



Znak: WIN.ZP.271.10.2.2024.MD

## Opis przedmiotu zamówienia

### Zakup materiałów dydaktycznych w ramach projektu pn. „Nowoczesna edukacja podstawowa w Gminie Daleszyce”

#### Kody CPV:

39162100-6 - Pomoce dydaktyczne  
39162000-5 – Pomoce naukowe,  
37524100-8 - Gry edukacyjne  
32321300-2 - Materiały audiowizualne

#### I. Doposażenie do zajęć w SP Daleszyce

W skład zestawu pomocy wchodzi:

##### 1.zajęcia wyr.-dyd. -edukacja wczesnoszkolna (mat.i pol.)

###### a) -Bingo – mnożenie i dzielenie do 100 – 9 sztuk.

Dwa zestawy kart i dwustronnych kartoników do ćwiczeń na mnożenie i dzielenie - w każdym zestawie jest 5 kart zawierających 6 liczb oraz 30 dwustronnych kartoników z działaniami.

Gra zaprojektowana zapewniająca uczestnikom równe szanse, poprzez dobieranie do każdego zestawu zadań o podobnym stopniu trudności.

W pudełku:

10 kart po 6 liczb

30 dwustronnych kartoników z działaniami (zapis poziomy i pionowy).

###### b) -MATEMATYKA. Pakiet szkolny dla klas I-III z licencją dla 3 nauczycieli – 1 szt.

zgodny z obowiązującą podstawą programową. Pakiet szkolny obejmujący materiał edukacyjny dla klas 1 – 3 z licencją dla trzech nauczycieli.

- ponad 3500 ekranów multimedialnych,
- kilkanaście rodzajów ćwiczeń, dzięki czemu uczniowie są ciągle zaangażowani,
- ponad 460 zróżnicowanych lekcji,
- przewodniki metodyczne dla nauczycieli,
- ponad 70 wzorów kart pracy dla uczniów w PDF,
- tradycyjne pomoce dydaktyczne (m.in. liczmany, puzzle po angielsku itp.), które wpływają na zróżnicowanie lekcji,
- wersja dla trzech nauczycieli,

- bezterminowa licencja,
- działa na każdym urządzeniu (technologia HTML5),
- możliwość pracy off-line i on-line,
- systemy mobilizujące uczniów do nauki (nagrody, animacje) i informujące ich o postępach

c) -Matematyka bez reszty - przygoda. Ilość – **2 szt.**

"Matematyka bez reszty - przygoda" to multimedialny produkt edukacyjny przeznaczony do nauki przedmiotów matematyczno-przyrodniczych w edukacji wczesnoszkolnej. Każda Przygoda zawiera pakiet ćwiczeń, interakcji, zabaw, gier oraz filmy do szybkiego i efektywnego wykorzystania podczas zajęć szkolnych. Całość jest dostosowana do podstawy programowej i umożliwia pracę z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Grafiki i interakcje przedstawiają rzeczywiste obrazy - do minimum ograniczone są nierealistyczne animacje. Polecenia zadań są tekstowe i dźwiękowe. Ponadto nauczyciel swobodnie może zmienić język – tak, aby przejść przez dane zadanie po angielsku i powrócić do wersji polskiej.

Całość zaprojektowana jest w taki sposób, aby wszystkie elementy aktywne były w zasięgu ręki

Postacie przewodnie „Matematyki bez reszty - Przygoda” są prawdziwe – mają swoje problemy, pasje, marzenia. Technologia nie musi oznaczać odrealnienia - stworzyliśmy połączenie z technologii z codziennością. "Matematyka bez reszty - pakiet" został podzielony na 9 obszarów tematycznych tak, aby umożliwić wybór najbardziej odpowiednich tematów - Przygód - wg potrzeb placówki.

Każda przygoda zawiera:

- 6 filmów edukacyjnych – wprowadzających w zagadnienia matematyczne z odniesieniem do realnego świata.
- 3 interakcje – dające możliwość zabawy dla całej klasy, np. zakupy w sklepie.
- 6 ćwiczeń – każde z ćwiczeń zawiera min. 30 zadań matematycznych, pozwalających na kształtowanie umiejętności i utrwalanie wiedzy.
- obudowę dydaktyczną – składającą się z kart pracy, scenariuszy zabaw i scenariuszy lekcji.

d) -Komplet 5 klepsydr małych 10 cm - 30 sek., 1-2-5-10 min – **9 zestawów.**

Komplet klepsydr piaskowych małych odmierzających różne interwały czasowe: 30 sekund, 1 minuta, 3 minuty, 5 minut, 10 minut. Korzystanie z klepsydr w czasie różnych zajęć ułatwia dzieciom nabranie wyczucia co do mijanego czasu, co poprawia umiejętność planowania pracy. Do wykorzystania w czasie zajęć nauki o czasie, a także do odmierzania czasu w czasie zabawy, ćwiczeń, sprawdzianu.

**Zawartość:**

- 5 klepsydr o różnym interwale czasowym ,
- każda o innym kolorze podstawy ,
- wys. 10 cm, śr. 2,5 cm.

e) -Tarcza zegarowa do zapisu czasu - zestaw klasowy 24+1 – **1 zestaw**

Praktyczny zestaw umożliwia atrakcyjne ćwiczenia w odczycie i mierzeniu czasu z całą klasą. Wszystkie tarcze mają wbudowany system kół zębatach, dzięki czemu automatycznie zachowane są relacje minut i godzin w trakcie ćwiczeń. W zestawie jedna



tarcza demonstracyjna 34 cm oraz 24 tarcze uczniowskie, które to tarcze można też dokupić pojedynczo

» Zastosowanie:

- odczyt czasu
- mierzenie czasu

» Zawartość:

- 1 demonstracyjna tarcza zegarowa o średnicy 34,3 cm
- 24 tarcze ćwiczeniowe o średnicy 10,2 cm

f) -Stacje edukacyjne- słownictwo – **9 sztuk.**

Zestaw zawiera 10 stacji edukacyjnych, obejmujących 7 podstawowych umiejętności językowych. Dzieci wybierają jedną z gier oraz odpowiadającą jej sakiewkę wraz z zawartością. Następnie postępują zgodnie z instrukcjami obrazkowymi, jednocześnie świetnie się przy tym bawiąc. Wszystkie elementy są już wycięte i posortowane w folderach, dzięki czemu bez zbędnego przygotowania można od razu przystąpić do zabawy!

Zawartość: solidne pudełko do przechowywania zawartości, 10 folderów aktywności, 10 zestawów tafelków w sakiewkach, poradnik aktywności.

g) -GoEdu Obliczam i rozwiązuję - **1 szt.**

Zawartość zestawu:

- 36 formatek z grubego kartonu 22 x 22 cm z elementami gier i zabaw do wycisnięcia
- Inne elementy gier: karty, kości, kamienie, woreczki itp.
- Plansze do gier
- 200 ekranów ćwiczeń multimedialnych
- 150 kart pracy do wydrukowania

h) -Liczmany sześciiany – **9 sztuk.**

Kolorowe i wygodne w manipulacji sześciiany to wspaniały materiał do nauki liczenia. Pozwalają prezentować przykłady liczbowe w konkretnej formie, doskonałą precyzję ruchów i pomagają kształtować wyobraźnię przestrzenną. Dzieci chętniej podejmują się przeliczania, grupowania i segregowania według ustalonych kryteriów, gdy bazują na konkretnych przedmiotach. Liczmany stanowią świetny materiał rozwojowy, który wpisuje się w koncepcję planu daltonskiego. Umożliwiają zrozumienie i opanowanie trudnych treści edukacyjnych.

Specyfikacja produktu:

ilość: 100 szt.

4 kolory: zielony, czerwony, żółty, niebieski

wymiary sześcianu: 2 x 2 x 2 cm

i) -Zręcznościowa wieża - odejmowanie do 20 - **9 sztuk.**

W tej grze emocje zaczynają się już od pierwszej tury! Podczas wesołej zabawy dzieci rozwijają umiejętności matematyczne z zakresu odejmowania do 20. Zasady oparte na popularnej grze strategicznej Jenga są proste i szybko wciągną do rywalizacji starsze i młodsze dzieci.

Zawartość: 48 drewniane klocki (wym. 7,5 x 2,5 x 1,5 cm) w dwóch kolorach, na klockach nadrukowane są działania algebraiczne

j) -Domino - dodawanie do 20 – 9 sztuk.

Domino to klasyczna pomoc dydaktyczna, która dzięki intuicyjnym zasadom i elementom samokontroli pozwala dzieciom szybko opanować nowe umiejętności. Ilustrowane domino ułatwi naukę dodawania do 20, odczytywania zadań algebraicznych oraz kojarzenia ilości z zapisem liczbowym.

Zawartość: 28 kolorowych kafelków (dł. 5 cm) w metalowej puszcze z pokrywką.

k) -Kostki z literkami do nawlekania - w skrzynce. – 9 sztuk.

Atrakcyjny zestaw do literowego nawlekania. Drewniane kosteczki z drukowanymi literkami podstawowymi będą dla dzieci wspaniałą okazją do mądrych ćwiczeń.

Zawartość:

130 kosteczek literowych,

4 sznureczki,

drewniane pudełko z przegródkami.

l) -Matematyka na wesoło - 1 szt.

Puzzle Matematyka na wesoło to zabawa i zestaw do nauki podstaw matematyki. Proste działania dodawania i odejmowania będą wyśmienitą zachętą do rozpoczęcia nauki liczenia. Cyfry i znaki w postaci wolnych kafelków dają możliwość tworzenia własnych działań matematycznych.

Obrazek do ułożenia z 24 puzzli przekona waszego maluszka do uczenia się podczas zabawy.

ł) -Zestaw Odmiana przymiotników – 1 szt.

Zestaw **Odmiana przymiotników** przeznaczony jest do ćwiczeń prawidłowej odmiany przymiotników przez rodzaje: męski, żeński i nijaki.

Pomoc została skonstruowana tak, by możliwe było zapoznanie dzieci ze znaczeniem przymiotników w opozycjach.

m) -Tablica edukacyjna - Nauka o czasie - 1 szt.

Fantastyczna tablica edukacyjna marki Masterkidz, która montowana może być bezpośrednio na ścianie, bądź w systemie Masterkidz Flex - zarówno ściennym, jak i wolnostojącym.

Zabawka służy do nauki odczytywania godzin z klasycznych zegarków. Na tablicy znajduje się tarcza zegarowa ze wskazówkami, które dziecko może dowolnie obracać.

Wychowawca może dyktować godziny, a dziecko ma wtedy za zadanie ustawienie wskazówek w taki sposób, by zegar wskazywał podyktowaną godzinę. Dziecko może również bawić się samodzielnie, ponieważ w zestawie znajduje się zeszynek z różnymi godzinami. Dziecko przewraca kartki i ustawia godziny, które się tam znajdują.

Na tablicy opisane są również zależności między jednostkami czasu - ile sekund to minuta, ile minut to kwadrans, ile minut to godzina, ile godzin to dzień itp. Dzięki tym informacjom dziecko może nauczyć się wielu użytecznych rzeczy.

Kolejnym elementem zabawki są dwie klepsydry, dzięki którym maluch może uzmysłowić sobie jak długo trwa minuta, oraz 5 minut.

n) -Kapitan Nauka, gra edukacyjna Ortografia bezbłędnie - 1 szt.

„**Ortografia bezbłędnie**” (6–9 lat) została przygotowana z myślą o uczniach edukacji wczesnoszkolnej. Umożliwia ona wiele zabaw i gier z kartami. Najprostsza polega na



dopasowaniu podchwytliwych słówek do odpowiednich kart z zasadami ortograficznymi lub podaniu zasad, które pasują do wylosowanego słówka z trudnością ortograficzną. Można również układać zdania lub historyjki z trudnymi wyrazami, zapisywać wyrazy z pamięci czy grać w wojnę na litery, głoski lub sylaby.

o) - Woreczki literki/ woreczki alfabet/ alfabet - **1 zestaw**.

Nauka poprzez zabawę, woreczki literki mogą służyć jako pomoc podczas nauki alfabetu.

Na każdym z woreczków znajduje się nadruk z literką.

## 2. Zajęcia wyr.- dyd. Z j. ang.

a) -Zegar magnetyczny z angielskimi podpisami – **9 sztuk**.

Magnetyczny zegar przeznaczony do ćwiczenia nazywania czasu w języku angielskim. Tarcza zegarowa z ruchomymi wskazówkami podzielona na dwie połówki w odmiennych kolorach, ułatwia zapamiętanie wyrażen: "to" oraz "past". Dodatkowe magnetyczne plakietki z napisami: "... o'clock", "quarter past", "half past" i "quater to" można umieszczać obok tarczy. Napisy są magnetyczne i można je umieszczać w zależności od ćwiczonych wyrażen. Umożliwia to także wykorzystanie tarczy zegarowej do nauki odczytywania czasu w języku polskim lub każdym innym języku obcym.

b) -Magnetyczne angielskie części mowy – **9 sztuk**.

Połączenie tak lubianych przez dzieci elementów magnetycznych z ćwiczeniem czytania, pisania i tworzenia kreatywnych wypowiedzi. W czasie ćwiczeń dzieci utrwalają słownictwo, a jednocześnie używają świadomie wyrazów jako poszczególnych części mowy w tworzeniu zdań.

44 czerwone rzeczowniki,

46 niebieskich czasowników,

36 zielonych przymiotników,

60 żółtych pozostałych części mowy (zaimek, przymimek, spójnik, rodzajnik, przysłówki i znaki przestankowe).

c) -Domino do budowania zdań po angielsku – **9 sztuk**.

Fascynująca gra w układanie zdań ułatwi dzieciom naukę języka angielskiego. Wyrazy poszczególnych części mowy nadrukowane są na elementach o określonych kolorach, co ułatwia ćwiczenie struktur gramatycznych. Kostki domina wraz z przewodnikiem po ćwiczeniach znajdują się w poręcznej walizce z uchwytem.

114 dwustronnych, kolorowych kostek domina zawiera:

- 56 x Czasowniki (pomarańczowy)
- 46 x Rzeczowniki (niebieski)
- 38 x Przymiotniki (żółty)
- 28 x Zaimki (jasnoniebieski)
- 20 x Przysłówki (zielony)
- 18 x Przyminki (fioletowy)
- 12 x Znaki interpunkcyjne (biały)
- 10 x Spójniki (czerwony)
- wym. kostek domina: 2 cm x 4,5 cm
- opakowanie-słoik o wym. 11 x 9 x 18 cm
- od 6 do 10 lat

### 3. Zajęcia rozw. ed. wczesnoszkolnej

a) -Hipokampus, gra planszowa Pierwsza pomoc – **9 sztuk.**

Rodzinna gra planszowa powstała w oparciu o Ogólnopolski Program Edukacyjny „Ratujemy i Uczymy Ratować” (RUR) prowadzony przez Wielką Orkiestrę Świątecznej Pomocy (WOŚP).

W czasie rozgrywki na planszy, dziecko natrafia na sytuacje, w których musi samodzielnie określić, co stanowi zagrożenie i jak się wobec niego zachować.

Celem gry jest zebranie 4 żetonów Zwycięstwa zwanych Łańcuchem Przeżycia, na który składają się:

Wezwanie pomocy

Resuscytacja

Defibrylacja

Pomoc służb ratunkowych wraz z Hospitalizacją.

b) -Interaktywna podłoga - **1 sztuk.**

- 210 gier w pakiecie (EDU, FUN, EKOLOGIA, ANGIELSKI)
- jasność projektora 3200 ANSI
- pilot w zestawie
- komplet montażowy

**Dodatkowe akcesoria:**

- matę poliwinylową 200 x270 cm
- uchwyt ścienny
- dodatkowe pakiety gier
- interaktywne pisaki

c) -Waga metalowa do 2 kg z odważnikami – **1 szt.**

Tradycyjna waga sklepową już nigdzie nie spotykana. W klasie może być jednak bardzo przydatną i atrakcyjną pomocą dydaktyczną. Dwie płaskie ruchome szale doskonale ukazują istotę ważenia. Wagę można wykorzystać do porównywania ciężaru dwóch przedmiotów lub do ustalania masy danego przedmiotu za pomocą odważników. Za pomocą wagi nauczyciel może wprowadzić uczniów w pojęcie równań i niewiadomych, gdyż manipulowanie odważnikami ułatwia zrozumienie tego trudnego czasem zagadnienia. Cechy:

Metalowa solidna waga według wzoru Berangera,

wymiar 14 x 17 x 40 cm,

dokładność +/- 1g,

maks. nośność 2 kg.

W zestawie komplet odważników

d) -Magnetyczny układ słoneczny -**3 szt.**

Magnetyczne planety o realistycznie ukazanym wyglądzie możemy aranżować na tablicy magnetycznej. Dzieci uczą się w aktywnej zabawie położenia planet naszego układu oraz proporcje ich wielkości. Rozmieszczone na tablicy elementy można podpisywać i uzupełniać dowolnymi informacjami.

Zawartość:

12 elementów z folii magnetycznej



Słońce o śr. 25 cm

e) -Termometr paskowy - demonstr. 60 cm - **9 szt.**

Doskonały do pierwszych ćwiczeń w określaniu i mierzeniu temperatury. Termometr demonstracyjny posiada czerwony pasek pozwalający symulować określoną temperaturę. Zawartość:

1 sztuka,  
wym. 15 x 60 cm.

f) -Globus 220 zoologiczny z opisem - **9 szt.**

Globus przedstawiający występowanie różnych gatunków zwierząt, wraz z książeczką opisującą je. • śr. 22 cm • wys. 30 cm • 1:60 000 000

g) - Multimedialny Układ Słoneczny – **3 szt.**

Model ukazuje Słońce, księżyc i 8 planet w ruchu. Słońce jest podświetlane od środka żarówką i oświetla krążące wokół planety. Kolumna jest czarna i znika w ciemności. Model jest uproszczeniem Układu Słonecznego, planety krążą tu wokół Słońca z tą samą prędkością. Zaletą pomocy jest fakt, iż kopułę Słońca można wymienić na przezroczystą półkulę wyświetlającą najważniejsze gwiazdozbiory. • wym. 34,5 x 26 x 17 cm • zawiera instrukcję  
• od 8 lat

h) -Polska moja ojczyzna - ćw. z geografii, historii i kultury – **3 szt.**

Zestaw kart przeznaczony dla starszych przedszkolaków i uczniów klas I-III szkoły podstawowej. Zawiera ćwiczenia wprowadzające podstawowe zagadnienia z zakresu geografii i historii Polski, symboliki narodowej, zapoznaje najmłodszych z najważniejszymi miastami i regionami naszego kraju. 44 karty do kopiowania A4, konturowa mapa Polski A3

i) -Magnet. monety i banknoty polskie - zestaw demonstracyjny – **9 szt.**

Idealny zestaw do ćwiczeń z całą klasą. Banknoty i monety w walucie PLN zostały wykonane na trwałej folii magnetycznej, co zapewnia im odpowiednie przyleganie do metalowej powierzchni.

Zestaw zawiera łącznie 173 elementy zapakowane w zamykane pudełko.

Elementy zestawu:

banknot 200 zł o wym. 18,2 x 9,1 cm, 1 szt.

banknot 100 zł o wym. 17,4 x 8,7 cm, 5 szt.

banknot 50 zł o wym. 16,7 x 8,4 cm, 6 szt.

banknot 20 zł o wym. 15,9 x 8,0 cm, 6 szt.

banknot 10 zł o wym. 15,7 x 7,6 cm, 10 szt.

moneta 5 zł o śr. 72,7 mm, 10 szt.

moneta 2 zł o śr. 65,1 mm, 10 szt.

moneta 1 zł o śr. 70 mm, 12 szt.

moneta 50 gr o śr. 62 mm, 10 szt.

moneta 20 gr o śr. 56 mm, 12 szt.

moneta 10 gr o śr. 50 mm, 15 szt.

moneta 5 gr o śr. 59 mm, 12 szt.

moneta 2 gr o śr. 53 mm, 12 szt.

moneta 1 gr o śr. 47 mm, 12 szt.

żetony ze znakami działań matematycznych o śr. 60 mm, 40 szt.

j) -Mapa Polski magnetyczna – fizyczna 71x60 cm – **9 szt.**

Mapa Polski do zajęć z uczniami na różnych poziomach edukacyjnych. Na czytelnej, uproszczonej mapie ogólnogeograficznej zaznaczone są jedynie granice oraz kontury rzek i jezior. Mapa pozbawiona jest wszelkiego nazewnictwa i jest to przemyślanym atutem. Umożliwia to wprowadzanie dowolnego nazewnictwa w wybranym zakresie zagadnień: miasta, krainy geograficzne, pasma górskie, największe rzeki i jeziora. Po mapie można pisać flamastrem suchościeralny, aby oznaczać - uczniowie lub nauczyciel - wybrane obiekty geograficzne.

W komplecie z mapą dostarczane są magnetyczne elementy, które dzielą się na kilka kategorii: nazwy miast z ich herbami, fotografie charakterystycznych atrakcji turystycznych (po jednym dla każdego z miast), nazwy państw sąsiadujących z Polską z ich flagą, nazwy wybranych rzek i gór.

Na mapie czerwonymi kropkami oznaczone położenie 18 miast, do których uczniowie przyporządkowują nazwy miast i charakterystyczną fotografię. Wybrane informacje o tych miastach oraz miejscach wartych odwiedzenia zawiera załączona instrukcja.

Cechy mapy:

- duży wymiar 71 x 60 cm
- realistyczna mapa fizyczna z siecią hydrograficzną
- zachowane proporcje w skali 1 : 4 000 000
- mapa pozbawiona napisów do zapisu suchościeralnego
- fotografie wybranych atrakcji turystycznych

Zawartość:

- kolorowa mapa fizyczna (wym. 71 x 60 cm)
- 18 nazw miast z herbami (wym. 3 x 3 cm)
- 18 fotografii atrakcji turystycznych (wym. 5 x 3,5 cm)
- 7 nazw państw sąsiadujących z flagami (wym. 3,5 x 3,5 cm)
- 5 nazw rzek (wym. 4 x 1 cm)
- 5 nazw pasm górskich (wys. 1 cm)

k) -Znaki drogowe - demonstracyjne – **9 szt.**

Plansze edukacyjne - znaki drogowe - przepisy ruchu drogowego

Dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym stają się uczestnikami ruchu drogowego, dlatego powinny poznać rządzące nim zasady. Na planszy znajduje się piętnaście praw, które najbardziej dotyczą dzieci jako pieszych i pasażerów.

Druga strona planszy przedstawia trzydzieści dwa najczęściej spotykane znaki drogowe i ich znaczenie. Większość z nich dziecko spotka jako pieszy i dlatego ważne jest, by wiedziało, jak kierują one ruchem drogowym. Plansze są dwustronnie laminowane.

l) -Edukacyjna Mapa Świata- **1 szt.**

Zestaw zawiera łącznie 203 elementy:

mapę magnetyczną, którą można zawiesić na dołączonym sznurku puzzle magnetyczne, które należy układać na mapie w odpowiednich miejscach, aby dowiedzieć się o nich więcej.

- kartonowe elementy do zabawy
- woreczek na kartonowe elementy



#### 4. Zajęcia rozwojowe z edukacji wczesnoszkolnej z j. ang.

a) -Puzzle angielskie - antonimy – 9 szt.

Puzzle rozwijające słownictwo angielskie w formie puzzli. Każda układanka składa się z trzech elementów: górna połówka z obrazkiem oraz pasujące do niej dwa słowa. Nacięcia puzzli są tak wykonane, że umożliwiają natychmiastową kontrolę danego dopasowania.

b) -Multim. program edukacyjny podstawy języka angielskiego Moje pierwsze słówka + Moje słówka i zwroty – nieograniczona ilość stanowisk - 1 szt.

Moje pierwsze słówka angielskie plus Moje słówka i zwroty angielskie

MY First English Words:

Program do nauki i zabawy dla dzieci w wieku 5-9 lat - poziom pierwszy. Dziecko poznaje i uczy się 100 słów i zwrotów w języku angielskim związanych z następującymi tematami: Wakacje, Egzotyczne zwierzęta, W mieście, Na zakupach, Bajki, W moim pokoju, Na wsi, Rodzina, Kolory, Liczby. Animacjom towarzyszą nagrania wykonywane przez brytyjskich native speakerów. Pakiet umożliwia naukę przez kilku użytkowników.

My English Words and Phrases:

Program do nauki kolejnych 100 słów i zwrotów w języku angielskim. Każde dziecko pozna i trwale zapamięta 100 słówek i wyrażeń związanych z następującymi tematami: W lesie, Zawody, W szkole, Mój dom, Nad jeziorem, Wyspa skarbów, Zima, Jedzenie i picie, Części ciała, Podstawowe zwroty. Animacjom towarzyszą nagrania wykonane przez brytyjskich native speakerów. Pakiet umożliwia naukę przez kilku użytkowników.

#### 5. Zajęcia eksper ekol.-inf.

a) - Edukacyjna gra planszowa Ekobohater Zbierz i posegreguj śmieci! – 9 szt.

EKOBOHATER to gra, która zapewni całej rodzinie świetną zabawę i zachęci do dbania o środowisko!

Zadaniem graczy jest zebranie z planszy różnego rodzaju śmieci np.: puszek, starych gazet, butelek, plastikowych opakowań.

b) -Filtrujemy wodę - mały zestaw – 9 szt.

Czy trudno jest oczyścić wodę? Ile razy należy ją filtrować? Jakie substancje wspierają naturalną zdolność wody do samooczyszczania się? Na te wszystkie pytania dzieci znajdą odpowiedź, budując własny prosty system filtrujący wodę.

Wiek: od 5 lat

Zawartość: zestaw pojemników do filtrowania i parowania (z tworzywa), substancje filtrujące (żwir, piasek, aktywny węgiel), papierowe filtry.

c) -Będzie pływać czy utonie? - zestaw doświadczalny – 9 szt.

Kompletny zestaw do przeprowadzania praktycznych doświadczeń, zawiera kilkadziesiąt obiektów do eksperymentowania wraz z niezbędnymi naczyniami. Uczniowie łatwo sprawdzą, które obiekty będą unosić się na wodzie, a które opadną na dno? Czy ciężar wpływa na pływalność przedmiotu? Od czego zależy jak szybko ciężarki schodzą pod wodę? Jeden zestaw zapewnia serię wciągających ćwiczeń, rozwijając naukowe zainteresowania dzieci.

Zawartość:

- 5 polistyrenowych kul (śr.30 mm)
- 5 polistyrenowych kul (śr.60 mm)
- 5 korków
- 5 piankowych sześciąt
- 5 drewnianych sześciąt
- zestaw metalowych obciążników
- 2 kawałki gliny
- 5 menzurek (50 ml, 100 ml, 250 ml, 500 ml, 1000 ml)

d) - Warsztat filtrowania - zestaw kompletny – **9 szt.**

Różnorodne doświadczenia ukazują zdolność wody do samooczyszczania się, a także wykorzystanie tej właściwości w technice. W drodze aktywnych eksperymentów dzieci poznają lepiej wodę oraz sposoby jej oczyszczania. Podczas filtrowania wody za każdym razem dzieci zostawiają próbkę dla późniejszego porównania.

Ile razy należy przepuścić wodę przez filtry, aby ją oczyścić?

Instrukcja metodyczna podaje 11 różnych eksperymentów do przeprowadzenia.

Zawartość:

- 1 duży lejek śr. 25,5 cm,
- 1 metalowe sitko,
- Filtry papierowe w dwóch rozmiarach (10 sztuk)
- 3 kg piasku kwarcowego
- 3 kg białego żwiru
- 300 ml granulatu węgla aktywnego,

Magnetyczny schemat ukazuje ogólną budowę kwiatu z wszystkimi charakterystycznymi elementami. Dodatkowe schematy obejmują załącznik oraz słupek z pręcikami. Całość uzupełniają obrazki kolejnych etapów powstawania owocu.

Zawartość:

- 23 elementy (najw. o wym. 41 x 33,5 cm),
  - 15 podpisów w języku polskim,
- instrukcja z kartami pracy do kopiowania.

e) - Budowa kwiatu - schemat magn – **9 szt.**

Magnetyczny schemat ukazuje ogólną budowę kwiatu z wszystkimi charakterystycznymi elementami. Dodatkowe schematy obejmują załącznik oraz słupek z pręcikami. Całość uzupełniają obrazki kolejnych etapów powstawania owocu.

Zawartość:

- 23 elementy (najw. o wym. 41 x 33,5 cm),
  - 15 podpisów w języku polskim,
- instrukcja z kartami pracy do kopiowania.

f) - Warstwy lasu - edukacyjny zestaw magnetyczny – **1 szt.**

Starannie zaprojektowany z myślą o zreformowanej przyrodzie dla klas IV zestaw edukacyjny pozwala w wygodny sposób omówić najważniejsze zagadnienia związane z budową lasu. Duża kolorowa plansza przedstawia oddzielone kropkowaną linią kolejne warstwy lasu. Schemat ten jest punktem wyjścia dla dalszych zajęć: dopasowanie etykiet z nazwą warstwy lasu i określenie tabelaryczne najważniejszych warunków abiotycznych (nasłonecznienie, siła wiatru, wilgotność). Ta wiedza pozwala uczniom zrozumieć, dlaczego określone rośliny i zwierzęta znaleźć można w koronach drzew, podszycie, runie lub ściółce.





Prowadzi to do ostatniego ćwiczenia, jaki jest poznanie 39 gatunków leśnej flory i fauny. Uczniowie dopasowują fotografię do nazwy gatunku, a także mogą przyporządkowywać rośliny i zwierzęta do określonej warstwy. Ruchome, magnetyczne elementy pozwalają na różnorodny rozkład materiały na tablicy (na schemacie, obok, w formie tabeli).

Zawartość:

- plansza "warstwy lasu" (wym. 71 x 60 cm)
- 39 kolorowych fotografii (wym. 5 x 3,5 cm)
- 39 podpisów do fotografii (wym. 5 x 1 cm)
- zestaw 15 napisów "warunki abiotyczne" (wym. 5 x 1 cm)

g) - Obieg wody w przyrodzie - magnetyczny - **9 szt.**

Czytelny, ruchomy schemat do demonstracji obiegu wody w przyrodzie. Przesuwając kolorowe elementy dzieci uczą się nazywać poszczególne stany skupienia wody i to, co się z nią dzieje. Przyporządkowywanie podpisów do schematu systematyzuje i sprawdza wiedzę uczniów, poszerzając ich słownictwo o nowe terminy.

Zawartość:

- 8 kolorowych symboli (ląd, woda, słońce, 3 różne chmury, deszcz i śnieg),
- 5 strzałek,
- 28 pasków z podpisami (14 w języku polskim, 14 w języku angielskim),
- wszystkie elementy wykonane z folii magnetycznej.

h) - Lupa podświetlana LED 90 mm – **9 szt.**

Duża szklana lupa w plastikowej obudowie z wygodnym uchwytem, zapewnia 2x powiększenie obrazu.

Obserwowany obiekt można dodatkowo doświetlić za pomocą diody wbudowanej w szeroki uchwyt. Dioda zasilana jest dwoma bateriami AA, które nie są częścią zestawu. Średnica szkła: 90 mm.

## 6. Zajęcia eksperymentalne – angielski z informatyką.

a) - Genibot - nauka programowania w j. angielskim i polskim – **1 szt.**

Zestaw Rozszerzony z Genibotem i matą do kodowania

Zestaw rozszerzony, to świetne rozwiązanie jeśli chcemy połączyć naukę kodowania z programowaniem robotów. W skład zestawu wchodzi robot edukacyjny GeniBot oraz narzędzia offline takie jak mata do kodowania, krążki z materiałem obrazkowym w znacznym stopniu zwiększające możliwości wykorzystywania robota na zajęciach dydaktycznych z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Cztery komplety kart do kodowania dołączone do zestawu sprawiają, że mali użytkownicy robotów będą mogli ułożyć nawet bardzo długie kody, szukając tym samym różnych możliwości rozwiązania problemu, ucząc się ich analizowania i wybierania tych najbardziej optymalnych. Zestaw idealny gdy naukę programowania chcemy połączyć z różnorodną tematyką zajęć.

Zestaw umożliwia zrealizowanie wszystkich scenariuszy umieszczonych w pakiecie „Edukacja wczesnoszkolna z GeniBotem”.

Zestaw dla nauczycieli, edukatorów pracujących z dziećmi w wieku 3 - 10 lat.

Zestaw zawiera:

Genibot - robot do nauki kodowania offline i online

Karty do kodowania Genibota

Wielofunkcyjna aplikacja

Programowanie blokowe  
Mata do kodowania 100x100cm  
Krażki matematyczne  
Krażki humanistyczne  
1000 kolorowych kartoników do maty do kodowania  
Edukacja wczesnoszkolna z Genibotem część I  
Książka Kodowanie na dywanie - obrazki w rymowankach ukryte  
Certyfikowany kurs online - Wykorzystanie robotów GeniBot w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej  
Nagranie Webinaru Premium 30 uniwersalnych aktywności z robotami edukacyjnymi - Ścieżka Kodowania

b) - Nauka kodowania - zestaw myszka - **1 szt.**

Rozpoczyna się wyścig praktycznych umiejętności kodowania! Zbuduj swój labirynt, a następnie użyj kart kodujących, aby stworzyć ścieżkę krok po kroku dla myszki, programowalnej myszy robota. Zaprogramuj sekwencję kroków, a następnie zobacz, jak myszka ściga się w poszukiwaniu sera! Ten luksusowy zestaw zawiera 30 dwustronnych kart do kodowania, 10 dwustronnych kart z ćwiczeniami, kawałek sera i przewodnik po ćwiczeniach, aby zapewnić idealne praktyczne wprowadzenie do koncepcji kodowania. Stwórz swoją ścieżkę z 16 siatkami labiryntu, aby stworzyć planszę labiryntu 20 'x 20', 22 ściany labiryntu i 3 tunele, aby uzyskać nieskończone możliwości. Myszka zapala się, wydaje dźwięki i oferuje 2 prędkości wraz z kolorowymi przyciskami dopasowanymi do kart kodujących w celu łatwego programowania i sekwencjonowania.

## 7. Zajęcia logopedyczno-psychologiczne z elementami terapii sensorycznej

a) - DOMINO DREWNIANE GRA w PUDEŁKU 28 ELEMENTÓW – **9 szt.**

Świetna, ponadczasowa gra - drewniane DOMINO - rozwijająca logiczne myślenie. W jej skład wchodzi 28 elementów - kostek. Zapakowane w stylowym drewnianym pudełku z zasuwaną pokrywką. Idealnie sprawdza się na wieczory ze znajomymi oraz do zabawy w gronie rodzinnym. Zapewnia dobrą rozrywkę na długi czas.

b) - Klocki konstrukcyjne - duży zestaw, 480 elementów- **9 szt.**

Niezliczone budowle, postacie, przedmioty, a nawet pojazdy - fantazja dziecka nie ma granic. Klocki umożliwiają zarówno tworzenie konstrukcji przestrzennych, jak i płaskich mozaik lub ornamentów.

Wyjątkowe, różnorodne kształty klocków w klasycznych kolorach. Klocki wykonane z wysokiej jakości, elastycznego tworzywa co gwarantuje dokładne, bezproblemowe dopasowywanie klocków do siebie w wymyślonych przez dziecko kombinacjach. Dołączone koła i osie zwiększają tematykę i stwarzają nowe pole do popisu.

c) - Gra edukacyjna- ruletka samoocena - **1 szt.**

Ruletka samooceny zwiększa samoocenę zarówno dziewcząt, jak i chłopców w dynamiczny, zabawny, pozytywny i wzbogacający sposób. Czego się uczyć? Inteligencja emocjonalna Empatia i umiejętności społeczne Szacunek, równość, solidarność i integracja Wartości edukacyjne Słownictwo i płynność słowna.



d) - Alfabet Sensoryczny – 1 szt.

Polski alfabet, drukowane, wielkie litery sensoryczne. W zestawie 24 litery. Wypełnienie liter jest wykonane z 12 różnych materiałów. Dzięki czemu mamy duże zróżnicowanie dotykowe przy poznawaniu liter. W zestawie mamy po dwie litery wypełnione tym samym materiałem, pozwala to nam na sensoryczną zabawę memo.

Na spodzie każdej litery mamy napis mówiący nam czy jest to spółgłoska czy też samogłoska.

e) - Magiczny trójkąt - stymulacja funkcji wzrokowych – 1 szt.

Magiczny trójkąt jest układanką rozwijającą funkcje wzrokowe. Przygotowuje do szybkiego przeprowadzania analizy bodźców wzrokowych. Włącza w swój zakres ćwiczenia myślenia. Pobudzanie analizatora wzrokowego wpływa w sposób naturalny na rozwój pozostałych funkcji poznawczych.

Stymulacja analizatora wzroku jest konieczna u wszystkich dzieci, ponieważ aktywne spostrzeganie wzrokowe, jest obok percepcji słuchowej, prymarnym etapem w rozwoju inteligencji oraz uczenia się komunikacji językowej.

Magiczny trójkąt jest materiałem symbolicznym, abstrakcyjnym. Zestaw figur łączy się, by w konsekwencji mógł powstać trójkąt. Pomimo, iż dziecko może dostrzegać podobne elementy w życiu codziennym, należy takie obrazy, uczynić przedmiotem świadomego uczenia. W przyszłości będzie to ważne dla rozumienia symbolicznej funkcji języka, jak i dla nauki czytania i pisanie.

W pierwszym etapie pracy dorosły wybiera elementy w jednym kolorze i składa je w ramce. Dziecko obserwuje działanie, by mogło samodzielnie składać trójkąt według podanego wzoru. Następnie dorosły pokazuje dziecku wzór i analizując go krok, po kroku wspólnie z dzieckiem składa trójkąt.

f) - Kapitan Nauka, gra edukacyjna Trenuj umysł. Koncentracja - 1 szt.

Pakiet „**Koncentracja**” ułatwia dziecku efektywną naukę i eliminuje trudności wczesnoszkolne. Umiejętność skupienia uwagi pozwala szybko przyswajać wiedzę i rozwijać możliwości. Dzięki niej dziecko potrafi się skoncentrować na wykonywanej czynności, pamięta, co zjadło na obiad w szkole albo na co zwracała uwagę nauczycielka pod koniec lekcji. Umiejętność koncentracji uwagi pomaga przetwarzać i selekcjonować informacje, czyli np. lepiej rozumieć nowy materiał i planować proces samodzielnej nauki.

g) - BRAINBOLT gra pamięciowa podążaj za światłem - 1 szt.

Idealny do gry solo, trybu dwóch graczy, trybu czasowego do szybszych gier i trybu zaawansowanego dla doświadczonych graczy. BrainBolt jest dostarczany z 3 bateriami AAA zainstalowanymi do natychmiastowej akcji w grze.

## II. Doposażenie do zajęć dla SP Niestachów

W skład zestawu pomocy dydaktycznych wchodzi:

1. Doradztwo zawodowe

a) -książka Portfolio zawodowe – planowanie kariery. Testy i karty pracy – 30 szt.

Materiały do pracy dla uczniów gimnazjum na zajęciach z doradztwa zawodowego.

Jakie są mocne i słabe strony Twojego ucznia?  
Jak pomóc gimnazjalistom zaplanować ich przyszłość zawodową?  
Jak powinno wyglądać CV i list motywacyjny czyli fachowe portfolio?  
Odpowiedzi na te i inne pytania znajdą Państwo właśnie w tej publikacji.  
68 stron, Format: 21.0x30.0cm, oprawa miękka

- b) -poradnik „Metoda projektu w doradztwie zawodowym – 3 szt.
- Autor: Joanna Nawój-Połoczańska
  - Ilość stron: **207**
  - Oprawa: **Miękka**
  - Rok wydania: **2018**
  - Wydawnictwo **Difin**
  -
- c) -arkusz papieru o wym.120 x 100cm – 40 szt.  
gramatura ~ 90 - 100 g/m2  
Papier pakowy produkcji POLSKIEJ
- d) -papier kserograficzny – 10 ryz  
A4 80g  
Ryza 500 Ark.  
Matowy  
Klasa C
- e) -markery kolorowe – 10 kompletów x 4 szt.
- marker permanentny z okrągłą końcówką
  - grubość linii pisania 1,5mm
  - idealny do pisania po: metalu, szkłe, plastiku, gumie, grubym papierze, drewnie
  - kolory: czarny, czerwony, niebieski, zielony
- f) -tablica flipchart – 2 szt.  
Wymiary tablicy: 70x100 cm  
Powierzchnia lakierowana: suchoscieralna- magnetyczna  
Rama aluminiowa anodowana  
Możliwość zawieszenia bloku poprzez płynną regulację rozstawu haków (ukrytych pod przednim ruchomym panelem)  
Tablica umocowana na stałe na trójnożnym stojaku  
Regulowana wysokość (max 186 cm)  
Półka na akcesoria na całej długości tablicy  
Waga 7 kg

## 2. Zajęcia dodatkowe wyrównujące szanse edukacyjne uczniów

- a) -Congnitomniac Autyzm oprogramowanie – 1 szt.  
Na pakiet **Autyzm** składają się proste gry związane ze znajomością przedmiotów i dźwięków w domu oraz tekstów z kultury popularnej. Wszystkie gry zaczynają się od najprostszego poziomu. Tło każdej gry zostało wyłączone (gracz widzi jedynie materiał ćwiczeniowy), aby ograniczyć liczbę rozpraszających elementów. W grach występują instrukcje i lektor, żeby ułatwić rozwiązywanie zadań.





Pakiet Cognitomniac – Autyzm zawiera gry: Kuchnia, Flipczart, Szafa, Dom

c) -tablica manipulacyjna - **3 szt.**

Wymiary 50 x 37,5 cm

Przeznaczenie Produkt przeznaczony do powieszenia na ścianę

Materiał Sklejka drewniana

Elementy:

- zębatki różnej wielkości,
- miarka,
- zasuwka meblowa,
- spinner,
- dzwonek,
- zamek,
- rzep,
- pasek z zatraskiem,
- kształty na rzep,
- kolorowe diody z przełącznikami,
- kółko meblowe,
- bucik,
- zasuwa łańcuchowa,
- drzwiczki z zasuwkami,
- labirynt z kotkiem

d) -gra edukacyjna Brain Box – **3 szt.**

Zawartość pudełka:

- instrukcja gry,
- 55 kart,
- klepsydra,
- kostka.

Gry z serii "BrainBox" łączą w sobie zabawę i naukę. To wyjątkowe gry edukacyjne, które wspierają naukę praktycznie na każdym etapie edukacji. Wśród nich są propozycje dla przedszkolaków, uczniów szkół podstawowych i nie tylko. Pytania opracowano w taki sposób, by dzieci mogły śmiało grać z dorosłymi.

e) -edukacyjne gry planszowe – **3 szt.**

- dowolne trzy gry planszowe służące wspomaganie rozwoju dziecka w szkole podstawowej, w klasach 1-3

f) -Harmonijny rozwój zestaw 8 części – **1 szt.**

To nauka przez zabawę – gry i ćwiczenia umożliwiają dzieciom zarówno współdziałanie i ruch, jak i ćwiczenie koncentracji uwagi czy małej grafomotoryki. Służą też m.in. do rozwijania umiejętności liczenia i porównywania, umiejętności językowych w zakresie słownictwa i zdolności abstrahowania i budowania świadomości ekologicznej. Ćwiczą też percepcję wzrokową, spostrzegawczość, koordynację wzrokowo-ruchową i uczą współpracy w grupie. W programie w unikalny sposób wykorzystano funkcję wielodotyku (multitouch) tablicy interaktywnej, dzięki czemu rysowanie i korzystanie z tablicy jest możliwe przez kilkoro dzieci jednocześnie.

**Nowe wydanie zawiera:**



- pendrive z 24 interaktywnymi grami przystosowanymi do zespołowego wykorzystania na tablicy multimedialnej, aktywizując dzieci i przygotowując jednocześnie do nauki.
- 96 kart pracy do kopiowania,
- 8 gier wykonanych z kartonów o dużym formacie, do zabawy na dywanie, do wykorzystania przez duże grupy dzieci,
- poradnik metodyczny.

**Zestaw Harmonijny Rozwój można sfinansować z programu Aktywna Tablica**

**Seria Harmonijny Rozwój to 8 tytułów:**

- Twórczość i konstrukcje
- Zmysły i ruch
- Poznanie i rozumienie
- Liczenie i porównywanie
- Słowa i znaki
- Przyroda i czas
- Ekologia i środowisko
- Święta i zwyczaje

g) - Gra Sokole oko – **2 szt.**

Gra jest przeznaczona zarówno dla dzieci jak i dorosłych, a zasady można dostosować do wieku i liczby uczestników.

Można bawić się w dużej grupie lub samemu!

Sokole oko świetnie sprawdzi się w domu, szkole, przedszkolu jak i klubie seniora.

- wzbogaca słownictwo
- gimnastykuje pamięć
- ćwiczy refleks i koncentrację
- rozwija analizę słuchowo-wzrokową
- stymuluje rozwój poznawczy
- wzbudza pozytywne emocje
- zapewni świetną zabawę na imprezie!

Gra zawiera:

- dwustronną planszę z dwoma poziomami trudności
- 168 kart z obrazkami do wyszukania
- 56 kart z zadaniami
- żetony

h) -gra słowna „Jak myślisz?” – **2 szt.**

Gra zawiera ponad 100 kart z ikonkami, za pomocą których przedstawiać będziemy różne emocje.

Format: 90 x 90 x 75 mm

### **3. Warsztaty „Spotkanie ze sztuką”**

a) -parawan – **3 szt.**

Wysokość: 170 cm

Szerokość: 267 cm

Głębokość: 2 cm





Rozmiar: 270 x 170 cm  
Materiał: Poliester  
Materiał dodatkowy: Stal  
Wykończenie: Malowany proszkowo  
Waga: 5 kg

b) -krzeselka składane – **15 szt.**

Szerokość [cm]: 44  
Wysokość [cm]: 79  
Głębokość [cm]: 45  
Waga [kg]: 3.32  
Maksymalne obciążenie [kg]: 100  
Materiał: Stal, Tworzywo sztuczne  
Funkcja: Rozkładane  
Kolor: czarny, szary  
Wzór: gładki

c) -zestaw nagłośnienia przenośnego – **1 zestaw.**

Mikser z wbudowanym wzmacniaczem BTA1208, Mikrofony SDR1203, 4 Kolumny estradowe LNX0802 Brass Tone Audio 4szt., Statywy kolumnowe STA1101, Zestaw okablowania i przyłączy

d) -zestaw mikrofonów bezprzewodowych- **1 zestaw.**

Dwa mikrofony do ręki + dwa zestawy bodypack (2 mikrofony nagłowne, 2 klipsy krawatowe), Baza mikrofonowa - odbiornik, Przyłącze Jack 6,35mm-Jack 6,35mm, Zasilacz sieciowy)

e) -kamera cyfrowa – **11 szt.**

Rozdzielczość 3 Mpx, Jakość zapisu Full HD, Procesor obrazu Crystal Engine, Matryca CMOS, Przekątna ekranu 3", Zoom optyczny 20, Zoom cyfrowy 60, Nośnik danych SD, Stabilizator obrazu optyczny, Komunikacja Wi-Fi, Funkcje: mikrofon  
Cechy dodatkowe: wejście na mikrofon dodatkowy

f) -cyfrowy aparat fotograficzny – **1 szt.**

Aparat cyfrowy bezlusterkowy z obiektywem 18-45 mm, wyświetlacz 3", matryca 24,1 Mpix, CMOS. Rozdzielczość filmów: 4K. Rodzielczość maksymalna: 6000 x 4000. Szybkość zdjęć w serii: 6.5 kl./s. Migawka Szczelinowa 1/4000. Lampa błyskowa: Wbudowana.  
Złącza i porty: micro USB 2.0, AV, HDMI (Typ D), Bluetooth, E3, dodatkowe wejścia na karty  
pamięci: SD, SDHC, SDXC, dodatkowe funkcje: Auto ISO, Tryb panoramy, Histogram, Monochrome, DIGIC 8, Dual Pixel. Aparat bezlusterkowy )

g) -papier fotograficzny – **10 op.**

Jakość: PREMIUM  
Powierzchnia: Błyszcząca  
Format: A6 (150×100 mm)

Gramatura: **180 g/m<sup>2</sup>**

Ilość w opakowaniu: 600 arkuszy

Typ papieru: Jednostronny

Maksymalna rozdzielczość: 5760 dpi

Zalecana rozdzielczość druku: 2880 dpi

Przeznaczenie: drukarki atramentowe

h) -maszyna do tworzenia dymu – **1 szt.**

- 6x 3W RGB 3-in-1 LED
- Moc: 900W
- Czas nagrzewania: 5- 7 min
- Wydajność: 50m<sup>3</sup>/ min
- Pojemność zbiornika: 1L
- Wymiary: 410x 250x 230mm
- Zasilanie: 22- 240Vac, 50/ 60Hz
- Waga: 3kg

i) -kolorofony – **2 szt.**

Zasilanie	14 VDC 300 mA (w zestawie)
Diody LED	47 na moduł (1 x czerwony, 1 x zielony, 1 x niebieski, 1 x żółty)
Wymiary	345 x 130 x 245 mm
Waga	1,25 kg

j) -ksylofon – **1 szt.**

3 oktawy(C5~C8), Strój: A=442Hz, Palisandrowe sztabki, wymiary 101 x 52,5 cm)

k) -gitara akustyczna – **3 szt.**

- Spód i boczki: mahoń
- Podstrunnica: czarnodrzew (blackwood)
- Mostek: czarnodrzew (blackwood)
- Lakier:matowy
- Klucze: olejowe, black chrome
- Rozmiar: 3/4
- Głębokość pudła rezonansowego: 90 mm
- Siodełko: 46 mm

l) -werbel – **2 szt.**

Wymiary: wysokość 14 cm, średnica 28 cm

ł) -dzwonki chromatyczne – **15 szt.**

Skład zestawu: okulary ochronne, naklejki, rękawiczki, papier filtrujący, baloniki, szalka petriego, duże probówki, strzykawki, pinceta, szpatułka, mieszadełko, lejek, kubki z





podziałką, przezroczysta rurka, pipeta z podziałką, kluczyki bezpieczeństwa, trójdrożny rozdzielacz, barwniki w pastylkach, karty z wyzwaniem, substancje chemiczne, ścianki, ilustrowana instrukcja.

m) -kolorowe arkusze papieru A0 – **20 szt.**

Brystol barwiony w masie o gramaturze 170 g/m<sup>2</sup>

Barwa intensywna.

Format A0

Kolor: Mix 10 kolorów

Opakowanie zawiera: 20 arkuszy

n) -tiulowe spódniczki szare – **15 szt.**

Rozmiar: 116

Fason: rozkloszowana

Zapięcie: brak

Kolor: szary

Materiał dominujący: tiul

**4. Zajęcia pozalekcyjne Warsztaty „Bezpieczni na drodze miasteczko ruchu drogowego – 1 zestaw**

Program Bezpieczeństwo w ruchu drogowym jest przeznaczony dla uczniów szkoły podstawowej. Pomoc dydaktyczna sprawdza się podczas nauki zasad związanych z ruchem drogowym. Dzieci będą mogły bezpieczniejsz poruszać się po drogach i będą wiedziały jak zachować się w różnych sytuacjach.

- Wersja językowa: polska
- Ilość stanowisk: wielostanowiskowa sieciowa
  - **Instalacja sieciowa:** wszystkie szkolne komputery są podłączone (kablowo lub przez WiFi) do szkolnej sieci, przechowywanie danych mają w jednym, wspólnym miejscu. Aktywację wystarczy przeprowadzić tylko raz, na jednym wybranym PC, wtedy automatycznie przebiegnie aktywacja na wszystkich pozostałych PC. Klucz aktywacyjny można wykorzystać jeden raz.
- Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych)
- Ważność licencji: wieczysta

**III. Doposażenie do zajęć w SP Suków**

1. W skład zestawu pomocy dydaktycznych:

a) - karty do przedstawiania słownictwa - **10 szt.**

Zestaw kart jest pomocny także przy pracy ze starszymi dziećmi z dysleksją:

- uczy czytania całych wyrazów
- wspiera rozwój poznawczy
- wzbogaca słownictwo
- ćwiczy motorykę małą



- rozwija koncentrację
- sprawia radość z czytania!

**Zestaw zawiera:**

- 112 kart
- instrukcję

b) - przybory i materiały plastyczne - **10 kompletów**

W skład jednego kompletu wchodzi:

- nożyczki -1 szt.,
- pędzle do farb plakatowych – zestaw 6 sztuk,
- strugaczka – 1 szt.,
- gumka – 1 szt.
- plastyczny zestaw kreatywny zawierający: folie ozdobne, przezroczyste, filc, polar, kamienie samoprzylepne, elementy z gumy piankowej, kolorowe spinacze, itp.)

c) - zestaw gier językowych **10 szt.**

- strategiczna gra do nauki angielskiego dla dzieci
- ćwiczenie umiejętności swobodnej komunikacji, scenek i dialogów
- dwa warianty trudności
- 64 miejsca, zadania specjalne, ukryte cele

Zawartość gry:

- plansza
- kostka
- pionki
- 110 kart
- 45 żetonów

d) - słowniki obrazkowe - **10 szt.**

Obrazkowy słownik języka angielskiego przeznaczony zarówno dla dzieci, jak i młodzieży oraz dla dorosłych. Zawiera ponad 2000 wyrazów związanych z codziennym życiem. Słownictwo podzielone jest na 35 rozdziałów zgrupowanych w siedem tematów przewodnich: dom, miasto, czas wolny, zakupy, podróże, ciało ludzkie, przyroda i środowisko.

Każdy czterostronicowy rozdział to:

- dwustronicowa obrazkowa prezentacja słownictwa (duża ilustracja ze scenką obrazującą dane zagadnienie wraz z obrazkami towarzyszącymi),
- całostronicowy dialog nawiązujący do tematyki rozdziału,
- dodatkowe słownictwo, np. przydatne czasowniki, części składowe złożonych obiektów, rodzaje materiałów itd.,
- przykłady wyrażen idiomatycznych, w których występuje słownictwo z rozdziału wraz ze szczegółowym objaśnieniem ich znaczenia.

Na końcu słownika znajduje się alfabetyczny indeks wszystkich wyrazów wraz z numerami rozdziałów, w których one występują, oraz tematyczny indeks wyrażen idiomatycznych.





### Cyfrowa wersja słownika

Książka zawiera kod dostępu do słownika w wersji cyfrowej z pełnym materiałem audio i interaktywnymi ćwiczeniami na platformie bSmart, która umożliwia elastyczne korzystanie z książki na kilka sposobów:

- online w oknie przeglądarki,
- online/offline na telefonie lub tablecie,
- na komputerze stacjonarnym bądź laptopie po instalacji aplikacji.

Oprogramowanie umożliwia pobranie słownika i wszystkich materiałów na dysk twardy i korzystanie z książki w trybie offline

#### e) - słowniki interaktywne - **10 szt.**

Specjalna technologia pozwala korzystać z książek nawet dzieciom w wieku przedszkolnym, które nie potrafią jeszcze czytać. Dzięki niej mogą same „przeczytać” bajkę lub w formie zabawy nauczyć się wielu ciekawych informacji. Wszystkie te umiejętności mogą następnie ćwiczyć podczas zabawnych gier edukacyjnych zawartych w książkach.

Język angielski – interaktywna mówiąca książka to fantastyczny sposób na naukę podstaw języka angielskiego dla dzieci i dorosłych. Pozwala ona poszerzyć słownictwo, dzięki dialogom można nauczyć się właściwej wymowy i konstruowania prostych zdań. Książka zawiera również kompletne polskie tłumaczenie.

Książka Język angielski zawiera prawie 2200 dźwięków i tekstów.

Wymiary książki: 27 x 23 cm

wiek: 6+

Zawartość opakowania:

Elektroniczne pióro

Książka Język angielski

Ładowarka

Kabel USB

Przewodnik

10 sztuk naklejek na odtwarzacz MP3

10 sztuk naklejek regulacji głośności

Specyfikacja techniczna: Pióro Albik jest kompatybilne tylko z systemem operacyjnym Windows i macOS. Zawiera kartę pamięci MicroSD o pojemności 16 GB i złącze USB 2.0 do szybkich połączeń, akumulator o mocy 365 mA / 3.7 V Li-ion i ładowarkę 500 mA / 5 V.

#### f) - komputerowe gry ortograficzne - **5 szt.**

- wsparcie psychologiczno-pedagogiczne i element wspomagający na wszystkich etapach modelowego systemu pomocy terapeutycznej w związku z szeroko pojętymi trudnościami w nauce,
- nieszablonowe podejście do ćwiczeń kształcących świadomość ortograficzną i poprawną pisownię,
- blisko 1200 ekranów multimedialnych z ćwiczeniami na różnym poziomie trudności (ćwiczenia typu: łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku)



obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a przede wszystkim ćwiczenia oparte na tekście, kształtujące wrażliwość ortograficzną i nawyk prawidłowej pisowni),

- 230 kart pracy do wydruku,

g) - gry planszowe - **10 szt.**

- dowolne trzy gry planszowe służące wspomaganie rozwoju dziecka w szkole podstawowej, w klasach 1-3

h) - materiały piśmiennicze zużywalne – **12 kompletów:**

W skład jednego kompletu wchodzić będą:

- farby plakatywne: 24 kolory, 20ml
- kredki ołówkowe 14 kolory
- ołówki z gumką – 1 opak. 4 sztuki
- flamastry szkolne 24 kolory
- bloki rysunkowe: A4 – 100 arkuszy, A3 – 50 arkuszy, białe
- brystole: A4 – 10 kolorów, A3 – 10 kolorów, A2 – 10 kolorów
- papier ksero: 5 ryz A4, gramatura 80g, biały

#### **IV. Doposażenie do zajęć w SP Mójca**

1. W skład zestawu pomocy dydaktycznych wchodzi:

a) - sprzęt do Integracji Sensorycznej: - piłki rehabilitacyjne – **2 szt.**

1. Duża piłka sensoryczna ABS 85 cm z kolcami

2. Duża piłka sensoryczna ABS Togu (100 cm) stosowana w rehabilitacji, ergoterapii i w ćwiczeniach psychomotorycznych

- wytrzymała na obciążenia dynamiczne
- powiększa zakres ćwiczeń
- uatrakcyjnia zajęcia grupowe
- jakość i bezpieczeństwo podczas ćwiczeń

b) - deskę równoważną – **1 szt.**

(z frezowaniem zabezpieczającym paluszki przez przyciśnięciem)

kolor: Pure Wood (naturalne drewno bukowe impregnowane olejem lnianym i woskiem)

Wymiary: 30x90 cm

Maksymalne obciążenie: 180 kg

c) - piłki sensoryczne z wypustkami - **1 komplet**

Komplet 20 piłek sensorycznych o różnych fakturach, kolorach, gęstości i właściwościach odbijania. Kulki są dostarczane w czarnej torebce.

**Właściwości zestawu:**

- Największa średnica piłki. 75 mm,
- najmniejsza średnica kuli. 50 mm,
- w zestawie 20 piłeczek,





d) - dysk sensoryczny – **1 komplet**

Poduszka/dysk jest z jednej ze stron pokryta wypustkami, natomiast druga ze stron jest gładka. Poduszka jest na tyle duża że pozwala na zabawę i ćwiczenia nawet dwójce dzieci naraz.

- średnica 60 cm

e) - zestaw mat sensorycznych – **1 komplet**

**W skład zestawu wchodzi maty, które można ze sobą łączyć jak puzzle:**

- 1. Football (miękkie)
- 2. Kolce (miękkie)
- 3. Wyspa (twarde)
- 4. Wyspa (miękkie)
- 5. Trawa (twarde)
- 6. Trawa (miękkie)
- 7. Akupunktura (twarde)
- 8. Akupunktura (miękkie)
- 9. Kosmos 1 (miękkie)
- 10. Kosmos 2 (miękkie)
- 11. Kosmos 3 (miękkie)
- 12. Kosmos 4 (miękkie)
- 13. Drabinka (twarde)
- 14. Fala (twarde)
- 15. Kamienie Drobne (miękkie)
- 16. Stópki lewa (miękkie)
- 17. Stópki prawa (miękkie)
- 18. Kamienie (twarde)
- 19. Kamienie (miękkie)
- 20. Szyszki (miękkie)
- 21. Lodowe kolce (twarde)
- 22. Leśny mech (twarde)
- 23. Leśny mech z dźwiękiem (miękkie)
- 24. Żółw (twarde)

f) - klocki sensoryczne – **2 komplety**

- kolor: wielokolorowy
- materiał: guma
- ilość klocków w zestawie: 20;
- wymiary 1 kostki (dł/szer/wys): 5/6/5cm;
- waga: 0,89kg;
- waga w opakowaniu: 1,03kg.

**W ZESTAWIE**

- 8 kostek;
- 4 zwierzątka: żabka, piesek, zajączek i krówka
- 8 piłeczek

Zestaw składa się, aż z 20 elementów, które charakteryzują się różnorodnością kształtów oraz kolorów.

g) - terapeutyczny hamak sensoryczny – **1 szt.**



możliwość zawieszenia jedno punktowo co zapewnia pełne i równomierny nacisk ciała. Wykonany z miękkiej elastycznej dzianiny działa jak trampolina. Element zaczepienia jest wykonany z mocnego materiału i zapewnia tym samym wytrzymałość i trwałość. Sprzęt pozwala stymulację przedsionkową w pozycji leżącej lub siedzącej.

Produkt jest wyrobem medycznym co potwierdza zarejestrowanie w Urzędzie Rejestracji Produktów Leczniczych, Wyrobów Medycznych i Produktów Biobójczych w Warszawie.

Specyfikacja:

- Długość - 104cm
- Szerokość - 54cm
- Wysokość - 200cm
- Maksymalne obciążenie - 95kg

h) - jaskinia sensoryczna – **1 szt.**

Domek sensoryczny świetnie sprawdzi się zaznajamianiu dzieci z ciemnością. Ściany jaskini wykonane zostały z podwójnego nylonowego materiału, dzięki czemu do środka nie dostaje się światło. Jaskinia pozwala w łatwy sposób stworzyć miejsce wyciszenia. Do domku sensorycznego znakomicie nadadzą się świecące zabawki do sal doświadczania świata. Jaskinia sensoryczna bardzo łatwo się składa i po złożeniu można ją trzymać poza salą zabaw.

Wymiary: 1 x 1 x 1 m, wejście o średnicy 48 cm

i) - sensoryczny panel ścienny – **2 szt.**

1 tablica, e-book „Tablice manipulacyjne w terapii”

**Materiał wykonania:** drewno

**Wymiary:** 46 x 46 x 1,8 cm

**Waga:** 4,3 kg

Różnorodna faktura materiałów stymuluje zmysł dotyku dziecka

j) - ścieżka sensoryczna – **2 szt.**

w skład zamawianej ścieżki wchodzi 10 paneli sensorycznych kwadratowych (24x24cm)

- kawa
- korek pionowy
- ciecierzycyca
- pastylki szklane mix
- sznur jutowy
- sól himalajska
- keramzyt fioletowy
- otoczek biały
- miękkie piramidki
- trawa zielona





## 2. Sprzęt do terapii ręki:

a) - narzędzie do rozwoju motoryki małej – 1 szt.

Aparat do ćwiczeń manualnych dłoni dla dzieci i dorosłych

- doskonale sprawdza się podczas rehabilitacji i usprawnia działanie ręki.

Długość: 22 cm

Szerokość: 11 cm

b) - przeplatanka – 10 szt.

- drewno

- 30x30 cm

autogeniczna i autonomiczna zabawka kraftowa o szerokim spektrum zastosowań.

Przeplatanka rozwija kreatywność, usprawnia pracę dłoni i nadgarstków. Znalazła również zastosowanie w dydaktyce do nauki kolorów oraz kodowania. Rozwija wyobraźnię przestrzenną i estetykę kolorystyczną.

c) - box wielofunkcyjny – 5 szt.

**Box wielofunkcyjny** to zestaw składający się z kilku elementów, m.in. z planszy, żetonów, patyczków, szczypiec oraz kulek w poręcznym i wygodnym worku do ich przechowywania. Wszystko znajduje się w drewnianym pudełku, które również służy do zabawy. Zestaw zawiera:

- pudełko do przechowywania elementów, które służy również do wykonywania ćwiczeń
- specjalne wieczko z otworami i wygrawerowaną kratownicą
- 4 zróżnicowane plansze do wykonywania zadań
- szczypce
- 8 kolorowych kulek (po 2 w 4 kolorach)
- 8 żetonów i „kartę”
- 45 patyczków
- woreczek do przechowywania
- broszurę informacyjną

d) - zestaw piłeczek terapeutycznych – 1 zestaw

Wykonana z przyjemnej w dotyku pianki, z gumeczkami na poszczególne palce. **Idealna w rehabilitacji** z zastosowaniem ćwiczeń dla zginaczy i prostowników palców, w 3 kolorach, każdy z nich, to **inny stopień oporu**

e) - urządzenie do ćwiczeń dłoni (tablica) – 1 szt.

**Tablica do ćwiczeń manualnych z oporem** przeznaczona do rehabilitacji dłoni i przedramienia. Wyposażony w różnego rodzaju elementy do wykonywania ćwiczeń, trwale mocowane na powierzchni blatu, w wyposażeniu 4 obciążniki.

Tablica do ćwiczeń manualnych ręki z oporem przeznaczona jest zarówno dla dorosłych, jak i dla dzieci do ćwiczeń czynnych wspomaganych. Ćwiczenia z użyciem tablicy opiera przede wszystkim ruchomość stawów oraz siłę mięśni dłoni i palców.

Wyposażona jest w zestaw przyrządów do ćwiczeń umocowanych na blacie o wymiarach 72 x 52 cm z możliwością regulacji wysokości.



Tablica z oporem wyposażona jest dodatkowo (w porównaniu z tablicą bez poru) w obciążniki miękkie ze skóry 5 x 25 kg. Wszystkie obciążniki są mocowane do linek za pomocą esików.

g) - zestaw gum do ćwiczeń rąk – **10 kompletów**

Silikonowe piłki i oponki w kształcie jajek to przyrząd do ćwiczenia mięśni ręki.

- Opór: 9-18kg
- Kolory: żółty 9-12 kg/czerwony 12-15 kg/niebieski 15-18 kg
- Kolory: zielony 8-12 kg /niebieski 13-16 kg /pomarańczowy 16-20 kg

3. **Sprzęt do mindfulness**, czyli tzw. "treningu uważności" ze szczególnym uwzględnieniem: fiszek szkoleniowych - **10 szt.**, jak radzić sobie ze stresem – **10 szt.**, zestawu świec - **20 szt.**, kart pracy - **20 szt.**

**Termin realizacji 14 dni od podpisania umowy.**