Załącznik nr 5 do Zapytania

**Aktywna tablica 2021 – wykaz pomocy naukowych wraz ze specyfikacją Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Konieczkach**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Lp.*** | ***Nazwa pomocy dydaktycznych*** | ***Specyfikacja*** | ***Ilość sztuk*** |
| 1. | Geometryczne kształty drewniane | Zestawy kolorowych klocków. Mogą być układane wg kart zadań (500020) lub własnej wyobraźni. 250 elem. wym. od 2,3 x 2,1 cm do 5 x 4,3 cm, drewniane, grubość 1 cm | 1 |
| 2. | Karty zadań | Zestaw dwustronnych kart zadań z grubego, lakierowanego kartonu z wzorami o dwóch stopniach trudności. • 20 kart • format: A4 | 1 |
| 3. | Mozaika - kształty graficzne | Mozaika rozwija strukturę przestrzeni, umiejętności motoryczne i wizualne. Można tworzyć dowolne układy graficzne lub można naśladować wzory, przestrzegając kolorów, liczby pionków i organizacji przestrzennej.  Zawartość zestawu: · 6 plansz  dwustronnych z obrazkami (12  wzorów) o wym. 27 x 20 cm · 2  podstawy transparentne z tworzywa  sztucznego o wym. 27,4 x 21 cm · 96  elementów plastikowych o dł. 3,3 cm | 1 |
| 4. | Mozaika Zosi | Twórz kolorowe wzory z koralików. Umieść przezroczystą płytkę na karcie z wzorem i układaj koraliki lub twórz  własne wzory.  Zawartość:  • przezroczysta plastikowa podkładka  o wym. 20 x 20 cm  • 3 drewniane karty zadań o wym. 19  x 19 cm  • 400 koralików w 9 kolorach o śr. 0,8  cm  • instrukcja obsługi  • pudełko o wym. 31 x 23 x 6 cm | 1 |
| 5. | Nawlekanka Janka | Nawlekaj kształty zgodnie z kolejnością pokazaną na kartach  zadań. Dla wzorów czarno-białych kolory nawlekanych elem. wybiera się samodzielnie.  Zawartość:  • 8 drewnianych kart zadań o wym.  24 x 6 cm  • 2 bawełniane czerwone sznurówki o  dł. 50 cm  • 40 drewnianych koralików w 5  kolorach i 4 kształtach o wym. 2 x 2 x  2 cm  • plastikowy sztyft o dł. 27,5 cm  • drewniany stojak o wym. 8,3 x 8,3 x  1,7 cm  • instrukcja obsługi  • pudełko o wym. 31 x 23 x 6 cm | 1 |
| 6. | Wzory, kolory, memory | Na kartach znajdują się wzory złożone z figur, które odpowiadają kształtom plastikowych żetonów. Po krótkiej  prezentacji karty, należy jak najszybciej ułożyć z żetonów  zapamiętany wzór. W drugiej wersji gry jej uczestnicy muszą jak  najprędzej nawlec na linkę żetony tak, by kolor, kształt i ich liczba była zgodna z pokazanym na chwilę wzorem. Gra rozwija pamięć, uczy spostrzegawczości i koncentracji.  • 36żetonów • 55 kart wzoru • 4 linki • 4  podkłady • wym. op. 19,5 x 18,5 x 5  cm • dla 2-4 graczy | 1 |
| 7. | Zestaw do przewlekania | Zabawa polegająca na przewlekaniu kolorowych sznurówek pomiędzy prętami w plastikowych „koszyczkach”. Rozwija wyobraźnię i jest znakomitym treningiem zręczności manualnej.  · 6 koszyczków w 3 rodzajach i 6 kolorach, o wym. 9 x 9,5 cm,  podstawa o śr. 4,5 cm; wym. 9 x 9,5cm, podstawa o śr. 5,5 cm; wym. 9 x 6,5 cm, podstawa o śr. 4,5 cm  · 24 sznurki w 4 kolorach o dł. 90 cm  · słoik do przechowywania o wym. 14 x 19 cm | 1 |
| 8. | Magiczna ścieżka 1 | Zadaniem dziecka jest przesuwanie magnetycznego wskaźnika z figurką po planszy, trzymając go w dłoni pod tablicą magnetyczną, uważając, aby figurka nie spadła.  Stopniowo dziecko uczy się kontrolować swoje ruchy (kierunek,  płynność, szybkość …) oraz rozpoznawać kierunek ścieżki.  Rozwijanie umiejętności sprawności grafomotorycznej, koordynacji oko-ręka, lateralizacji.  Zawartość zestawu:  · 1 tablica z tworzywa sztucznego o wym. 34,5 x 25 cm  · 1 figurka o wys. 3,5 cm · 1magnetyczny wskaźnik z tworzywa  sztucznego o wys. 6 cm | 1 |
| 9. | Magiczna ścieżka 2 | Zadaniem dziecka jest przesuwanie magnetycznego wskaźnika z figurką po planszy, trzymając go w dłoni pod tablicą magnetyczną, uważając, aby figurka nie spadła.  Stopniowo dziecko uczy się kontrolować swoje ruchy (kierunek,  płynność, szybkość …) oraz rozpoznawać kierunek ścieżki.  Rozwijanie umiejętności sprawności grafomotorycznej, koordynacji oko-ręka, lateralizacji.  Zawartość zestawu:  · 1 tablica z tworzywa sztucznego o  wym. 34,5 x 25 cm  · 1 figurka o wys. 3,5 cm · 1  magnetyczny wskaźnik z tworzywa  sztucznego o wys. 6 cm | 1 |
| 10. | Magiczna ścieżka 3 | Zadaniem dziecka jest przesuwanie magnetycznego wskaźnika z figurką po planszy, trzymając go w dłoni pod tablicą magnetyczną, uważając, aby figurka nie spadła.  Stopniowo dziecko uczy się kontrolować swoje ruchy (kierunek,  płynność, szybkość …) oraz rozpoznawać kierunek ścieżki.  Rozwijanie umiejętności sprawności grafomotorycznej, koordynacji oko-ręka, lateralizacji.  Zawartość zestawu:  · 1 tablica z tworzywa sztucznego o  wym. 34,5 x 25 cm  · 1 figurka o wys. 3,5 cm · 1  magnetyczny wskaźnik z tworzywa sztucznego o wys. 6 cm | 1 |
| 11. | Podstawa do magicznych ścieżek | Drewniana podstawa przeznaczona do  użytku z Magicznymi ścieżkami  (200169-200171, sprzedawane  osobno). | 1 |
| 12. | Drewniana układanka - ćwiczenia  lewopółkulowe | Ćwiczenia lewopółkulowe to grupa ćwiczeń polegająca na stymulowaniu lewej półkuli mózgu, która: analizuje,  przetwarza linearnie, porządkuje sekwencyjnie, wykrywa relacje.  Układanka polega na ułożeniu za pomocą szczypiec drewnianych kulek zgodnie z wzorem podanym na obrazku, na drewnianej tabliczce. Układanka doskonale sprawdzi się w pracy z dziećmi  wymagającymi ćwiczeń percepcyjnych i koordynacyjnych – z uczniami z zaburzeniami procesów uczenia się (dysleksja, dysgrafia, dysortografia), z zaburzeniami koncentracji uwagi, autyzmem i zespołem Aspergera.  W skład zestawu wchodzą:  · drewniana tabliczka jako podstawa układanki o wym. 19,5 x 19,5 cm  · drewniane szczypce, wym. 5 x 20cm  · 39 drewnianych kulek o śr. 1 cm  · pakiet papierowych plansz z przykładowymi układankami o wym.  15 x 15 cm (10 szt.) | 1 |
| 13. | Karty zadań - przerysuj wzór | Karty zadań rozwijające motorykę dłoni: dzieci nauczą się rysować różne wzory i przygotują do nauki pisania.  • 24 karty o wym. 29,7 x 21 cm  • 2 ścieralne plansze z przezroczystego  tworzywa sztucznego  • 2 czarne  markery  • książeczka edukacyjna | 1 |
| 14. | Czy ręka pamięta? - zabawa  edukacyjna | Czy ręka pamięta to zabawa edukacyjna polegająca na rysowaniu  zapamiętanych obrazów.  Opakowanie zawiera:  • 2 plansze o wym. 15,3 x 15,3 x 0,2  cm • 2 plansze o wym. 15,3 x 7,6 x  0,2 cm • 54 kartoniki o wym. 4,5 x  4,5 x 0,2 cm (27 z czarnymi wzorami  na białym tle i 27 z białymi wzorami  na czarnym tle). | 1 |
| 15. | Tablica magnetyczna duża - ułóż wzór | · tablica magnetyczna o wym.  31 x 25,5 x 1,2 cm · rysik o dł. 9,5  cm | 1 |
| 16. | Przybijanka - pojazdy | Zestaw pozwala rozwijać małą motorykę, koncentrację,  koordynację oko-ręka, kreatywne myślenie i wyobraźnię.  · wym. podstawy 22,5 x 18 x 1,5 cm  · młotek o dł. 16 cm  · 5 dwustronnych kart ze wzorami o wym. 8,5 x 10 cm  · 45 elem. o wym. od 2 x 2 cm do 5,5 x 5,5 cm  · ok. 40 pinezek | 1 |
| 17. | Logiczne układanki | Zestaw 4 układanek logicznych opartych o system współrzędnych.  Gra logiczna dla jednego gracza, rozwija koordynację  wzrokowo-ruchową, orientację w przestrzeni, różnicowanie i nazywanie emocji, zdolności analityczne i logiczne myślenie. W grze zawarte są 4 platformy o różnym stopniu trudności.   1. platforma to osoby i emocje,   2. platforma to owoce i miejsce ich  położenia,   1. platforma to obiekty i kierunki położenia, 2. platforma todobieranie w pary figur geometrycznych.   • wym. podstawy 22,5 x 22,5 cm • 4 drewniane, ilustrowane platformy  • 64 drewniane kart | 1 |
| 18. | Zestaw Sudoku 4 x 4 | Sudoku dwustronne 4 x 4 - kości i cyfry  Sudoku dwustronne 4 x 4 - owoce i emocje  Sudoku dwustronne 4 x 4- zwierzęta dzikie i domowe  Sudoku dwustronne 4 x 4- ptaki i pojazdy | 1 |
| 19. | Zestaw Sudoku 6 x 6 | Sudoku dwustronne 6 x 6- kości i cyfry  Sudoku dwustronne 6 x 6- owoce i ptaki  Sudoku dwustronne 6 x 6- zabawki i rośliny  Sudoku dwustronne 6 x 6- zwierzęta domowe i figury | 1 |
| 20. | Szyfrowanka - kaktus | Plansze zawierają ciągi obrazków, które należy uzupełnić wg podanych wzorów (strzałkami lub figuramigeometrycznymi) - każdemu  obrazkowi odpowiada jeden kształt.  · plansza z grubego kartonu o wym. 40 x 40 cm  · 32 kartoniki o wym. 4 x 3 cm | 1 |
| 21. | Szyfrowanka - świat wokół nas | Plansze zawierają ciągi obrazków, które należy uzupełnić wg podanych wzorów (strzałkami lub figuramigeometrycznymi) - każdemu  obrazkowi odpowiada jeden kształt.  · plansza z grubego kartonu o wym. 40 x 40 cm  · 32 kartoniki o wym. 4 x 3 cm | 1 |
| 22. | Memory - odkryj świat | 80 kart (40 par) · wym. kart 5,5 x 5,5 cm · dla 2-6 graczy | 1 |
| 23. | Maxi memory - wynalazki | . · 34 karty o wym. 9 x 9 cm | 1 |
| 24. | Schubitrix - Dodawanie i  odejmowanie do 100 | Układanka na zasadach domina w kształcie trójkątów  . • 2 układanki po 24 elem. o wym. 6 cm • wkładka do sortowania  • pomagają w zrozumieniu pojęć matematycznych (odejmowanie  i dodawanie w zakresie 100)  . • różnepoziomy trudności  • dla 1-4 graczy | 1 |
| 25. | Clocki Clicformers, 300 el. | • 300 elem. o wym. od 3,2 x 3,2 x 0,3 cm do 11 x 6 x 6 cm | 1 |
| 26. | Klocki SPOP, 36 el. | · 36 elem. O wym. od 3,5 x 3 cm do 9,5 x 3 cm | 1 |
| 27. | Plansza - Chińczyk | Plansze posiadają antypoślizgowy spód, co pozwala na bezpieczną  zabawę w pomieszczeniach. Do każdej z nich dołączone są:  instrukcja, 4 szpilki i torba doprzechowywania. • wym. ok. 150 x  150 cm | 1 |
| 28. | Plansza - Szachownica | Plansze posiadają antypoślizgowy spód, co pozwala na bezpieczną  zabawę w pomieszczeniach.  Do każdej z nich dołączone są:instrukcja, 4 szpilki i torba do  przechowywania. • wym. ok. 150 x150 cm | 1 |
| 29. | Planowanie codziennych czynności | • makatka z przezroczystymi kieszonkami o wym. 105 x 35 cm  • 36 kart przedstawiających czynności o wym. 9 x 9 cm • 36 kart  przedstawiających zegar wskazujący różne pory o wym. 9 x 9 cm  • 72 karty przedstawiające różne godziny o wym. 9 x 4,5 cm • 12 kart  oznaczających porę przedpołudniową lub popołudniową o wym.  9 x 9 cm | 1 |
| 30. | Magnetyczne krążki niebieskie | · 25 szt. · śr. 2,5 cm | 1 |
| 31. | Złapmy Lwa. Specjalne potrzeby  edukacyjne | Zestaw zawiera:  • dywanową planszę do gry 1,5 x 2 m z 8 poduszkami,  • uzupełniające kartonowe znaki do wykorzystania z planszą dywanową: 24 mniejsze koła I 6 większych kół z „emotikonami”  (szczęście, radość, smutek, strach, złość, inne);  • sześć zestawów gry planszowej z drewnianymi klockami-zwierzątkami,  • poradnik metodyczny, zabawy, wydrukowane karty pracy,  • zabawy multimedialne na tablicę interaktywną,  • nagrody naklejki dla dzieci. | 1 |
| 32. | Memory - równouprawnienie | Karty wykonane z grubego kartonu. ·34 karty o wym. 9 x 9 cm | 1 |
| 33. | Memory - wszechświat | Karty wykonane z grubego kartonu. · 34 karty o wym. 9 x 9 cm | 1 |
| 34. | Puzzle obserwacyjne Odwiedzamy  port, 70 el. | W pudełku znajduje się plakat w skali 1:1 ułatwiający zadanie.  • 70 elem.  • wym. po złożeniu: 48 x 34 cm | 1 |
| 35. | Bystre oczko - zabawka edukacyjna | • 210 twardych dwustronnie zadrukowanych plakietek  • 4 duże dwustronne plansze  • instrukcja z propozycjami 7 gier  • dla 2-20 graczy | 1 |
| 36. | Świat pod lupą - gra na  spostrzegawczość | . · wym. planszy: A3 ·100 kart o wym. 9 x 9 cm | 1 |
| 37. | Gdzie jest błąd? - zdjęcia | . • 50 zdjęć o wym. 19,5 x 13,5 cm | 1 |
| 38. | Pakiet - operacje myślowe i pamięć | Pakiet operacje myślowe i pamięć zawiera:  • Zapamietaj, pokaż, 1 szt.  • Paluszek – zabawka edukacyjna, 1 szt.  • Jak to się stało , 1 szt.  • Rodzina – historyjki obrazkowe, 1 szt.  • Memo - Proste sposoby na ochronę przyrody, 1 szt. | 1 |
| 39. | Kostki z piktogramami - trening  spostrzegawczości | · 3 kostki o wym. 3 x 3 x 3 cm  · 18 tabliczek ze sklejki o wym. 6,5 x 4,5 cm  · klepsydra o wys. 7 cm | 1 |
| 40. | Ortograficzny omnibus | · wym. planszy 40 x28 cm · wym.kartonika 8 x 4 cm | 1 |
| 41. | Piramida ortograficzna - zasady  pisowni języka polskiego | · 25 trójkątów | 1 |
| 42. | Gra Scrable Junior | · dwustronna plansza  · 84 płytki z literkami  · 45 żetonów · | 1 |
| 43. | Obrazek i litera | Zawartość pudełka: 40 tabliczek z obrazkami o  wym. 6,1 x 5,3 cm • 55 kart z literamio wym. 8,8 x 5,8 cm • 40 żetonów ośr. 1,5 cm • klepsydra • instrukcja | 1 |
| 44. | Magiczny kwadrat | · wym. planszy 20 x 20 cm · wym.  kart 5,5 x 5,5 cm | 1 |
| 45. | Zestaw konstrukcyjny do budowania  brył | • 270 patyczków o dł. od 3,3 do 12,5 cm • 60 kulek o śr. 1,7 cm  • 20 dwustronnych kart ze wzorami z lakierowanego kartonu o wym. 17,5 x 11,5 cm | 1 |
| 46. | Klocki SPOP, 36 el. | . · 6 rodzajów · 6 kolorów · 36 elem. O wym. od 3,5 x 3 cm do 9,5 x 3 cm | 1 |
| 47. | Karty zadań do klocków SPOP, 12 szt. | Karty zadań do klocków SPOP  (254045, sprzedawane osobno). · 12  szt. · wym. 21 x 15 cm | 1 |
| 48. | Klocki mini Waffle z kartami EDU | Zestaw zawiera klocki w 8 kolorach. · 500 szt. klocków · 28  dwustronnych, lakierowanych kart owym. 21,5 x 16,8 cm, z wzorami  konstrukcji · instrukcja korzystania z kart i klocków | 1 |
| 49. | Mały konstruktor - helikopter XX | •wym. elem. od 0,5 do 7 cm  • 104 elem | 1 |
| 50. | Mały konstruktor - walec | • wym. elem. od 0,5 do 7 cm  • 105 elem | 1 |
| 51. | Mały konstruktor - chwytak | • wym. elem. od 0,5 do 7 cm  • 103 elem | 1 |
| 52. | Logiczne myślenie - gra | • 25 dwustronnych kart o wym. 20 x 20 cm  • 8 kostek o dł. boku 1,2 cm  • 36 kolorowych pałeczek w 3 długościach: 10,2; 6,8 i3,4 cm  • dla 2-4 graczy | 1 |
| 53. | Zgubione Znalezione - gra | Zawartość pudełka: • 54 karty o  wym. 12 x 8 cm • instrukcja • czas  gry 10-15 min. • dla 2-6 osób | 1 |
| 54. | Pamięć 3D | • 25 kolorowych kostek o wym. 2 x 2 x 2 cm  • 55 kart wzorów o wym. 6 x 9 cm  • klepsydra o wys. 8 cm  • 100 żetonów o śr. 1,5 cm | 1 |
| 55. | Zegar - nauka czasu 24h | Zegar z tworzywa. • wym. 30 cm | 1 |
| 56. | Tygodniowa tablica zadań (duża) | . • wym. 80 x 100 cm | 1 |
| 57. | Magnetyczne krążki zielone | · 25 szt. · śr. 2,5 cm | 1 |
| 58. | Magnetyczne krążki żółte | · 25 szt. · śr. 2,5 cm | 1 |
| 59. | Magnetyczne krążki czerwone | · 25 szt. · śr. 2,5 cm | 1 |
| 60. | Magnetyczne krążki pomarańczowe | · 25 szt. · śr. 2,5 cm | 1 |
| 61. | Masa plastyczna 10 szt. | • 10 kolorów • 10 szt. po 40 g każda | 1 |
| 62. | Piankowe kuleczki Play Foam – 6 kolorów | · 6 kolorów · wym. 7 x 10 cm | 1 |
| 63. | Farby do malowania palcami | Certyfikat bezpieczeństwa ASTM D4236. • 6 szt. x 100 ml | 5 |
| 64. | Uciekająca piłeczka | . • 2 piankowe piłki o śr. 6 cm • 2 piankowe paletki o śr. 15 cm • od 4 graczy | 2 |
| 65. | Obrazy - co się zadziało? | • 143 karty o wym. 9 x 9 cm | 1 |
| 66. | Poduchy - emocje, 5 szt. | . · 5 szt. · gr. 2,8 cm · śr. 40 cm | 1 |
| 67. | Piłki emotki, 20 szt. | • 20 szt. • śr.4,6 cm | 1 |
| 68. | Moje emocje | · 8 plastikowych pasków  · 32 plastikowe karty z 4podstawowymi emocjami  · drewniany uchwyt  · drewniane pudełko o wym. 45 x 22x 8 cm | 1 |
| 69. | Ludzie i emocje - zestaw zdjęć | • 90 zdjęć o wym. 14 x 21,5 cm | 1 |
| 70. | Ekspresje - układanka | • 18 elem. (6 tabliczek przedstawiających włosy,  6 - oczy, 6 - usta), z których da się ułożyć 6 twarzy | 1 |
| 71. | Naśladuj emocje - zestaw kart ilusterek | · 4 szt. · wym. 12 x 3 x 21 cm | 1 |
| 72. | Dźwięki - rozpoznawanie emocji | • pliki dźwiękowe (instrukcja pobrania ze  strony www)  • 24 karty o wym. 16 x16 cm  • 60 czerwonych żetonów  •przewodnik  • do 12 graczy | 1 |
| 73. | Komplet pacynek - emocje (6 szt.)\* | • 6 szt.: uśmiechnięta,smutna, przestraszona, zła, neutralna,  zdziwiona • wys. 26 - 28 cm | 1 |
| 74. | Dźwięki - rozpoznawanie emocji | Gra dźwiękowa • 24 karty o wym. 16 x 16 cm • 60 czerwonych żetonów • przewodnik • do 12 graczy | 1 |
| 75. | Komplet pacynek - emocje (6 szt.)\* | . • 6 szt.: uśmiechnięta,smutna, przestraszona, zła, neutralna,  zdziwiona • wys. 26 - 28 cm | 1 |
| 76. | Pacynki - Poznajemy Emocje, Dwie  Twarze | Zawartość zestawu: · 6 pacynek (wtym 4 reprezentujące bohaterów o  dwóch różnych twarzach) · płyta CD znagraniem dwóch opowiadań oraz  instrukcją | 1 |
| 77. | Drewniane stemple Emocje | • drewno i guma • 10 szt. (śr. 2,5 cm, wys. 3,5 cm) | 1 |
| 78 | Pamiętnik mojego humoru | - format: A4  - 30 str. | 1 |
| 79. | Worek do boksowania złości | . • wym. 26 x 45 cm | 1 |
| 80. | Piłeczka antystresowa\* | • śr. 5,5 cm. | 1 |
| 81. | Dinozaur do ściskania, mix kolorów\* | wym. 7 x 11 x 5 cm | 1 |
| 82. | Rozgwiazda do ściskania, mix kolorów\* | Miękkie zwierzątka do ściskania,wypełnione miękkimi kuleczkami. ·  różne kolory, sprzedawane losowo  · wym. 10 x 10 x 4 cm | 1 |
| 83. | Żabka do ściskania, mix kolorów\* | Miękkie zwierzątka do ściskania,wypełnione miękkimi kuleczkami. ·  różne kolory, sprzedawane losowo  · wym. 7 x 7 x 5 cm | 1 |
| 84. | Elastyczna piłka do treningu dłoni - średnica 50mm | Żelowa piłka do ćwiczenia zręczności,funkcji motorycznych oraz terapii  dłoni. Polepsza funkcję chwytną dłoni,ma również właściwości  antystresowe. Piłka zawsze powracado pierwotnego kształtu.  • śr. 5 cm | 1 |
| 85. | Elastyczna piłka do treningu dłoni, śr. 55 mm | Żelowa piłka do ćwiczenia zręczności,funkcji motorycznych oraz terapii  dłoni. Polepsza funkcję chwytną dłoni,ma również właściwości  antystresowe. Piłka zawsze powracado pierwotnego kształtu.  • śr. 5,5 cm | 1 |
| 86. | Rozgwiazda do gimnastyki palców - opór słaby | Żelowa rozgwiazda do gimnastykipalców. Wzmacnia mięśnie palców,  dłoni i przedramion. Pomagawzmocnić chwyt i redukuje stres.  • wym. 10,5 x 10 x 3,2 cm | 1 |
| 87. | Rozgwiazda do gimnastyki palców - opór średni | Żelowa rozgwiazda do gimnastykipalców. Wzmacnia mięśnie palców,dłoni i przedramion. Pomaga wzmocnić chwyt i redukuje stres.  • wym. 10,5 x 10 x 3,2 cm | 1 |
| 88. | Kostka z kieszonkami | Kostka wykonana z pianki, z pokrowcem z tkaniny PCV z przezroczystymi kieszonkami . Do zabaw w grupie.  · wym. kostki 20 x 20 x 20 cm  · wym. kieszonki 15 x 15cm | 1 |
| 89 | Obrazy - co się zadziało? | Obrazki przedstawiające 32 sytuacje problemowe (każda zawiera 3-7  obrazków), w których może znaleźć się dziecko w domu, szkole, sklepie,  grupie rówieśników. Dziecko ma za zadanie opowiedzieć, co przytrafiło  się postaciom przedstawionym w historyjce, jakie emocje wywołało  dane zdarzenie, jak należy się zachować w podobnej sytuacji.  Zabawa rozwijająca u dzieci empatię,rozumienie norm społecznych,  przewidywanie skutków własnego postępowania.  • 143 karty o wym. 9 x 9 cm | 1 |
| 90. | Piasek kinetyczny - żółty | Wspiera rozwój motoryczny. Jest aksamitnie miękki i łatwy do sprzątania. Nie wysycha i zachowuje właściwości mokrego piasku. Nie mieszać z wodą i  innymi rodzajami piasku. Zabawa z piaskiem, która przypomina lepienie z  plasteliny, ma także właściwości terapeutyczne i wyciszające. W  poręcznym wiaderku. • 750 g, żółty | 1 |
| 91. | Piasek kinetyczny - niebieski | Wspiera rozwój motoryczny. Jest aksamitnie miękki i łatwy do sprzątania. Nie wysycha i zachowuje właściwości mokrego piasku. Nie mieszać z wodą i  innymi rodzajami piasku. Zabawa z piaskiem, która przypomina lepienie z  plasteliny, ma także właściwości terapeutyczne i wyciszające. W  poręcznym wiaderku.. • 750 g niebieski | 1 |
| 92. | Piasek kinetyczny - zielony | Wspiera rozwój motoryczny. Jest aksamitnie miękki i łatwy do sprzątania. Nie wysycha i zachowuje właściwości mokrego piasku. Nie mieszać z wodą i innymi rodzajami piasku. Zabawa z piaskiem, która przypomina lepienie z plasteliny, ma także właściwości terapeutyczne i wyciszające. W poręcznym wiaderku. • 750 g zielony | 1 |
| 93. | Proszę, dziękuję, przepraszam - gra | Składa  się z 12 kartonowych kart formatu  A6, podzielonych na 2 zestawy. | 5 |
| 94. | Bezpieczeństwo w podróży | • 4 plansze magnetyczne A3  • 16 tafelków magnetycznych o wym.6 x 6 cm  • karta - klucz poprawnych odpowiedzi, format A5  • instrukcja1 | 1 |
| 95. | Bezpieczeństwo w podróży, cz. 2 | 4 plansze magnetyczne A3  • 16 tafelków magnetycznych o wym.6 x 6 cm  • karta - klucz poprawnych odpowiedzi, format A5  • instrukcja | 1 |
| 96. | Piasek kinetyczny - czerwony | Wspiera rozwój motoryczny. Jest aksamitnie miękki i łatwy do sprzątania. Nie wysycha i zachowuje właściwości mokrego piasku. Nie mieszać z wodą i  innymi rodzajami piasku. Zabawa z piaskiem, która przypomina lepienie z  plasteliny, ma także właściwości terapeutyczne i wyciszające. W  poręcznym wiaderku. • 750 g czerwony | 1 |
| 97. | Program multimedialny Percepcja  wzrokowo-słuchowa Pakiet Ekspert  mTalent | Program multimedialny Percepcja wzrokowo-słuchowa pakiet mTalent  obejmuje dwie pozycje:  - mTalent PERCEPCJA WZROKOWA  - mTalent PERCEPCJA SŁUCHOWA  program serii mTalent:  zawiera podręcznik metodyczny, scenariusze zajęć, zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych, drukowalnych kart pracy, oraz KURS TWORZENIA MULTIMEDIALNYCH ZASOBóW  EDUKACYJNYCH na tablice i monitory interaktywne, komputery, tablety, w postaci bogato ilustrowanego przykładami podręcznika tworzenia gier i ćwiczeń interaktywnych do wykorzystania w edukacji | 1 |
| 98. | Eduterapeutica ADHD +  Eduterapeutica Specjalne Potrzeby  Edukacyjne 1-3 | ZESTAW ZAWIERA:  • blisko 400 ćwiczeń multimedialnych  • 300 wydrukowanych kart pracy  • długopis 3D z kartami pracy  • grę wielkoformatową Pajacyk SPEdo zabawy na dywanie – rozładowuje emocje, pomaga w usprawnianiu motoryki i koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej (gra to10 piankowych figur geometrycznych);  • gra Figu-Miku - wzbogaca u dzieci umiejętności społeczne, językowe, myślenie operacyjne, pamięć ikoncentrację uwagi (gra to 72 kartonowe kolorowe elementów i różne warianty zabawy)  • poradniki metodyczne ze scenariuszami prowadzenia zajęć  • szkolenie on-line dla nauczycieli | 1 |
| 99. | GOSense Funkcje wzrokowe | Program jest przeznaczony przede wszystkim do pracy z ekranami dotykowymi i tablicami interaktywnymi.  w opakowaniu:  instrukcja użytkowania A5 z numerem seryjnymi i karta rejestracyjną zestaw woreczków do wypełniania i rzucania 4 czarne, 4 białe, 1 czerwony  6 zestawów małych kartoników 12 zestawów kartoników ze zwierzątkami okrągłe i kwadratowe kartony do budowania postaci i celów w 6 kolorach/deseniach odpowiednio nawersie i rewersie 24 woreczki foliowe na drobne elementy kartonowe  W części cyfrowej:  • 50 ekranów interaktywnych ćwiczeń indywidualnych lub multimedialnych ćwiczeń klasowych  • 50 kart pracy współpracujących z elementami kartonowymi i ćwiczeniami multimedialnymi  Licencja  Otwarta licencja dla całej placówki edukacyjnej  Przeznaczenie zestawu | 1 |
| 100 | GOSense Orientacja w przestrzeni | Program jest przeznaczony przede wszystkim do pracy z ekranami dotykowymi i tablicami interaktywnymi.  w opakowaniu:  instrukcja użytkowania A5 z numerem seryjnymi i karta rejestracyjną plansza podłogowa (135x135cm)  zestaw kartonowych cyfr i znaków matematycznych elementów: po 4 strzałki oraz po 2 koła, kwadraty, serca, gwiazdy w sześciu kolorach  okrągłe i kwadratowe kartony do budowania postaci i celów w 6 kolorach/deseniach odpowiednio naawersie i rewersie  W części cyfrowej:  • 50 ekranów interaktywnych ćwiczeń indywidualnych lub multimedialnych ćwiczeń klasowych  • 30 kart pracy współpracujących z elementami kartonowymi i ćwiczeniami multimedialnymi  Licencja  Otwarta licencja dla całej placówki edukacyjnej | 1 |
| 101 | GOSense Słuch i mowa | Program jest przeznaczony przede wszystkim do pracy z ekranami dotykowymi i tablicami interaktywnymi.  w opakowaniu:  instrukcja użytkowania A5 z numerem seryjnymi i karta rejestracyjną zestaw woreczków do wypełniania i rzucania 4 czarne, 4 białe, 1 czerwony 6 zestawów małych kartoników 12 zestawów kartoników ze zwierzątkami okrągłe i kwadratowe kartony do budowania postaci i celów w 6 kolorach/deseniach odpowiednio na awersie i rewersie 24 woreczki foliowe na drobne elementy kartonowe  W części cyfrowej:  • 50 ekranów interaktywnych ćwiczeń indywidualnych lub multimedialnych ćwiczeń klasowych  • 50 kart pracy współpracujących z elementami kartonowymi i ćwiczeniami multimedialnymi  Licencja  Otwarta licencja dla całej placówki edukacyjnej | 1 |
| 102 | GOSense Koncentracja i samokontrola | Program jest przeznaczony przede wszystkim do pracy z ekranami  dotykowymi i tablicami interaktywnymi.  w opakowaniu:  instrukcja użytkowania A5 z numerem seryjnymi i karta rejestracyjną  3 komplety kamieni po 18czarnych i 18 białych każdy 1 duża plansza stołowa  6 kompletów naklejek do przyklejenia na kartonikach-twarzach  1 komplet naklejek do przyklejenia na dużych kartonikach-twarzach  6 kompletów po 12 kartonowych okręgów-twarzy  6 dużych okrągłych kartonów-twarzy  po 4 koła i po 4 kwadraty w każdym z sześciu kolorów  W części cyfrowej:  • 150 ekranów interaktywnych ćwiczeń indywidualnych lub  multimedialnych ćwiczeń klasowych  • 50 kart pracy współpracujących z elementami kartonowymi i  ćwiczeniami multimedialnymi  Otwarta licencja dla całej placówki edukacyjnej | 1 |
| 103 | Program multimedialny: Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych | W programie Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych znajdują się zestawy scenariuszy zajęć grupowych i indywidualnych przeznaczonych do pracy z uczniem w następujących obszarach: samodzielność, samoświadomość, samoregulacja, zainteresowania, motywacja wewnętrzna, identyfikowanie emocji wywołanych sytuacją, pragnienia, przestrzeganie norm i obowiązujących zasad, ocena własnego zachowania | 1 |
| 104 | Program multimedialny: Autyzm.  Mowa w kontekście społecznym cz. 2  mTalent | Program przeznaczony do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach  Windows, Android oraz iOS) | 1 |
| 105 | Programy multimedialne: Autyzm.  Rozumienie, naśladowanie, mowa  bierna + Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 1 mTalent | - 1 stanowisko online(wymagany dostęp do Internetu) oraz 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu)  - licencja bezterminowa | 1 |
| 106 | Eduterapeutica Autyzm 1-8 - zestaw |  | 1 |
| 107 | Eduterapeutica Problemy emocjonalne 7-15 lat | Zbiór kilkuset dokumentów, konspektów i pomocy dydaktycznych  w wersji elektronicznej, który kompleksowo wspiera szkołę  (dyrektora, nauczycieli, wychowawców i specjalistów) oraz  rodziców w obszarach problemami rozwojowymi w zakresie  psychologicznym i społecznym uczniów w różnym wieku. Dokumenty  ze względu na swoją obszerność oraz łatwość dostępu dla całej kadry  pedagogicznej, zostały zamieszczone w programie komputerowym  gwarantując wygodę w ich użytkowaniu. | 1 |
| 108 | eduSensus Moc emocji | Moc Emocji to nowoczesny program do rozwijania kompetencji  emocjonalno-społecznych dzieci  ZAWARTOŚĆ PROGRAMU  - 40 lekcji multimedialnych na pendrivie, w tym:  - 40 animacji i pokazów slajdów,  - ponad 90 ćwiczeń multimedialnych,  - animowane nagrody za rozwiązanie zadań,  - 50 kart pracy do wydruku  - publikacja - 40 scenariuszy zajęć, 50kart pracy- publikacja – przewodnik metodyczny wraz z kartami obserwacji dziecka  - cz. I – Zanim zaczniesz pracę z programem  - cz. II - Jak pracować z programem Moc emocji ,  - cz. III – Co warto wiedzieć o rozwoju społecznym i emocjonalnym  dzieci w wieku 6-10 lat. | 1 |
| 109 | Photon Moduł Specjalne Potrzeby Edukacyjne (SPE) | Zestaw składający się z robota Photon&trade;, dwóch mat  edukacyjnych oraz 50 ćwiczeń do zajęć terapii pedagogicznej i zajęć rewalidacyjnych z uczniami ze spektrum autyzmu lub zaburzeniami emocjonalnymi i społecznymi.  Zawartość zestawu:  Photon&trade; Robot for Education  Photon&trade; Mata Edukacyjna (2szt.)  5 zestawów fiszek do przeprowadzania ćwiczeń (50 kart):  - piktogramy do komunikacji podczas zajęć (na bazie komunikacji AAC)  - emocje, przedmioty, czynności  - z życia codziennego  - symbole z aplikacji  - cyfry i litery  - stosunki przestrzenne | 2 |
| 110 | Photon Moduł Edukacja Społeczno-Emocjonalna (SEL) | Zestaw zawiera: robot Photon EDU  zestaw scenariuszy zajęć (50szt.)  maty edukacyjne (2 szt.)  zestawy fiszek (5 kpl.)  karty pracy | 2 |
| 111 | Kodeks dobrego zachowania w klasie | · 16 kart formatu A5  · 16 pasków z konsekwencjami  · 1 plakat z listą nagród | 1 |
| 112 | Dobre zachowanie na co dzień | 32 karty formatu A4  25 zielonych tabliczek  25 czerwonych tabliczek | 1 |
| 113 | Program multimedialny Zajęcia Logopedyczne 1 mTalent | Każdy program serii mTalent:   * zawiera podręcznik metodyczny * scenariusze zajęć, zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych,   drukowalnych kart pracy, oraz KURS TWORZENIA MULTIMEDIALNYCH  ZASOBóW EDUKACYJNYCH na tablice i monitory interaktywne, komputery,  tablety, w postaci bogato ilustrowanego przykładami podręcznika tworzenia gier i ćwiczeń interaktywnych do wykorzystania w edukacji i terapii.  Licencja na czas nieokreślony - 1stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline(praca bez dostępu do Internetu), | 1 |
| 114 | Laptop Asus 15 i5 8GB 512SSD | • Ekran o przekątnej 15,6 cali • Procesor: Intel Core i5 min 10 generacji min 6 rdzeni • Pamięć RAM: 8 GB • Dysk: 512 SSD • Wbudowany napęd optyczny • Złącza: HDMI, USB, Czytnik kart SD • Komunikacja: Wi-Fi, Bluetooth 4.0 • System operacyjny: Windows 10 Pro | 1 |