • segregator z setkami wydrukowanych ćwiczeń dla uczniów (w sumie 1300 stron dodatkowych ćwiczeń), • zestaw gotowych konspektów do wykorzystania na zajęciach, • zestaw pomocy tradycyjnych: • dyplomy, • naklejki, • płyta DVD z zestawem 10 teledysków inspirowanych tabliczką mnożenia.
Młody Einstein – Czytam i liczę 5-8 lat – program multimedialny	1	Ćwiczenia z literkami, cyferkami i słowami- Uczy czytać, liczyć i rozumieć- Rozwija umiejętności szkolne. Zwiększa rozumienie słyszanego i czytanego tekstu
Kolorowe liczby	12	Klocki wykonane z solidnego tworzywa sztucznego, podzielone na 10 grup (kolorów). Pomoc do nauki pojęć matematycznych dla przedszkoli oraz szkół podstawowych. Przeznaczone do nauczania indywidualnego jak i grupowego. Nauka kolorowymi liczbami bazuje na zależności kolorów i rozmiarów.
Zestaw kości matematycznych	2	Zestaw kości matematycznych. Walizka z przezroczystego tworzywa sztucznego ułatwia przechowywanie (162 kości do gier matematycznych , 14 różnych rodzajów).
Duża kostka z kropkami	5	Duże kostki z tworzywa, do zabaw i gier grupowych. • 1 szt. o dł. boku 10 cm
Duża kostka z liczbami	5	Duże kostki z tworzywa, do zabaw i gier grupowych. • 1 szt. o dł. boku 10 cm
Duża kostka z kolorami	5	Duże kostki z tworzywa, do zabaw i gier grupowych. • 1 szt. o dł. boku 10 cm
Makatka demonstracyjna Ułamki	1	Makatka w praktyczny i czytelny sposób przybliża pojęcie ułamka zwykłego, dziesiętnego oraz procentów i relacji między nimi. Zestaw zawiera makatkę (ok. 50 x 67,5 cm) oraz 153 dwustronne, kolorowe karty.
Tęczowe ułamki-zestaw tablicowy	1	Tablicowy, magnetyczny zestaw ułamków składa się z 9 dwustronnych kół (śr. 18 cm) podzielonych na części. Każda z części wyrażona jest w postaci ułamka zwykłego, a na odwrocie procenta. Zestaw kół ułatwia zrozumienie ułamków i różnego sposobu zapisu części całości. Zestaw składa się z 51 elementów.
Pakiet 3 programów MANGO "Przygoda..." - licencja szkolna otwarta	1	Pakiet trzech programów multimedialnych, które rozwijają zainteresowania uczniów zjawiskami przyrodniczymi. Mango - przygoda na Ziemi, Mango - przygoda z pogodą, Mango - przygoda w kosmosie
Matematyko na wesoło. Podwodny świat – gra edukacyjna	1	Matematyczne gry edukacyjne na CD dla dzieci w wieku 10 - 12 lat. Uczeń poznaje zagadnienia z dziedziny arytmetyki i geometrii oraz dokonuje wielu pomiarów i obliczeń.
Matematyko na wesoło. Pierwsze odkrycia – gra edukacyjna	1	Multimedialna gra edukacyjna dla dzieci. Seria gier edukacyjnych rozwijających kompetencje matematyczne uczniów w wieku wczesnoszkolnym.
Polydron –zestaw startowy	3	Zestaw zawiera trzy najważniejsze figury do budowania sześcianów, prostopadłościów i graniastosłupów o podstawie trójkąta lub pięciokąta. Zestaw umożliwia złożenie wszystkich brył Platona. Zawartość: 164 elementy w 3 kształtach (40 kwadratów, 100 trójkątów równobocznych, 24 pięciokąty).

Polydron Frame –zestaw startowy	3	Klocki Polydron FRAME są nową generacją klocków, które umożliwiają tworzenie jeszcze większych a wciąż lekkich konstrukcji. Klocki FRAME umożliwiają wgląd do wnętrza zbudowanej bryły. Za ich pomocą łatwiej wyjaśniać pojęcia związane z budową bryły, tj. krawędzie, kąty, przekątne itp. Startowy zestaw zawiera trzy najważniejsze figury do budowania sześcianów, prostopadłościanów i graniastosłupów o podstawie trójkąta lub pięciokąta. Zestaw umożliwia złożenie wszystkich brył Platona. Zawartość: 280 elementów w 3 kształtach (80 kwadratów, 160 trójkątów równobocznych, 40 pięciokątów).
Puzzle mnożenie	2	Mnożenie w zakresie 100. 81 elementów. Wym.: ok. 36,5 x 28,5 cm.
Puzzle dzielenie	2	Dzielenie w zakresie 81. 81 elementów. Wym.: ok. 36,5 x 28,5 cm.
Puzzle odejmowanie	2	Odejmowanie w zakresie 18. 81 elementów. Wym.: ok. 36,5 x 28,5 cm.
Puzzle dodawanie	2	Dodawanie w zakresie 18. 81 elementów. Wym.: ok. 36,5 x 28,5 cm.
Gimnastyka korekcyjna dla dzieci z wadami postawy		
Latające jajo	12	Gra zręcznościowa. Zabawa latającym jajem doskonali zręczność, koncentrację uwagi, spryt, spostrzegawczość ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową, zdolność przewidywania. Długość sznurka: 220 cm, wym. jaja: ok. 20 x 13 cm.
Skakanka	26	Skakanka o dł. 245 cm z drewnianymi rączkami umożliwiającymi indywidualną korektę długości skakanki, ldo ćwiczeń rozwijających koordynację wzrokowo-ruchową, równowagę, sprawność fizyczną.
Tropy zestaw	2	W zestawie znajdują się 22 tropy-dłonie i 22 tropy stopy wykonane z miękkiego tworzywa. Polecane do zajęć ruchowych, zawodów sportowych oraz gimnastyki korekcyjnej.
Piłki woreczki rehabilitacyjne	3	Woreczki do ćwiczeń równoważnych. W zestawie znajduje się 6 sztuk woreczków. Waga: 300 g.
Rozciągliwa lina	2	Elastyczna, szczipiona końcami lina posiada szeroki wachlarz zastosowań gimnastycznych i rekreacyjnych. Nadaje się do spacerów równoważnych oraz zabaw grupowych z elementem skoku czy ślizgu, do ćwiczeń siłowych i rozciągających, sprawdza się podczas zawodów w przeciąganiu.
Rozciągliwa ściana	2	Elastyczna ściana przeznaczona jest do grupowych zajęć gimnastycznych. Służy do nauki synchronizacji ruchów i współdziałania w zespole. Wym.: 140 cm x śr. 200 cm
Ścieżka zakręcona (10 szt.)	2	Kolorowa ścieżka z różnobarwnych elementów. Zabawa polega na skonstruowaniu ścieżki a następnie przejściu po niej używając np. niektórych kolorów, uczy równowagi. Długość elementu: ok. 29,5 cm.
Wałek do masażu z wypustkami	4	Maksymalne obciążenie 150 kg. Wym.: szer. 100 x śr. 50 cm.
Piłka do masażu z wypustkami	4	Maksymalne obciążenie 150 kg. Wym.: śr. 40 cm
Kolorowa ścieżka wałków (niebieska, czerwona, żółta, zielona)	4	Kolorowe ścieżki wykonane są z tworzywa. Łatwo je zwinąć, rozwinąć, zawieszać i rozkładać, utrzymać w czystości. Dziecko, wędrując małymi kroczkami po kolorowych szczebelkach, obejmuje je palcami stopy. W ten sposób ćwiczy mięśnie śródstopia, korygując płaskostopie. Wym.: ok. 148 x 30 x 3 cm Wym.: ok. 2 m x 30 cm.
Piłki skaczące (60cm)	4	Wykonana z trwałej gumy piłka z uchwytami do aktywnej zabawy i skakania. Od 7 lat. Średnica 60 cm.

		Zawartość: Oppy 60 cm od 7 lat
Piłki skaczące (66cm)	4	Wykonana z trwałej gumy piłka z uchwytami do aktywnej zabawy i skakania. Na piłkach mogą skakać nie tylko maluchy: piłka Hop65 przeznaczona jest dla dzieci od 9 lat, wytrzyma obciążenie do 150 kg. Zawartość: Hop 66 cm od 9 lat
Odbijamy pajęczka - gra	10	Rakietki z tworzywa z napiętym nylonowym materiałem są niczym trampolinki. Piłeczka odbija się na nich i leci bez wysiłku nawet na dużą odległość. Od 4 lat - Gra dla 2 dzieci Zawartość: 2 rakietki (śr. 23 cm) - 1 piłeczka
Zapasowa piłeczka „pajęczek”	10	Zapasowa piłeczka do gry
Woreczki z grochem (niebieski)	30	Woreczek z grochem do ćwiczeń rytmicznych, zabaw ruchowych i organizowanych torów przeszkód. 1 woreczek - wymiar ok. 10 x 15 cm - w kolorze niebieskim.
Woreczki z grochem (zielony)	30	Woreczek z grochem do ćwiczeń rytmicznych, zabaw ruchowych i organizowanych torów przeszkód. 1 woreczek – wymiar ok. 15 x 20 cm - w kolorze zielonym
Postawa i ruch – multimedialny program komputerowy	1	Postawa i Ruch to multimedialny program do wspierania aktywności ruchowej profilaktyki diagnozy oraz terapii wad postawy a także szkolnej profilaktyki zdrowotnej. Częścią programu są również materiały dla rodziców których współpraca w tym procesie jest niezbędna. Program stanowi wsparcie dla szkoły a szczególnie: nauczycieli kształcenia wczesnoszkolnego; nauczycieli wychowawców; nauczycieli wychowania fizycznego; rehabilitantów i fizjoterapeutów prowadzących gimnastykę korekcyjną; pedagogów szkolnych / koordynatorów szkolnego programu profilaktyki zdrowotnej Postawa i ruch – dla edukacji wczesnoszkolnej. Program Postawa i Ruch pozwala na zaplanowanie kompleksowego szkolnego programu profilaktyki i edukacji zdrowotnej. Dzięki prostemu i przyjaznemu kalendarzowi zaplanujesz aktywności oraz zadania na każdy miesiąc roku szkolnego a także zalecenia na wakacje dla uczniów i ich rodzin! Dyrektorzy pedagogzy i nauczyciele mają do dyspozycji: poradniki metodyczne w tym gotowe do wydruku propozycje ćwiczeń dla uczniów diagnozy i testy wad postawy BMI wydolności aktywności i sprawności fizycznej prezentacje lekcyjne dla uczniów i rodziców np. na wywiadówki poradniki dla uczniów i rodziców. Program zawiera ponad 150 filmów! Postawa i ruch – dla szkoły podstawowej 4–6. Program Postawa i Ruch pozwala na zaplanowanie kompleksowego szkolnego programu profilaktyki i edukacji zdrowotnej. Po wprowadzeniu wyników powstaje wykres indywidualny dla ucznia lub grupowy dla klasy który można dodać do dokumentacji szkolnej.
Lina	2	Lina do ćwiczeń równowagi i koordynacji ruchowej oraz współpracy w zespole. • dł. 10 m • śr. 2 cm
Galaretki – zestaw podstawowy (niebieski, pomarańczowy)	2	Zestaw kolorowych, transparentnych krążków z których można budować różne szlaki - proste do przebycia lub trudniejsze. Skakanie z krążka na krążek wymaga płynności ruchów, panowania nad ciałem, koordynacji wzrokowo-ruchowej. Zestaw składa się z 12 sztuk krążków o średnicy 19 cm.
Spacer zespołowy	2	Zestaw kolorowych paneli ze sznurkowymi uchwytami przeznaczony do ćwiczeń kształtujących mięśnie nóg, ramion i tułowia. Jako połączona całość wpływa na naukę trudnej umiejętności synchronizowania ruchów wielu współdziałających ze sobą osób. Wdrażając do pracy zespołowej, oddziałuje wychowawczo: wpaja przekonanie o konieczności chwilowego podporządkowywania się wartości nadrzędnej, jaką jest dobro

			grupy. Komplet 4 pary. Wym. jednego elementu: dł. 39,5, szer. 12,5, wys. 2,5 cm
	Mata ochronna	20	Podłogowa mata ochronna przeznaczona do bezpiecznej zabawy i ćwiczeń ruchowych. Wym.: 100 x 200 cm
	Zestaw gimnastyczny	1	Wieloelementowy zestaw, który pozwala na tworzenie różnych torów przeszkód i ciekawych układów do ćwiczeń gimnastycznych. <ul style="list-style-type: none"> • drążki gimnastyczne o dł. 70 cm - 8 szt. • obręcze o śr. 50 cm - 4 szt. • cegły łączniki - 4 szt. • zaciski - 30 szt. • pachołki - 4 szt. (2 żółte, 2 czerwone)
	Walec gimnastyczny Ø 30 cm, L 50 cm - niebieski	3	Walce mają idealne zastosowanie w terapii i rehabilitacji, zwłaszcza z osobami, które mają problemy z utrzymaniem równowagi oraz koordynacji ruchowej. Unikalny kształt piłki pozwala terapeutce siedzieć na piłce razem z pacjentem i wspierać jego ruchy.
	Ławka gimnastyczna	2	Ławka wyposażona jest w uchwyt umożliwiający połączenie z drabinką ścienną. Długość - 4 m Wysokość - 30 cm
	Step do wzmocnienia mięśni	10	Step do ćwiczeń wzmacniających mięśnie z antypoślizgową powierzchnią. 2 - 3 stopniowa regulacja wysokości Wym. ok. 27 cm x 67 cm Waga do 3 kg

Stare Proboszczewice, 5.11.2013r.

DYREKTOR
Zespołu Szkół
w Starych Proboszczewicach
mgr Jolanta Wójciszewska