

TEKST UJEDNOLICONY NA DZIEŃ 07.05.2020 r.

Załącznik nr 2f do SIWZ - część 6

DOA-ZP-II.271.51.2020

.....
(nazwa i adres Wykonawcy)

ARKUSZ CENOWY

określający minimalne parametry techniczne przedmiotu zamówienia pn.
***Zakup i dostawa wyposażenia szkolnych pracowni przedmiotowych dla Szkoły Podstawowej nr 70 w Łodzi
w ramach projektu „Z nami wygrasz wyścig do przyszłości”***

Część 6 - pomoce dydaktyczne do zajęć specjalistycznych

Lp	Opis techniczny, parametr	Liczba sztuk	Oświadczenie wykonawcy o spełnieniu minimalnych wymagań określonych przez Zamawiającego	Cena jednostkowa brutto danej pozycji za sztukę w PLN	Wartość brutto danej pozycji w PLN [kol. 3 x kol. 5]
			Opis oferowanego produktu (w przypadku podręczników należy podać Wydawcę i tytuł w pozostałych		

Biuro Projektu:

Szkoła Podstawowa nr 70 im. St. Wyspiańskiego, ul. Rewolucji 1905r. 22, 90-207 Łódź

			przypadkach producenta		
Kol. 1	Kol.2	Kol.3	Kol.4	Kol.5	Kol.6
POMOCE DO ZAJĘĆ LOGOPEDYCZNYCH					
1	Multimedialne gry i zabawy wspierające wszechstronny rozwój dzieci. Licencja otwarta. Pakiet zawiera min.: 3 interaktywne gry specjalnie przystosowane do zespołowego wykorzystania na tablicy multimedialnej, karty pracy do wydrukowania lub kopiowania zawierające ćwiczenia do wykonania indywidualnego, zespołowego lub materiały do przygotowania przedstawień teatralnych, grę dydaktyczną wykonaną z kartonów o dużym formacie, Gry interaktywne ćwiczące współpracę w grupie i zespole dwuosobowym. Scenariusze takich zabaw znajdują się w zestawie.	1			
2	Zestaw zawiera min. dwuczęściowy program multimedialny na pendrive (cz.1 opiera się na materiale nieliterowym, cz.2 zawiera materiał uwzględniający umiejętność czytania), profesjonalny mikrofon, przewodnik metodyczny zawierający propozycje scenariuszy zajęć oraz zestawy tekstów terapeutycznych, np. 150 terapeutycznych łamigłówek, zagadek i wierszyków.	2			
3	Multimedialny program do pracy z dziećmi wykazującymi specyficzne trudności w nauce czytania i pisania, umożliwiający przeprowadzenie oceny gotowości szkolnej oraz oceny ryzyka dysleksji i dyskalkulii. Aplikacja nauczyciela umożliwia także przeprowadzenie: wstępnej diagnozy pedagogicznej z orientacyjną oceną gotowości szkolnej oraz oceny ryzyka dysleksji i dyskalkulii. Przygotowane na podstawie metody 18 struktur wyrazowych, która umożliwia pogłębienie umiejętności analizy i syntezy wyrazów. 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: min. 16 interaktywnych ćwiczeń diagnostycznych min. 436 terapeutycznych ćwiczeń interaktywnych min. 22 ćwiczenia filmowe min. 15	1			

	interaktywnych gier i zabaw min. 219 kart pracy. W skład zestawu wchodzi min. płyta DVD-ROM poradnik metodyczny z instrukcją instalacji i obsługi, wydrukowany komplet kart pracy min. 184 karty, komplet kolorowych naklejek, zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych – Bingo literowe, Alfabet oraz Rozsypanki sylabowe.				
4	Mówiący album A4 Mówiący album pozwala rozwijać umiejętności pisania, czytania oraz opowiadania historyjek. Może być używany jako dodatkowa pomoc w nauce. Każdy album zawiera kieszonki na zdjęcia, naklejki oraz tabliczkę z 30 przyciskami, umożliwiającymi nagrywanie 10 sekundowych komunikatów. Wymagane 2 baterie AAA (nie załączono).	1			
5	Pakiet pomocy logopedycznych kształtują u dziecka świadomość dźwięków, uczą ich różnicowania oraz stymulują uwagę, pamięć i percepcję słuchową. Ćwiczenia zawarte w pakiecie dziecko może wykonywać indywidualnie lub w parach. Pakiet składa się z ok.: - 108 tabliczek z obrazkami o wym. zbliżonych 6 x 6 cm – min. 108 tabliczek z podpisami o wym. zbliżonych 6 x 2 cm – min. 108 białych kwadratów o wym. zbliżonych 3 x 3 cm – min. 108 białych, płaskich prostokątów o wym. zbliżonych 6 x 2 cm – min. 108 białych, wąskich prostokątów o wym. zbliżonych 1,5 x 3 cm – min. 1 szara plansza o wymiarach zbliżonych A3	1			
6	Karty do prezentacji, ćwiczenia percepcji słuchowej, SI, wyrażenia dźwiękonaśladowcze. Karty z kolorowymi, czytelnymi rysunkami oraz podpisy wykonane wielkimi literami. Karty można prezentować dzieciom, omawiać ilustracje, zachęcać do powtarzania dźwięku symbolizującego rysunek oraz ćwiczyć pamięć słuchową. Pomoc stymuluje rozumienie mowy, rozwija słownictwo, ćwiczy uwagę słuchową i koncentrację. Jest skonstruowana zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Zestaw zawiera około 50 kart demonstracyjnych formatu zbliżonego A5 przedstawiających onomatopeje - wyrażenia dźwiękonaśladowcze w czterech kategoriach: zwierzęta domowe, zwierzęta natura, przyroda/otoczenie, dźwięki wydawane przez człowieka oraz instrukcję z propozycjami zabaw.	1			
7	Zestaw składa się z min. sześciu kilkuelementowych historyjek obrazkowych, prezentujących znane dzieciom bajki. Do zestawu dołączona jest min. jedna płyta CD z treścią bajek. Dziecko ma za zadanie słuchając bajki ułożyć historyjkę obrazkową, uwzględniając kolejność prezentowanych zdarzeń. Zabawa rozwija myślenie przyczynowo -skutkowe, ćwiczy	1			

	umiejętność aktywnego słuchania, spostrzeganie wzrokowe, umiejętności językowe. Zestaw min. 1 CD z nagraniami bajek , min. 32 karty o wym. zbliżonych 11,2 x 7,8 cm.				
8	Ponad 600 kart wydrukowanych na trwałym papierze stanowi wygodny wzór do kserowania. Na kartach o trzech poziomach trudności umieszczono ćwiczenia wspomagające terapię zaburzeń fonizacji szeregu ciszącego, szumiącego, syczącego, różnicowania tych szeregów, wymowy głoski r, k i g oraz mowy bezdźwięcznej. Ćwiczenia poza naśladowaniem dźwięków, wypowiedzianiem głosek, sylab, wyrazów i zdań, wymagają różnorodnej aktywności dziecka m.in. wycinania i układania, łączenia liniami, zakreślania, dopasowywania części. Dzięki temu terapia staje się dla dziecka zabawą. Zestaw kart pracy do terapii logopedycznej pochodzący z rozszerzonej wersji programu multimedialnego Eduterapeutica Logopedia umożliwia prowadzenie terapii bez potrzeby włączania komputera.	1			
9	Papierowa pomoc logopedyczna zawierająca kartoniki z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoską z głoskami: sz, ż, cz, dż (szumki). Zestaw min. 72 kartoniki (36 par) z obrazkami.	1			
10	Papierowa pomoc logopedyczna zawierająca kartoniki z obrazkami, których atrybuty zawierają w swej nazwie słowo z głoską r (rerki). Zestaw zawiera min. 72 kartoniki (36 par) z obrazkami.	1			
11	Zestaw kart magnetycznych z ilustracjami, których nazwa rozpoczyna się określoną głoską. Karty mogą być wykorzystywane przez nauczycieli do prezentacji przy wprowadzaniu kolejnych liter alfabetu, podczas zajęć usprawniających umiejętność czytania i pisanie oraz ćwiczeń logopedycznych przy usprawnianiu artykulacji danej głoski w nagłosie czy różnicowania głosek. Zestaw zawiera min. 287 obrazków, format zbliżony A6. Pomoc przeznaczona dla dzieci od 4 do 9 lat.	1			
12	Pomoc logopedyczna do zastosowania 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,	1			

	dziecko musi nazwać to, co przedstawia rysunek i określić, do której kategorii rzeczownika należy. Pomoc przeznaczona jest dla dzieci, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, z opóźnionym rozwojem mowy, z afazją dziecięcą, z dysleksją. Zestaw zawiera min. 5 plansz formatu zbliżonego A4 oraz min. 30 kartoników z obrazkami o wym. zbliżonych 6 x 6 cm i min. 5 kart pracy formatu zbliżonego A4 (do kserowania).				
13	Pomoc logopedyczna związana w nauką wprowadzenia czasownika i uczniów w wieku wczesnoszkolnym. Niektóre materiały w niej zawarte oparte są na zabawie typu memo. 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. Zestaw zawiera min. 136 kartoników z obrazkami czynności o wym. zbliżonych 6 x 6 cm – min. 1 planszę czasu formatu zbliżonego A4 -min. 2 plansze do ćw. odmiany czasownika przez osoby formatu zbliżonego A4 oraz min. 5 kontrolnych kart pracy formatu A4 (do kserowania).	1			
14	Pomoc logopedyczna składa się ona z trzech części mających formę gier. Uczniowie poznają słowa, które określają cechy przedmiotów, zjawisk. Zestaw zawiera również min. 2 plansze demonstracyjne wyjaśniające 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. Zestaw zawiera min. 4 plansze kontrolne formatu zbliżonego A4, min. 20 tafelków z rysunkami oraz min. 20 kart o wym. zbliżonych 7 x 7 cm , min. 20 kart formatu zbliżonego A5 do ćwiczeń określania rzeczownika - plansza prezentująca stopniowanie przymiotnika - plansza prezentująca odmianę przymiotnika przez liczby i rodzaje - żetony – instrukcja.	1			
15	Plansze tematyczne umożliwiają dzieciom poznanie otaczającego je świata, wzbogacają słownictwo, rozwijają wyobraźnię przestrzenną. Format zbliżony: 70 x 50 cm i instrukcja.	4			

16	Zestaw min. 46 zdjęć przedstawiających dzieci w czasie wykonywania różnych czynności. Rozwijają spostrzegawczość, logiczne myślenie i kojarzenie. Zestaw min. 46 zdjęć o wym. zbliżonych 15 x 10 cm	1			
17	Zestaw min. 48 zdjęć przedstawiających przedmioty, ludzi. Pomaga określić i poszerzyć zasób słownictwa z danego zakresu. Rozwijają spostrzegawczość, logiczne myślenie i kojarzenie. Możliwość doboru zdjęć w logiczne pary. Zestaw zawiera min. 48 zdjęć o wym. zbliżonych 15 x 10 cm.	1			
18	Zestaw min. 90 zdjęć przedstawiających ludzi i różne emocje. Dzięki zabawie ze zdjęciami dzieci poszerzają słownictwo, rozwijają zdolność formułowania wypowiedzi, czy zadawania pytań itp. Całość umieszczona w trwałym, kartonowym pudełku. Zestaw zawiera min. 90 zdjęć o wym. zbliżonych 14 x 21,5 cm.	1			
19	Zestaw min. 275 zdjęć obejmujących rzeczowniki, czasowniki, przymiotniki. Dzięki zabawie ze zdjęciami dzieci poszerzają słownictwo, rozwijają zdolność formułowania wypowiedzi, czy zadawania pytań itp. Całość umieszczona w trwałym, kartonowym pudełku. Zestaw min. 275 zdjęć o wym. zbliżonych 11 x 14 cm.	1			
20	Zestaw min. 4 tabliczek magnetycznych w formacie zbliżonym A3 przedstawiających niebezpieczne sytuacje, w których może znaleźć się każde dziecko (pożar w domu, wypadek na ulicy, zgubienie w centrum handlowym, zaczepienie przez obcą osobę w parku) oraz min. 24 mniejszych magnetycznych obrazków (po 6 obrazków do każdej tabliczki), ukazujących w sposób rysunkowy zachowania właściwe i niewłaściwe w danych okolicznościach. Gra polega na dobieraniu przedmiotów lub zachowań dziecka pożądanych oraz niepożądanych w danej sytuacji. Zestaw min. 4 tabliczki A3 oraz min. 24 magnetyczne obrazki.	1			
21	Urządzenie multimedialne umożliwiające nagrywanie min. 30-sekundowych sekwencji. Mogą być to polecenia nauczyciela, które dziecko odtwarza w dowolnym czasie; słowa, które może powtarzać wielokrotnie. wym. zbliżone 8,5 x 8,5 x 2,5 cm. Produkt wymaga baterii.	1			

22	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, ż/rz, cz, dż) 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. W opracowaniu każdej grupy głosek został przyporządkowany symbol i kolor ułatwiający dziecku zapamiętanie układu narządów artykulacyjnych odpowiadający tymże głoskom oraz dodatkowo symbol dźwięczności /bezdźwięczności istotny dla dzieci, które mogą mieć problem z różnicowaniem głosek dźwięcznych/bezdźwięcznych. Zestaw zawiera min. 58 kart, format zbliżony A4 – min. 2 karty A4 dwustronne – min. 6 kartoników z symbolami.	1			
23	Gry karciane typu „Memory” i „Piotruś”, zawierająca również zestaw innych zabaw i ćwiczeń dla dzieci. Dwa zestawy talii kart o różnej tematyce. W każdej talii znajduje się min. 13 par obrazków, które różnią się pomiędzy sobą co najmniej jednym szczegółem. Gry wspierają rozwój myślenia, poszerzają słownictwo, służą do ćwiczeń logopedycznych. Zestaw zawiera min. 24 talie: min. 312 par obrazków o wym. zbliżonych 5,3 x 8,5 cm oraz instrukcja.	1			
24	Plansza Pierwsza pomoc Z planszy tej dzieci dowiedzą się, jak powinny postąpić, gdy staną się świadkami wypadku, oraz nauczą się, jak prawidłowo krok po kroku należy udzielać pierwszej pomocy poszkodowanemu. Wymiary zbliżone 100x50.	1			
25	Multimedialne Pakiety Logopedyczne skierowany do dzieci, które mają wady wymowy. Ćwiczenia zawarte w pakiecie uczą u dzieci wymowę trudnych głosek, wspomagając terapię logopedyczną. 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 (wspólne przygotowywanie projektów), stymulowanie zaradności, życiowego sprytu i przedsiębiorczości. Zestaw zawiera min. 1 program	5			

	komputerowy oraz 1 zeszyt ćwiczeń zawierający min. 32 strony, formatu zbliżonego.: 160x235 mm . Do zeszytu dołączonych jest również 60 kolorowych obrazków do ćwiczeń dla dzieci nieczytających.				
26	Zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej: do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i wyrównawczych. Zestaw zawiera min.: 33 interaktywne ćwiczenia, około 7 interaktywnych gier i zabaw klasowych, min.70 kart pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych. W zestawie są czarno-białe karty – wzorce do kopiowania. Ćwiczenia interaktywne – do zastosowania na komputerach i tablicach interaktywnych .	1			
27	To program multimedialny dla dzieci z zaburzeniami słuchu i mowy, a także różnymi dysharmoniami rozwojowymi, w których zaburzona jest produkcja mowy. Umożliwia on ćwiczenie rytmiki mowy, modulacji głosu i intonacji oraz zaburzeń fazy wydechowej. Dziecko może poznać możliwości swojego głosu. Zestaw min. 26 gier wspomagających i uatrakcyjniających terapię logopedyczną . W zestawie znajduje się min. 1 program multimedialny na pendrive, min. 1 profesjonalny mikrofon, przewodnik metodyczny zawierający propozycje scenariuszy zajęć oraz zestawy tekstów terapeutycznych. Program współpracuje z tablicą multimedialną oraz monitor dotykowy.	1			
28	Kontrastowe karty z wypukłym, piaskowanym nadrukiem wielkich i małych liter. Bez polskich znaków. Zestaw zawiera min. 54 karty o wym. zbliżonych 9 x 7 cm.	1			
29	Zbiór rymowanych wierszyków dla dzieci, wyliczanek i krótkich piosenek. Zabawa z wypowiedzianiem wyliczanek i rymowanek poprawia wymowę i jest zalecana przez logopedów. Książeczki inspirują do tworzenia własnych, nowych wyliczanek i rymowanek, a zawarty w niej materiał językowy służy doskonaleniu umiejętności czytania ze zrozumieniem oraz poprawnego pisania. Format zbliżony: 16,8 x 23,5 min. 32 str.	2			
30	Dwa pudełka zawierające około 6 par drewnianych cylindrów wypełnionych różnym materiałem. Niebieskie i czerwone cylindry tworzą pary umożliwiające prowadzenie ćwiczeń rozwijających zmysł słuchu. Celem gry jest połączenie w pary dwóch jednakowo brzmiących	1			

	cylindrów. Opakowane w dwa drewniane pudełka. Wymiary opakowania zbliżone: 23 x 10 x 9 cm.				
31	To narzędzie pozwalające szczegółowo ocenić artykulację. Daje nam możliwość sprawdzenia realizacji danej głoski w izolacji, w sylabach, wyrazach w każdej pozycji (nagłosie, śródgłosie i wygłosie), zwrotach, zdaniach oraz mowie swobodnej. Do kwestionariusza została dołączona karta zapisu wyniku przeprowadzonego badania, w której na bieżąco możemy notować informacje np. jakiego rodzaju zniekształcenia występują w realizacji danej głoski (elizje, substytucje, deformacje) oraz wstępnie zaplanować dalszą pracę terapeutyczną z dzieckiem. – format zbliżony: A4 min. 62 karty oraz karta zapisu wyników badań	1			
32	Gra edukacyjna mająca na celu rozwój mowy dziecka w zakresie poprawnej wymowy głosek szeregu szumiącego (sz, ż, cz, dż) oraz ciszącego (ś, ź, ć, dź), a także rozwój percepcji słuchowej. Zestaw zawiera: około 96 żetonów z obrazkami, około 16 żetonów z poleceniami, dwustronną planszę około 16 pionków, przynajmniej 1 kostkę do gry oraz instrukcję. Przeznaczona do gry dla dzieci od 5 do 11 lat. Wymiary opakowania zbliżone 40 x 230 x 336	1			
33	Seria dziesięciu zeszytów logopedycznych przeznaczonych do ćwiczeń artykulacyjnych z dziećmi od 5. do 10. roku życia. Poszczególne zeszyty dotyczą najczęściej występujących zaburzeń artykulacji. Ćwiczenia ułatwiają utrwalanie prawidłowej wymowy, rozwijanie funkcji percepcyjno-motorycznych oraz kompetencji językowej. Wspomagają również procesy myślenia. W skład zestawu wchodzi: Ćwiczenia artykulacyjne, Szereg szumiący, Szereg syczący, Szereg ciszący, Różnicowanie trzech szeregów, Głoski, Głoski K, G, Głoska L, Głoska R, Głoski W, F, Głoski D, T. Format zbliżony A4.	1			
34	Program multimedialny do wczesnej terapii zaburzeń funkcji percepcyjno- motorycznych zawierający około 1000 interaktywnych ćwiczeń i 300 kart pracy do wydruku, różnorodne programy narzędziowe, np. Recytuję i śpiewam, Układanki, Zapewnia możliwość pracy z ćwiczeniami o różnych stopniach trudności. Zestaw na pendrivie składa się z min. 6 części działających bez dostępu do Internetu. Zawiera aplikację do zarządzania danymi swoich	1			

	uczniów. Dostęp jednostanowiskowy, z możliwością instalacji na 3 stanowiskach komputerowych. Posiada rozbudowany system motywacji dzieci do samodzielnego wykonywania ćwiczeń – postać przewodnia rosnąca razem z dzieckiem, nagrody dźwiękowe, graficzne i animacyjne za postępy w terapii,				
35	Zabawka logopedyczna pozwalająca na kontrolowanie oddechu i wydłużanie fazy wydechowej, a także umożliwia ustalenie prawidłowego toru oddechowego. wykonana z drewna o średnicy około 6 cm i wysokości około 5 cm. W zestawie 2 piłeczki styropianowe o średnicy około 2,5 cm, oraz około 10 słomek.	15			
36	Zestawy przeznaczone są dla wszystkich osób z zaburzeniami komunikacji językowej. Zadaniem gry jest poznawanie wyrazów o znaczeniu przeciwnym. Zestaw zawiera min. 20 plansz tekturowych formatu zbliżonego A4 z kolorowymi rysunkami i okienkami na etykiety, dwustronnie zafoliowanych, min. 80 etykietek z odpowiedziami do układania na planszach, teczka tekturowa formatu ok. A4, zapinana na rzepy.	1			
37	Nagrania prezentujące odgłosy otoczenia, zwierzęta, maszyny, różne czynności. Zestaw zawiera 1 płytę CD; około 40 żetonów; około 4 plansz o wym. zbliżonych 20 x 20 cm po 9 zdjęć; 1-4 graczy.	5			
POMOCE DO ZAJĘĆ Z TERAPII PEDAGOGICZNEJ					
38	Gra edukacyjna, która ma na celu ćwiczenie myślenia przyczynowo skutkowego oraz uświadomienie dzieciom konsekwencji nieprzestrzegania podstawowych zasad bezpieczeństwa. Gra składa się z magnetycznych plansz przedstawiających różne sytuacje, w których konieczna jest interwencja przedstawicieli służb ratowniczych (np. strażaka, policjanta, lekarza i ratownika) oraz mniejszych magnetycznych obrazków przedstawiających niebezpieczne zachowania, które mogły doprowadzić do danych wydarzeń.	1			
39	Multimedialny program diagnostyczno-terapeutyczny, wykazującymi specyficzne trudności w rozwiązywaniu zadań matematycznych. Program umożliwia przeprowadzenie oceny	1			

	<p>gotowości szkolnej oraz diagnozy ryzyka dysleksji i dyskalkulii.</p> <p>Zestaw gotowych testów diagnostycznych w obszarach:</p> <ul style="list-style-type: none"> - myślenia przedoperacyjnego i operacyjnego, - percepcji, - samokontroli i koncentracji, - pamięci operacyjno-proceduralnej, - myślenia przyczynowo-skutkowego oraz orientacji w czasie i przestrzeni. 				
40	<p>Zestaw materiałów multimedialnych wspomagających umiejętność czytania i pisanie, doskonalących funkcje percepcyjno-motoryczne oraz kształcących wrażliwość i świadomość ortograficzną, przeznaczonych dla dzieci w młodszym wieku szkolnym.</p> <p>Zestaw przeznaczony dla terapeutów pedagogicznych i nauczycieli.</p> <p>Wymagane cechy programu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zdigitalizowana skala ryzyka dysleksji, • możliwość tworzenia autorskich scenariuszy zajęć 	1			
41	<p>Zestaw ćwiczeń percepcji wzrokowej dla dzieci w młodszym wieku szkolnym. Kierowany do uczniów mających problemy z prawidłową analizą i syntezą wzrokową, co skutkuje trudnościami w czytaniu i pisaniu.</p> <p>Karty zawierające materiał obrazkowy i literowy ułożony według stopnia trudności, od najprostszych kształtów do trudnych wyrazów.</p>	1			
42	<p>Pomoc dydaktyczna do nauczania ortografii. Oparta na metodzie, która zakłada, że każdy z nas posiada siedem różnych inteligencji: inteligencja słowna, wizualno-przestrzenna, logiczno-matematyczna, muzyczna, fizyczno-kinestetyczna, interpersonalna i intrapersonalna.</p> <p>Zestaw zawiera min. książkę, teczki, w których znajdują się wszystkie potrzebne teksty i inne materiały (m.in. karty pracy do skserowania), także zbiór min. 700 wyrazów z rz, ż, ó, u, h i ch do wycięcia i wykorzystania w takcie zabaw.</p>	1			

43	Pomoc dydaktyczna, tzw. suwaki do pracy z dziećmi, które mają trudności w czytaniu i pisaniu. Składa się z min. 2 części: drzwi i okienka windy.	4			
44	Kolorowe dyktanda graficzne. Zbiór min. 60 zadań rysunkowych do wykorzystania w pracy z dziećmi na zajęciach pozalekcyjnych i w domu.	1			
45	Bardzo miękkie ołówki kosmetyczne stworzone specjalnie do rysowania po skórze. Gruby rysik, niełamaliwy i bardzo wytrzymały, w zestawie min. 6 kolorów	5			
46	Pomoc dydaktyczna składająca się z min. 60 drewnianych drążków w sześciu kolorach o średnicy ok. 10 mm i długości ok. 180 mm oraz jednej drewnianej kostki z kolorowymi ściankami. Materiał edukacyjny dla dzieci i młodzieży, uczy cierpliwości i zręczności, doskonali koncentrację uwagi.	2			
47	Łamigłówka logiczna wykonana z drewna. Celem gry jest uzupełnienie pól kostkami z kolorowymi punktami przy zachowaniu reguły, że każdy kolor może wystąpić tylko raz w każdym wierszu, kolumnie i obszarze. Zestaw min. 36 drewnianych kostek.	2			
48	Gra zręcznościowa, polegająca na układaniu jak najwyższej wieży, poprzez przenoszenie klocków z dołu wieży na szczyt. Gra ćwiczy koncentrację i zręczność	4			
49	Drewniany labirynt do zabaw zręcznościowych: indywidualnych, w parach i grupowych. Zabawa polega na przemieszczaniu kuleczki poprzez umiejętne manipulowanie sznureczkami. W jak najkrótszym czasie dzieci mają przeprowadzić kuleczkę pomiędzy otworami wzdłuż wyznaczonej trasy.	1			
50	Pomoc dydaktyczna polega na odszukaniu na planszy takiego samego obrazka, jaki widnieje na wylosowanej przez osobę prowadzącą grę plakietce.	4			

	Wyrabia spostrzegawczość, refleks, pamięć, ćwiczy analizę wzrokową i słuchową, uczy rozróżniać kolory i nazywać przedmioty. Zestaw zawiera min. 210 twardych dwustronnie zadrukowanych plakietek, min. 4 duże dwustronne plansze.				
51	Zestaw słomek z tworzywa sztucznego oraz łączników, pozwalających na łatwe i wielokrotne łączenie słomek ze sobą. Możliwość tworzenia różnych form - od płaskich figur po duże, bardzo skomplikowane konstrukcje. Zestaw zawiera min. 400 elementów.	4			
52	Stojak mobilny na mapy i plansze. Prosty w budowie stojak o bardzo lekkiej aluminiowej konstrukcji, wyposażony w kółka zapewniające mobilność produktu. Wysokość min. 200 cm.	2			
53	Gra typu zgadnij kto to, rozwijająca spostrzegawczość, umiejętność zapamiętywania i kojarzenia, trzeba jak najszybciej odnaleźć właściwą twarz wśród wielu innych. Zestaw zawiera min. 48 plastikowych ramek, 2 plansze, 2 arkusze z postaciami, 4 podpórki, 4 znaczniki postaci, 2 znaczniki punktacji.	3			
54	Labirynt z magnetyczną kulką i sztyftem na sznureczku zakończonym magnesem, służącym do przesuwania kulki po labiryncie. Możliwość mocowania do ściany.	4			
55	Ćwiczenia korekcyjno-kompensacyjne dla uczniów klas 4–6. Ćwiczenia podzielone na działy: • sprawność manualna, • grafomotoryka, • percepcja wzrokowa, • percepcja słuchowa, • pisanie, • czytanie.	1			
56	Pomoc dydaktyczna zawiera zestaw wierszy oraz ćwiczeń do wykorzystania podczas terapii dysleksji i dysortografii dla uczniów klas IV–VI. Pomoc pomaga doskonalić praktyczne umiejętności i znajomość zasad pisowni liter ch i h, a także usprawnia procesy analizy i	1			

	syntezy wzrokowej. W publikacji powinny znajdować się różnorodne ćwiczenia, min.: logogryfy, krzyżówki, przesłakiwanki, szyfrowanki, które wzbogacają słownictwo i stymulują rozwój intelektualny.				
57	Pomoc dydaktyczna zawiera zestaw wierszy oraz ćwiczeń do wykorzystania podczas terapii dysleksji i dysortografii dla uczniów klas IV–VI. Przedstawiony materiał ortograficzny pomaga doskonalić praktyczne umiejętności i znajomość zasad pisowni liter ó i u, a także usprawnia procesy analizy i syntezy wzrokowej. W publikacji powinny znajdować się różnorodne ćwiczenia, min.: logogryfy, krzyżówki, przesłakiwanki, szyfrowanki, które wzbogacają słownictwo i stymulują rozwój intelektualny.	1			
58	Pomoc dydaktyczna zawiera zestaw wierszy oraz ćwiczeń do wykorzystania podczas terapii dysleksji i dysortografii dla uczniów klas IV–VI. Przedstawiony materiał ortograficzny pomaga doskonalić praktyczne umiejętności i znajomość zasad pisowni liter rz i ż, a także usprawnia procesy analizy i syntezy wzrokowej. W publikacji powinny znajdować się różnorodne ćwiczenia, min.: logogryfy, krzyżówki, przesłakiwanki, szyfrowanki, które wzbogacają słownictwo i stymulują rozwój intelektualny.	1			
59	Pomoc dydaktyczna zawiera zestaw wierszy oraz ćwiczeń do wykorzystania podczas terapii dysleksji i dysortografii dla uczniów klas IV–VI. Przedstawiony materiał ortograficzny pomaga doskonalić praktyczne umiejętności i znajomość zasad pisowni miękkich, ale także usprawnia procesy analizy i syntezy wzrokowej.	1			
60	Zeszyt ćwiczeń dla uczniów klas 4-6 zawierający zasady ortografii i gramatyki w szkole podstawowej. To zeszyty ćwiczeń, które rozwijają umiejętność poprawnego posługiwania się językiem ojczystym i pomagają uczniom w lepszym przygotowaniu się do sprawdzianu szóstoklasisty.	1			
61	Materiał pomocniczy dla uczniów szkół podstawowych. Zestaw krzyżówek ortograficznych z języka polskiego dla klasy 4.	1			

62	Pomoc dydaktyczna dotycząca poznawania emocji. Gra zawiera min. 100 kart z ikonkami, za pomocą których przedstawiać można różne emocje.	1			
63	Pomoc dydaktyczna zawierająca min. 100 kart z mylącymi nasze oczy iluzjami.	2			
64	Kostki do układania opowiadań, wspomagają kreatywność i twórcze rozwiązywanie problemów. Zestaw zawiera min. 9 sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji.	2			
65	Kostki do układania opowiadań (tematyka podróże), wspomagają kreatywność i twórcze rozwiązywanie problemów. Zestaw zawiera min. 9 sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji.	2			
66	Kostki do układania opowiadań (tematyka kosmos i podróże pozaziemskie), wspomagają kreatywność i twórcze rozwiązywanie problemów. Zestaw zawiera min. 3 sześciennie kostki, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji.	3			
67	Gra dla całej rodziny, która rozwija percepcję wizualną i koordynację ruchową. Zawartość, min.: 36 kart z kapeluszami, 4 plastikowe łapaczki z przyssawkami, 3 kostki z naklejkami, około 20 żetonów.	1			
68	Gra dydaktyczna. Zadaniem każdego z graczy jest odgadnięcie kim się jest, na podstawie zadawanych pytań i odpowiedzi reszty graczy. Podczas zabawy można udzielać jedynie odpowiedzi TAK lub NIE. Wygrywa ta osoba, która pierwsza odgadnie co przedstawia jej karta. Zawartość, min: klepsydra, 110 kart, 4 opaski.	1			
69	Gra dydaktyczna - rysowany głuchy telefon. Zestaw, np.:	1			

	karty zawierające ponad 1700 słów, 8 "zmazywalnych" zeszytów, 8 pisaków, 8 szmatek do wymazywania, klepsydra.				
70	Kostki do układania opowiadań (tematyka - jedna z powszechnie znanych bajek dla dzieci), wspomagają kreatywność i twórcze rozwiązywanie problemów. Zestaw zawiera min. 9 sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji.	2			
71	Podstawowe narzędzie do obserwacji i diagnozy dzieci w postaci zeszytu (format min. A4) zawierającego dyktanda graficzne.	1			
72	Narzędzie do obserwacji i diagnozy dzieci w postaci zeszytu (format min. A4) zawierającego wzory dyktand graficznych. Praca z dyktandami polega na łączeniu linią prostą kropek w polach oznaczonych literami i cyframi. Powstałe w ten sposób rysunki mogą stanowić podstawę do dalszych ćwiczeń, np. kolorowania, dorysowywania elementów, opowiadania. Dyktanda graficzne przeznaczone są do pracy zarówno z dziećmi zdolnymi, jak też z mającymi różnego rodzaju deficyty w sferze poznawczej i emocjonalnej.	1			
73	Pomoc dydaktyczna w postaci kolorowego dyktanda graficznego. Dziecko zaznacza na siatce współrzędnych punkty i łączy je, tworząc figurę, którą następnie wypełnia wskazanym kolorem. Z połączenia kilku kolorowych figur powstaje rysunek.	1			
74	Pomoc dydaktyczna w postaci ćwiczeń usprawniających percepcję wzrokową, koordynację ruchowo-wzrokową i orientację przestrzenną dla dzieci i dorosłych Zeszyt ćwiczeń zawiera min. 52 propozycje zadań polegających na rozpoznaniu i zaznaczeniu konturów różnych przedmiotów i postaci.	1			

75	Zestaw ćwiczeń typu wytycz wzrok i pamięć, usprawniających pamięć bezpośrednią i rozpoznawczą, a także koncentrację uwagi uczniów. Zadania przeznaczone są dla dzieci mających w tym zakresie trudności.	1			
76	Książka dotycząca czytania treningowego (format min. A4) adresowana do dzieci, które mają kłopot z płynnym czytaniem lub czytają dobrze, ale chcą nauczyć się czytać lepiej, szybciej i dokładniej. Metoda opiera się o listy wyrazowe, nie zaś o teksty.	1			
77	<p>Pomoc dydaktyczna dotycząca strategii uczenia się. Przeznaczona jest min. dla dzieci zagrożonych dysleksją i dyslektycznych, z trudnościami w nauce języka polskiego i obcego, z zaburzeniami rozwojowymi, w tym autystycznych, z zespołem Aspergera, alalią, afazją dziecięcą.</p> <p>Zadania zawarte w grze mają za zadanie rozwijać pamięć, analizę i syntezę wzrokową, uczyć logicznego myślenia, naśladowania, kontynuowania i uzupełniania sekwencji, uczyć analizowania wzoru od strony lewej do prawej, linijka w linijkę, zgodnie z kierunkiem czytania.</p> <p>Zestaw zawiera min:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 16 kwadratowych dwustronnych elementów tekturowych - 2 prostokątne elementy dwustronne tekturowe - 4 nieregularne elementy dwustronne tekturowe - zbindowana książeczka, - 61 stron laminowanych ze wzorami - instrukcja ćwiczeń - woreczek na elementy 	3			
78	Pomoc dydaktyczna dotycząca strategii uczenia się. Przeznaczona jest min. dla dzieci zagrożonych dysleksją i dyslektycznych, z trudnościami w nauce języka polskiego i obcego, z zaburzeniami rozwojowymi, w tym autystycznych, z zespołem Aspergera, alalią, afazją	1			

	<p>dziecięcą.</p> <p>Zadania zawarte w grze mają za zadanie rozwijać pamięć, analizę i syntezę wzrokową, uczyć logicznego myślenia, naśladowania, kontynuowania i uzupełniania sekwencji, uczyć analizowania wzoru od strony lewej do prawej, linijka w linijkę, zgodnie z kierunkiem czytania.</p> <p>Zestaw zawiera min:</p> <ul style="list-style-type: none"> -16 dwustronnych elementów tekturowych - 55 pasków wzorcowych - książeczka, 45 stron laminowanych ze wzorami - instrukcja ćwiczeń 				
79	<p>Zabawka edukacyjna. Zasady: dwoje dzieci trzyma koło za sznurki i tak manewruje, by kulka toczyła się po torze.</p> <p>Gra wspomaga rozwój koordynacji wzrokowo - ruchowej. Pomaga również w wyciszeniu i koncentracji uwagi.</p>	1			
80	Zbiór testów dotyczących czytania ze zrozumieniem dla szkoły podstawowej (klasa 4)	1			
81	Zbiór testów dotyczących czytania ze zrozumieniem dla szkoły podstawowej (klasa 5)	1			
82	Zbiór testów dotyczących czytania ze zrozumieniem dla szkoły podstawowej (klasa 6)	1			
83	<p>Magnetyczna plansza w kształcie labiryntu. Plansza zawiera grafomotoryczne zadania.</p> <p>Zestaw, min.:</p> <p>plansza, 6 kart zadaniowych.</p>	1			
84	<p>Sensoryczna piłka do redukcji stresu i napięcia, idealna do ściskania, ugniatania, przytulania.</p> <p>Piłka miękka, w gumowych włosach, które dodatkowo stymulują sensorycznie. Średnica min. 18 cm.</p>	3			

85	Plastelinowa masa w pojemniku, tzw. gniotek. Średnica opakowania min. 6 cm.	5			
86	Gra słowna typu scrabble. W grze dopuszczalne jest tworzenie wyrazów występujących w słownikach języka polskiego oraz wszystkich ich poprawnych form gramatycznych.	2			
87	Gra towarzyska polegająca na pokazywaniu lub rysowaniu następnie odgadywaniu haseł. Min. 160 kart zawierających hasła.	1			
88	Zeszyt ćwiczeń dla uczniów szkół podstawowych (klasy 4-6) z zakresu zajęć rewalidacyjnych. Zadaniem zajęć rewalidacyjnych jest wyrównywanie różnic rozwojowych w zakresie np. spostrzegania, logicznego myślenia, pamięci, grafomotoryki. Zadania zebrane w tym zeszycie mają usprawniać nie tylko motorykę ręki, lecz także koordynację wzrokowo-ruchową, logiczne myślenie, spostrzegawczość oraz inne funkcje, jakie uczeń powinien doskonalić w procesie edukacji.	1			
89	Gra zręcznościowa typu Jenga. W zestawie znajduje się min. 45 klocków o różnych kształtach.	2			
90	Łamigłówka logiczna. Celem zabawy jest takie złożenie elementów (czarnych i białych), aby zbudować kształty pokazane w książeczce załączonej do łamigłówki. Zestaw, min.: 8 elementów w 2 kolorach (czarnym i białym po 4 szt.), książeczka z zadaniami na 3 poziomach trudności.	2			
91	Łamigłówka logiczna. Celem zabawy jest takie złożenie elementów (czerwonych i białych), aby zbudować kształty pokazane w książeczce załączonej do łamigłówki. Zestaw, min.: 8 elementów w 2 kolorach (czerwonym i białym po 4 szt.), książeczka z zadaniami na 3 poziomach trudności.	2			
92	Gra rodzinna typu kości rozwijająca spostrzegawczość. Podczas gry gracze kompletują kostki o takich samych symbolach w różnych kolorach.	1			

POMOCE DYDAKTYCZNE DO ZAJĘĆ Z SOCJOTERAPII					
93	Plansza do zawieszenia na ścianie, wskazuje najważniejsze prawa dziecka opracowane na podstawie Konwencji Praw Dziecka i przedstawione w sposób przystępny dla dzieci. Każde prawo posiada jego rozwinięcie oraz prostą ilustrację. wym. około 70 x 80 cm	2			
94	Miękki i miły w dotyku pluszak. Służy dzieciom w wieku szkolnym jako skrzyneczka zmartwień. Dzieci wkładając karteczkę do pluszaka pozbywają się problemów. Pluszak pożera smutki i zmartwienia, zamyka je na zamek. Pluszak posiada swoje imię co pozwala ośwoić się dziecku z zabawką. Wysokość ok. 18 cm.	10			
95	Zestaw Domina zawiera około 30 elementów o wymiarach zbliżonych 4 x 8 cm z kolorowymi rysunkami dziewczynki i chłopca wyrażającymi różne emocje mimiką. Całość umieszczona w drewnianej skrzynce o wymiarach zbliżonych 17,5 x 10 x 6 cm z wysuwającym wieczkiem. Celem domina jest rozwijanie sfery emocjonalnej dzieci i zdobywanie wiedzy na temat przeżywanych przez siebie oraz innych ludzi emocji i uczuć.	5			
96	Pozycja książkowa przeznaczona do pracy z dziećmi ze spektrum autyzmu. W książce znajdują się pogrupowane tematycznie historyjki z przykładowych działań: Ja i moje uczucia, błędy itp. Liczba stron ok. 320. Zestaw książka + CD. Format książki zbliżony do A4	2			
97	Urządzenie sygnalizujące pozwalające egzekwować dyscyplinę wprowadzoną w klasie, bez bezpośredniego udziału nauczyciela. Nauczyciel ustawia na regulatorze akceptowalny poziom hałasu w zależności od rodzaju prowadzonych zajęć. Dopóki klasa zachowuje się zgodnie z ustaleniami, sygnalizator świeci na zielono. Jeśli poziom hałasu rośnie, zapala się światło żółte, a potem czerwone. Dodatkowo może wydawać dźwięki ostrzegawcze. Urządzenie jest przenośne, można ustawić je na stoliku lub zawiesić na ścianie. Wym. zbliżone 14 x 46 x 9 cm. Produkt działający na baterię.	5			
98	Worek do boksowania jest jednym ze sposobów bezpiecznego odreagowywania złości u dziecka. Wykonany został z trwałej i zmywalnej tkaniny PCV, ma kształt walcowatej poduszki. wym. zbliżone 26 cm x 45 cm	5			

99	Poduszki wykonane z trwałej tkaniny PCV, łatwej do utrzymania w czystości, wypełnione gąbką. Przedstawiają wyrazy twarzy do takich uczuć jak: radość, smutek, złość, zaskoczenie, zadowolenie, strach. Pufy mogą służyć do siedzenia oraz do zabaw uczących rozpoznawać, wyrażać, nazywać i klasyfikować emocje. Zestaw min. 6 szt. O wymiarach zbliżonych śr. 30 cm. gr. 8 cm.	1			
100	Książka zawierająca praktyczne scenariusze organizowania czasu wolnego w sposób bezpieczny i atrakcyjny. Scenariusze zajęć kształtują kompetencje społeczne, wzmacniają poczucie własnej wartości, pomagają w zarządzaniu emocjami. Dzieci i młodzież uczestnicząc w proponowanych zabawach, grach i projektach wzmocnią obszary związane z: - rozwojem intelektualnym, - rozwojem fizycznym, - rozwojem społecznym, - rozwojem emocjonalnym. Format zbliżony: 17,6x25 cm, Liczba stron około: 174.	1			
101	Pozycja książkowa zawiera karty pracy dla uczniów. To pomoc dla nauczycieli, przedstawiająca skuteczne sposoby na rozwiązywanie problemów wychowawczych oraz pomysłów na reakcję wobec uczniowskich przewinień. Zestaw zawiera karty pracy powiązane tematycznie z różnorodnymi wybrykami: brak zadania domowego, przeszkadzanie, głośne zachowanie, spóźnianie itp. Za nieodpowiednie zachowanie uczniów otrzymuje kartę pracy. Zadania są przygotowane z przymrużeniem oka, tak aby rozwijać kreatywność i dać uczniowi możliwość przemyślenia swojego zachowania. Format zbliżony A4, oprawa miękka.	1			
102	Gra karciana przeznaczona dla dzieci w wieku 6-12 lat. Gra zawiera minimum 50 kart i 50 pytań np. Co lubisz robić w deszczowy dzień? - napisz, opowiedz, namaluj. Uczy rozmowy o emocjach, aktywnego słuchania, wypowiedzania się na różne tematy. Nauczycielowi pozwala na lepsze poznanie dzieci i integrację grupy. Liczba graczy: 2-50. Wymiary zbliżone: 10x12x65 łącznie z opakowaniem.	5			
103	Poradnik wspierający rozwój kompetencji społecznych dziecka. Książka ta podzielona jest na dziesięć prostych lekcji jak zdobyć przyjaciół i radzić sobie w życiu. Program 10 prostych lekcji: daje dziecku narzędzia, dzięki którym ma ono szansę wyrosnąć na człowieka	1			

	posiadającego poczucie sprawczości i dumy z tego, kim jest i co robi, stwarza możliwość przećwiczenia różnych zachowań w przestrzeni społecznej i w relacjach z innymi, pomaga opanować takie umiejętności jak: inicjowanie i podtrzymywanie kontaktów, radzenie sobie z porażką, okazywanie szacunku innym oraz prezentowanie swoich mocnych stron, podpowiada rodzicom, nauczycielom i pedagogom, jak przygotować dziecko na wyzwania współczesnego świata. Ilość stron ok 200.				
104	Pozycja książkowa zawierająca około 160 gotowych zajęć oraz ćwiczeń pomagających w rozwijaniu umiejętności społecznych u dzieci w wieku szkolnym. Książka podzielona jest na trzy części: części pierwszej Poświęcona jest akceptowaniu zasad i autorytetu w szkole. Część druga relacjom z rówieśnikami, zaś część trzecia dotyczy rozwijania pozytywnych zachowań społecznych. W każdym z ćwiczeń jest strona przeznaczona dla nauczyciela, która zawiera: Cel lekcji, racjonalne uzasadnienie, dlaczego warto ćwiczyć daną umiejętność, Kilka pytań do przemyślenia i dyskusji, które mogą być użyte w nauce z grupą dzieci, pomysły służące kontynuacji pracy nad zagadnieniem po ukończeniu każdego arkusza ćwiczeń, Odpowiedzi dotyczące zadań umieszczonych na arkuszach ćwiczeń. Liczba stron około 446. Format zbliżony: 28×21,7 cm. Oprawa miękka.	1			
105	Książka zawiera szczegółowy opis programów socjoterapeutycznych przeznaczonych dla dzieci i młodzieży przejawiających różnego rodzaju trudności, np. nieśmiałość, agresję, niskie poczucie własnej wartości, deficyty w zakresie rozwiązywania konfliktów oraz brak asertywności a także kwestie związane z eurosieroctwem. <i>Książka ma charakter poradnika dla pedagogów, psychologów, nauczycieli i wychowawców pracujących z dziećmi w wieku szkolnym. Każdy program składa się z teoretycznego wprowadzenia, kilkunastu scenariuszy oraz wniosków z realizacji zajęć.</i> Liczba stron około: 232.	1			
106	Publikacja skierowana do nauczycieli oraz terapeutów pracujących z dziećmi z zaburzeniami ze spektrum autyzmu. Ma pomóc w dostrzeganiu błędów i wzbudzić refleksję, jak powinno się zachowywać, by ich uniknąć. Historyjki można podzielić na trzy kategorie – dom, szkołę i miasto. W każdej części znajduje się siedem opowiadań, w których tytułowy bohater	1			

	popęłnił błąd mający swoje konsekwencje w reakcji otoczenia. Podane są również konsekwencje jakie mogą spotkać bohatera. Liczba stron około: 56 kolorowych Format zbliżony: A4.				
107	Pozycja książkowa zawiera karty pracy przeznaczone dla uczniów powiązane tematycznie z różnorodnymi szkolnymi "przewinieniami". Zadania zostały skonstruowane tak, aby poszerzać wiedzę ucznia na temat szkolnych zasad i kształtować właściwe modele zachowań. Karty pracy rozwijają kreatywność (projektowanie plakatów, wymyślanie haseł i sloganów), logiczne myślenie (konstruowanie regulaminów), usprawniają zdolności manualne (projektowanie znaków) oraz umiejętności redakcyjne. Format zbliżony A4, oprawa miękka.	1			
108	W poradniku znajdują się teksty dotyczące diagnozy w socjoterapii wraz ze wskazaniem narzędzi do jej przeprowadzenia oraz ewaluacji, jakże istotnej z punktu prowadzenia oddziaływań socjoterapeutycznych. Ponadto znajdują się w niej trzy niezależne programy zajęć dla dzieci i młodzieży przejawiających trudności w zakresie rozwiązywania konfliktów, wyrażaniu emocji oraz mających nieadekwatną samoocenę. Program dotyczy budowania własnej wartości i przeznaczony jest dla dzieci do ok. 12 lat. Liczba stron ok. 168. Format zbliżony A4.	1			
109	Gra karciana oparta na skojarzeniach. Gra rozwija kreatywność oraz zdolności komunikacyjne. W zestawie: 110 kart, plansza, klepsydra, instrukcja. Podczas gry, należy przyporządkować przedstawione na kartach pojęcia do określonych na planszy kategorii. Przeznaczona dla dzieci od 5 do 15 lat. Ilość graczy od 2 do 12. Wymiary w opakowaniu zbliżone : 350 x 40 x 220	5			
110	Pozycja książkowa składająca się z 4 części. Rozpoznawanie emocji jest bardzo ważną sprawą w pracy z dziećmi szkolnymi. Zestaw pierwszy składa się z ok. 24 kart z kolorowymi fotografiami osób wyrażających w różny sposób radość i smutek, kartę z emotikonami symbolizującymi radość i smutek, opis wykorzystania kart do nauki i zabawy. Format ok. B5. W zestawie II znajdują się ok. : 24 karty z kolorowymi fotografiami osób wyrażających w różny sposób życzliwość i gniew , kartę z emotikonami symbolizującymi życzliwość i gniew, opis wykorzystania kart do nauki i zabawy. Format ok. B5 Zestaw III zawiera 24 karty z	4			

	kolorowymi fotografiami osób wyrażających w różny sposób dumę i wstyd, kartę z emotikonami symbolizującymi dumę i wstyd, opis wykorzystania kart do nauki i zabawy. Zestaw IV zwierza - 24 karty z kolorowymi fotografiami osób wyrażających w różny sposób strach i wstręt, kartę z emotikonami symbolizującymi strach i wstręt, opis wykorzystania kart do nauki i zabawy. Format ok. B5				
111	Gra karciana, towarzyska przeznaczona dla dzieci od 8 do 12 lat. Zadaniem uczestnika jest wyjaśnienie znaczenia słowa za pomocą innych wyrazów. Liczba graczy: co najmniej 4. Zestaw zawiera ok: 400 kart ze słowami do pokazania lub opisanie, planszę do gry, klepsydre, 6 pionków, instrukcję. Wymiary w opakowaniu zbliżone: 255 x 251 x 73.	5			
112	Dwa zestawy kart ze zdjęciami ludzi, którzy okazują różne emocje, na przykład: radość, zadowolenie, spokój, gniew, strach, zaskoczenie, wstyd, smutek. W jednym zestawie okazywane na zdjęciach emocje zostały uchwycone w konkretnej sytuacji. Emocje na zdjęciach z drugiego zestawu można z kolei odczytać tylko na podstawie wyrazu i mimiki twarzy. Na odwrotach wszystkich kart znajdują się emotikony, które w symboliczny sposób określają ukazane uczucia. Liczba stron ok 96 kart dwustronnych. W czasie zabawy kartami dzieci mogą nazywać różne emocje i wskazywać elementy, za pomocą których można rozpoznać poszczególne stany emocjonalne u siebie i innych.	5			
113	Pozycja książkowa zawierająca ćwiczenia w rozpoznawaniu i rozwijaniu stanów emocjonalnych. Na początku książki pokazano na rysunkach i omówiono podstawowe emocje, uczucia i stany: zadowolenie, radość, smutek, rozpacz, strach, przerażenie, złość, wściekłość, ciekawość, znudzenie, nieśmiałość, pewność siebie, zaskoczenie, wstyd, miłość, wstręt, zmęczenie, cierpienie. W drugiej części publikacji umieszczono ćwiczenia. Dotyczą rozpoznawania emocji, różnicują poszczególne wyrazy twarzy, uczą łączenia twarzy i emocji. Format zbliżony A4, ilość stron ok. 64 .	1			
114	Zestaw kolorowych, klocków w kształcie płatków śniegu wykonanych z plastiku. Zestaw zawiera około 700 klocków w różnych kolorach. Rozwija kreatywność, twórcze myślenie i zręczność. Pobudzają wyobraźnię dziecka. Każdy klocek posiada 6 otworów, dzięki którym można je łączyć ze sobą. Każdy klocek jest o średnicy około 2,7cm.	1			

115	Zestaw składa się z ok. 400 elementów służących do budowy różnorodnych konstrukcji. W skład zestawu wchodzi kolorowe słomki oraz krzyżowe łączniki. Dzięki giętkości i elastyczności patyczków, dzieci mogą je wyginać. Długość słupków można docinać, co pozwala tworzyć kreatywne budowle. Opakowanie zawiera ok. 200 słomek oraz ok. 200 łączników. Długość jednego patyczka to ok. 19,5 cm. Średnica jednej słomki to ok. 5 mm.	1			
RAZEM WARTOŚĆ BRUTTO w PLN (suma pozycji 1-115)					

UWAGA !

Niewypełnienie wszystkich pozycji oświadczenia Wykonawcy o spełnieniu minimalnych wymagań określonych przez Zamawiającego skutkowało będzie odrzuceniem oferty przez Zamawiającego jako niezgodnej z treścią SIWZ.

.....
Miejscowość / Data

.....
Podpis(y) osoby(osób) upoważnionej(ych) do podpisania niniejszej oferty w imieniu Wykonawcy(ów)

Podpis(y) osoby(osób) upoważnionej(ych) do podpisania niniejszej oferty w imieniu Wykonawcy(ów)
kwalifikowanym podpisem elektronicznym