

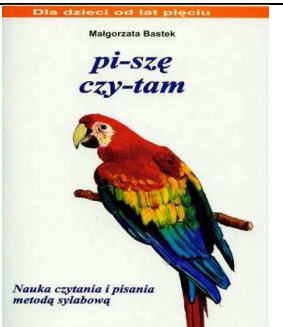
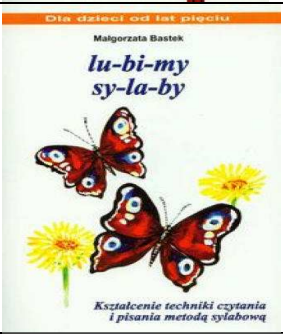
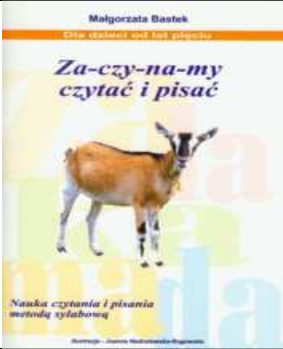
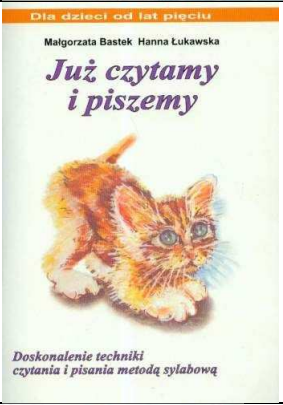
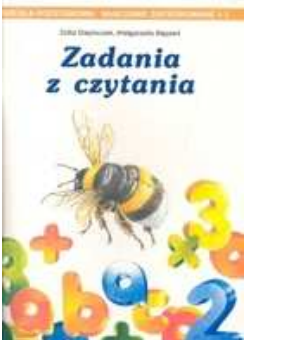


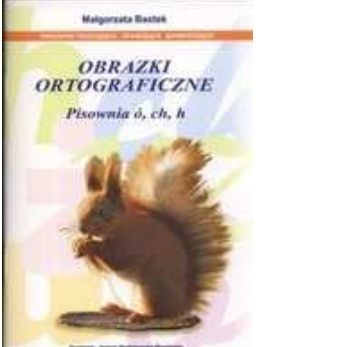
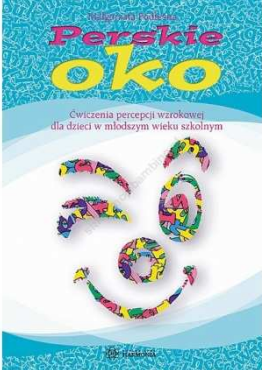
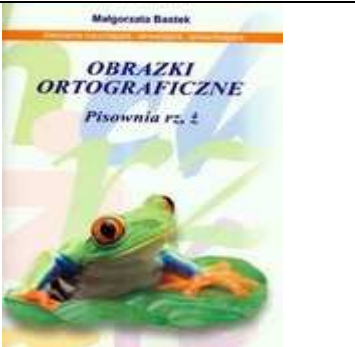
OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy dydaktycznych dla Szkoły Podstawowej nr 6 z oddziałami integracyjnymi im. Kornela Makuszyńskiego, ul. Żołnierzy 80p.p.4, 06-500 Mława, biorącej udział w projekcie „**Wspomaganie rozwoju uczniów klas I-III mławskich szkół podstawowych poprzez indywidualizację procesu ich nauczania**” nr **POKL.09.01.02-14-226/13** realizowanym w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytet IX Rozwój wykształcenia i kompetencji w regionach, poddziałanie 9.1.2 Wyrównywanie szans edukacyjnych uczniów z grup o utrudnionym dostępie do edukacji oraz zmniejszenie różnic w jakości usług edukacyjnych.


Na przedmiot zamówienia składają się pomoce dydaktyczne opisane w tabeli poniżej:

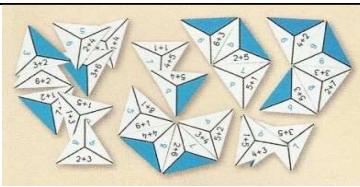
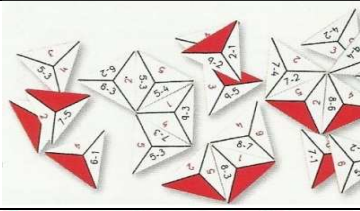
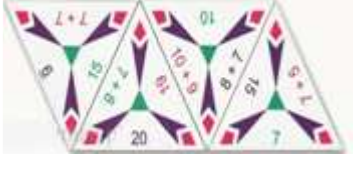



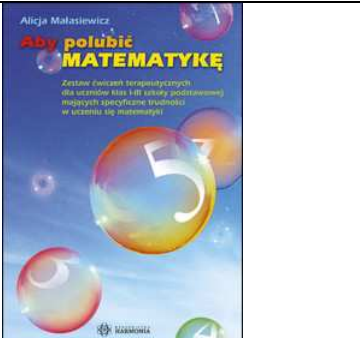
Lp.	Nazwa produktu	Ilość	Wymagania	Podglądowy wzór pomocy
I Pomoce do prowadzenia zajęć dla dzieci ze specyficznymi trudnościami w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji				
1.	Pakiet programów do wczesnej terapii zaburzeń funkcji poznawczych i percepcyjnomotorycznych, i wszechstronnego rozwoju dziecka jak np. „Wspomaganie rozwoju. Z Tosią przez cztery pory roku”	1 szt.	Seria programów multimedialnych przeznaczonych do indywidualnej pracy terapeutycznej z dzieckiem. Zestaw musi zawierać ćwiczenia o zróżnicowanym poziomie trudności, kształtujące w zakresie następujących min. 10 różnych sprawności / umiejętności: -poczucie sprawstwa, -percepcji wzrokowej i koordynacji wzrokoworuchowej, -percepcji słuchowej i koordynacji słuchoworuchowej, -koordynacji wzrokosłuchowo-ruchowej, -grafomotoryki, - matematycznych, - przyrodniczych, - przestrzennych, - logicznego myślenia, - społecznych.	
2.	Pakiet programów wspierających terapię pedagogiczną w czytaniu i pisaniu jak np. jak np. „Edusensus Dyleksja” pakiet profesjonalny (pakiet I i II)	1 szt.	Oprogramowanie wspomagające profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną, pozwalające na przeprowadzenie profesjonalnej terapii trudności w nauce czytania i pisania, zawierające serię programów przeznaczonych dla terapeutów i nauczycieli prowadzących zajęcia dydaktyczne i korekcyjno-kompensacyjne z dziećmi mającymi problemy z nauką czytania i pisania. Pakiet programów powinien zawierać: moduły wspomagające diagnozę (z możliwą do wykonania oceną ryzyka dysleksji oraz oceną przyczyn trudności w nauce czytania i pisania) oraz moduły terapeutyczne: w tym do nauki czytania i pisania oraz do treningu słuchania. Aplikacje dla terapeuty/nauczyciela powinny umożliwiać archiwizowanie i drukowanie przydatnej dokumentacji, np. ćwiczeń usprawniających grafomotorykę, ilustracji czy dyplomów .	


3.	Książka do nauki czytania i pisania metodą sylabową jak np. „Pi – szę czy – tam. Nauka czytania i pisania metodą sylabową”	1 szt.	Książka dla dzieci od lat pięciu. Powinna zawierać ćwiczenia usprawniające wszystkie funkcje poznawcze, pozwalające w prosty sposób uczyć czytać i pisać.	
4.	Książką do kształcenia czytania i pisania metodą sylabową jak np. „Lu-bi-my sy-la-by. Kształcenie techniki pisania i czytania metodą sylabową”	1 szt.	Książka dla dzieci od lat pięciu. Powinna zawierać ćwiczenia usprawniające wszystkie funkcje poznawcze, pozwalające w prosty sposób uczyć czytać i pisać.	
5.	Książka do nauki czytania i pisania metodą sylabową jak np. „Za-czy-na-my czytać i pisać. Nauka czytania i pisania metoda sylabową”	1 szt.	Książka dla dzieci od lat pięciu. Powinna zawierać ćwiczenia usprawniające wszystkie funkcje poznawcze, pozwalające w prosty sposób uczyć czytać i pisać.	
6.	Książka do doskonalenia czytania i pisania metodą sylabową jak np. „Już czytamy i piszemy. Doskonalenie techniki czytania i pisania metoda sylabową”	1 szt.	Książka powinna zawierać ćwiczenia doskonalące technikę czytania i pisania w oparciu o zasadę stopniowania trudności i metodę sylabową. Ćwiczenia powinny dotyczyć m.in.: - wyrazów wielosylabowych i trzyliterowych; - wyrazów typu ko-mar, tan-go; - wyrazów o różnej budowie, z uwzględnieniem podziału na sylaby; - zdań budowanych z poznanych wyrazów; - doskonalenia techniki czytania ze zrozumieniem; - samodzielnego pisania.	
7.	Książka do doskonalenia czytania jak np. „Zadania z czytania”	1 szt.	Książka dla uczniów klas I – III, którzy potrafią już czytać. Książka przeznaczona do doskonalenia sprawności czytania.	



8.	Książka do nauki ortografii w zakresie pisowni u – ó jak np. „Obrazki ortograficzne – pisownia ó, ch, h liczba”	1 szt.	Książka dla uczniów początkowych klas szkoły podstawowej. Powinna zawierać ćwiczenia usprawniające pamięć wzrokową, koordynację wzrokowo-ruchową i wzrokowo-słuchową.	
9.	Ćwiczenia do percepcji wzrokowej dla dzieci w młodszym wieku szkolnym jak np. „Perskie oko”	1 szt.	Książka dla uczniów mających problemy z prawidłową analizą i syntezą wzrokową. Pomoc powinna się składać z kart zawierających materiał obrazkowy i literowy, ułożony według stopnia trudności. Ćwiczenia powinny mieć na celu m.in.: - sprawne rozpoznawanie liter i zauważanie drobnych różnic między nimi, - wyrabianie umiejętności całościowego ujmowania wyrazu, - kształcenie pamięci wzrokowej, - rozwój sprawności prawidłowego odwzorowywania, - usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej i czasowo-przestrzennej, - kształtowanie podstawowych umiejętności matematycznych (liczenie, znajomość figur geometrycznych, orientacja w kierunkach). Książka musi zawierać: - min.50 kolorowych kart, - format: min. A4, - min. 50 str.	
10.	Książka do nauki ortografii w zakresie pisowni rz - ż jak np. „Obrazki ortograficzne – pisownia rz – ż”	1 szt.	Książka dla uczniów początkowych klas szkoły podstawowej. Powinna zawierać ćwiczenia usprawniające pamięć wzrokową, koordynację wzrokowo-ruchową i wzrokowo-słuchową ukierunkowana na pisownię wyrazów z RZ i Ż.	

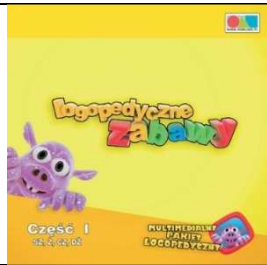
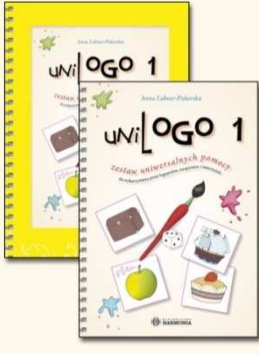



II Pomoce do prowadzenia zajęć dla dzieci z trudnościami w zdobywaniu umiejętności matematycznych




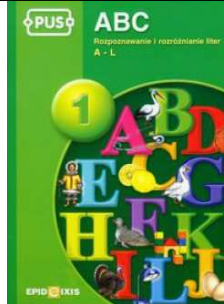
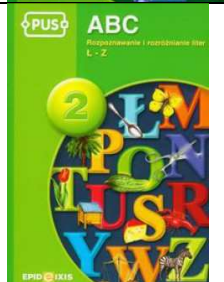
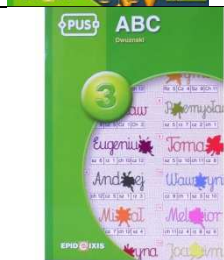
1.	Duże liczydło na stojaku	2 szt.	Koraliki w 2 kolorach. • wym. min. 85 x 120 cm.	
2.	Zestaw (komplet) układanek na zasadzie domina jak np. Schubitrix		Zestaw (komplet) układanek na zasadzie domina jak np. Schubitrix W skład zestawu muszą wchodzić części:	

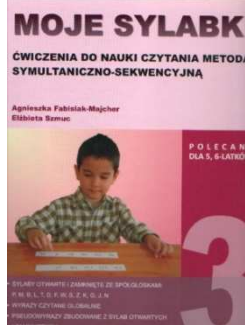


		2 szt.	Układanka na zasadzie domina w zakresie dodawania co najmniej do 9. Zestaw powinien składać się z co najmniej 24 barwnych trójkątów wykonanych ze stabilnego materiału np. kartonu oraz co najmniej 2 gier z różnymi poziomami trudności.	
		2 szt.	Układanka na zasadzie domina w zakresie odejmowania co najmniej do 9. Zestaw powinien składać się z co najmniej 24 barwnych trójkątów wykonanych ze stabilnego materiału np. kartonu oraz co najmniej 2 gier z różnymi poziomami trudności.	
		2 szt.	Układanka na zasadzie domina w zakresie dodawania co najmniej do 20. Zestaw powinien składać się z co najmniej 24 barwnych trójkątów wykonanych ze stabilnego materiału np. kartonu oraz co najmniej 2 gier z różnymi poziomami trudności.	
		2 szt.	Układanka na zasadzie domina w zakresie dodawania i odejmowania co najmniej do 20. Zestaw powinien składać się z co najmniej 24 barwnych trójkątów wykonanych ze stabilnego materiału np. kartonu oraz co najmniej 2 gier z różnymi poziomami trudności.	
		2 szt.	Układanka na zasadzie domina w zakresie odejmowania co najmniej do 20. Zestaw powinien składać się z co najmniej 24 barwnych trójkątów wykonanych ze stabilnego materiału np. kartonu oraz co najmniej 2 gier z różnymi poziomami trudności.	
3.	Magiczne trójkąty matematyczne z zestawami kart ćwiczeń	6 szt.	Trójkąt matematyczny czyli okrągła, drewniana podstawa z sześcioma wgłębieniami z jednej strony (mały trójkąt) i dziesięcioma wgłębieniami z drugiej (duży trójkąt). Do podstawy dołączonych jest 10 drewnianych krążków oznaczonych dwustronnie od 1 do 10 w dwóch kolorach. Do trójkąta muszą być dołączone: - karty ćwiczeń min. 100 kart do dużego trójkąta, - karty ćwiczeń min. 100 kart do małego trójkąta.	
4.	Zestaw ćwiczeń terapeutycznych dla uczniów kl. I-III szkoły podstawowej mających trudności w uczeniu się matematyki jak np. "Aby polubić matematykę"	1 szt.	Książka dla uczniów klas I-III, którzy mają specyficzne trudności w uczeniu się matematyki. Ćwiczenia powinny usprawniać pamięć, operacje pamięciowe, spostrzeganie oraz orientację przestrzenną. W książce poza opisami zadań muszą znajdować się m.in. karty do ćwiczeń zawierające układanki, ilustracje lub graficzne przedstawienia działań.	

5.	Program terapeutyczny do terapii dzieci z trudnościami w rozwiązywaniu zadań matematycznych jak np. „Edutherapeutica – dyskalkulia”	1 szt.	<p>Komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi w wieku od 5 do 9 lat wykazującymi specyficzne trudności w rozwiązywaniu zadań matematycznych, który zawiera takie elementy jak: aplikacja dla terapeuty/nauczyciela – służąca planowaniu, prowadzeniu, rejestrowaniu i analizowaniu diagnozy oraz terapii, umożliwiająca wstępną diagnozę pedagogiczną z orientacyjną oceną gotowości szkolnej, ryzyka dysleksji i i ryzyka dyskalkulii, z możliwością pobierania danych o uczniu z e-dziennika. Program powinien zawierać zestaw przydatnych dokumentów do druku (rozpoznania, skierowania, plany zajęć terapeutycznych),</p> <p>Program musi umożliwiać planowanie i prowadzenie terapii na podstawie następujących rodzajów ćwiczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ćwiczenia komputerowe wykonywane przez dziecko, – ćwiczenia wykonywane na wydrukowanych dla dziecka arkuszach (kartach pracy), – ćwiczenia wykonywane pod nadzorem rodziców w oparciu o wydrukowane poradniki (instrukcje). <p>Program musi działać na platformach: MS23, Windows XP/Vista/7 oraz MacOS od wersji 10.5 w górę, oraz musi spełniać o wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2007.</p>	
III Pomoce do prowadzenia zajęć logopedycznych dla dzieci z zaburzeniami rozwoju mowy				




1.	Program komputerowy przeznaczony do pracy z dziećmi z opóźnionym rozwojem mowy jak np. „Zabawy słowem” cz. I i II	1 szt.	<p>Program przeznaczony do pracy z małymi dziećmi oraz dziećmi z opóźnionym rozwojem mowy. Co najmniej 1 część programu powinna opierać się na materiale nieliterowym oraz min. jedna część druga programu powinna opierać się na materiale literowym i zawierać teksty.</p> <p>Program powinien pomagać dziecku opanować język w stopniu wystarczającym do swobodnej komunikacji z otoczeniem.</p> <p>Program powinien zawierać m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zestaw ćwiczeń pogrupowanych tematycznie, np. Stany emocjonalne, Czasowniki, Homonimy itp., • liczne zasoby do wydruku (karty pracy, transkrypcja nagrań z ekranu, wskazówki metodyczne, alternatywne zabawy na dany etap), • możliwość pracy z dziećmi z obniżoną percepcją dzięki zastosowaniu udogodnień graficzno-funkcjonalnych, np. realistyczna grafika, powiększanie ilustracji. <p>Program musi działać na platformach o minimalnych wymaganiach technicznych takich jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • MS Windows XP/Vista/Windows 7, • Internet Explorer 6.0 lub wyższy, • zalecane: procesor klasy Pentium IV 2,4 GHz oraz 512 MB RAM , • karta dźwiękowa z wejściem liniowym z podłączonymi głośnikami lub słuchawkami (w laptopach – karta dźwiękowa PCMCIA z wejściem liniowym), • karta graficzna (minimalna rozdzielczość 800x600) z tysiącami kolorów, • port USB, • mysz lub inne urządzenie wskazujące, • napęd DVD-ROM . 	
2.	Komputerowy program terapeutyczny dla terapeutów jak np. „Edutherapeutica logopedia” wersja podstawowa	1 szt.	<p>Komputerowy program terapeutyczny terapeutów. Program składający się z takich elementów jak: Aplikacja terapeuty/nauczyciela, ułatwiający zarządzanie, dzięki któremu można zaplanować terapię, zarejestrować dane, zarchiwizować dokumenty, kontrolować proces i analizować efekty. Program powinien umożliwiać przeprowadzenie: wstępnej diagnozy pedagogicznej z orientacyjną oceną gotowości szkolnej, diagnozę ryzyka dysleksji, diagnozę ryzyka dyskalkulii.</p> <p>Program musi współpracować z edziennikiem i zawierać zestaw dokumentów, takich jak: rozpoznania, skierowania oraz plany zajęć terapeutycznych, dawać możliwość diagnozy logopedycznej z wykorzystaniem ćwiczeń komputerowych z możliwością nagrywania kluczowych wypowiedzi dziecka.</p> <p>Program musi posiadać moduł do analizy poprawności artykulacji głosek. Program powinien mieć moduły terapeutyczne z zakresu: Artykulacji głoski k, g , mowy bezdźwięcznej, słuchu fonematycznego, oraz moduł jąkania.</p> <p>Dodatkowo do programu muszą być dołączone niezbędne akcesoria: słuchawki z mikrofonem, zestaw do kalibracji nagrań, Program musi spełniać wymagania</p>	








			<p>europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2009</p>	
3.	<p>Multimedialny pakiet logopedyczny z zabawami logopedycznymi wspomagającymi terapię wymowy głosek sz, ż, cz, dż jak np. „Logopedyczne zabawy cz. 1”</p>	1 szt.	<p>Program na płycie CD-ROM zawierający min. 5 multimedialnych programów komputerowych wspomagających terapię wymowy głosek "sz, ż, cz, dż". Pakiet składa się z m.in.: - programów na płycie CD, - poradnika metodycznego, - zeszytu ćwiczeń.</p>	
4.	<p>Przewodnik do terapii logopedycznej dla terapeutów jak np. „UniLOGO 1. Zestaw uniwersalny pomocy do wykorzystania przez logopedów, terapeutów, nauczycieli (przewodnik)”</p>	1 szt.	<p>Przewodnik zawierający ponad 60 propozycji wykorzystania materiałów terapeutycznych do terapii logopedycznej. Książka powinna zawierać m.in. zbiór obrazków, układanek, labiryntów, gier planszowych, wycinanek przeznaczonych do wykorzystania na następujących etapach terapii logopedycznej: ćwiczenia oddechowe, ćwiczenia narządów mowy, artykulacyjne.</p>	
5.	<p>Karty pracy do terapii logopedycznej z ilustracjami do powielania jak np. „UniLOGO 1. Zestaw uniwersalny pomocy do wykorzystania przez logopedów, terapeutów, nauczycieli (karty pracy)”</p>	1 szt.	<p>Karty pracy z ilustracjami do powielenia. Materiały powinny być podzielone na: podstawowy zestaw obrazków, historyjkę obrazkową, labirynty, układanki, grę planszową i wycinanki. Ilustracje powinny się m.in. kopiować, ciąć, kolorować, układać z nich gry planszowe. Zestaw musi zawierać min. 30 dwustronnych kart.</p>	
6.	<p>Akustyczny zestaw słuchawkowy do pracy w parach jak np. „Głuchy telefon”</p>	1 szt.	<p>Zestaw słuchawkowy do pracy w parach pomagający udoskonalać umiejętność czytania. Zestaw musi zawierać: • zestaw min. 2 słuchawek • min. 1 rurka harmonijka łącząca słuchawki o dł. 1,5-2m</p>	
7.	<p>Pudełeczka umożliwiające nagrywanie</p>	1 zestaw	<p>Zestaw zawierający: - min. 6 małych, kolorowych pudełeczek umożliwiających nagrywanie min. 10 sekundowych sekwencji, zasilanych bateriami, zestaw musi posiadać baterie.</p>	
8.	<p>Mówiący album pozwalający rozwijać umiejętności pisania, czytania oraz opowiadania historyjek jak np. „Mówiący album”</p>	1szt.	<p>Album powinien zawierać kieszonki na zdjęcia, naklejki oraz tabliczkę z przyciskami, umożliwiającymi nagrywanie min. 10 sekundowych komunikatów, format min. A4.</p>	



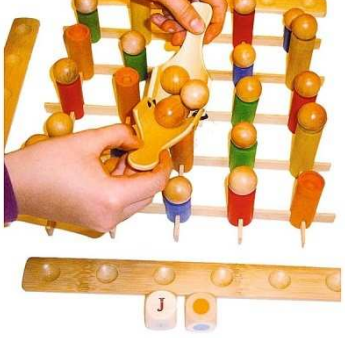


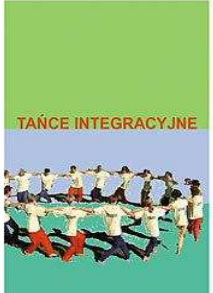
9.	Gra logopedyczna jak np. „Dżdżownica Żaneta/Pszczółki Lotniczki”	1 szt.	Gra logopedyczna mająca na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek, poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. • wym. planszy min. 40 x 30 cm	
10.	Gra logopedyczna jak np. „Stonoga Sabina/Pszczółki pracusie”	1 szt.	Gra logopedyczna mająca na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek, poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. • wym. planszy min. 40 x 30 cm	
11.	Rozsypanka sylabowa jak np. „Niezapominajka”	1 szt.	Zestaw min. 40 obrazków z wyrazami do podzielenia na sylaby mające na celu kształtowanie umiejętności wysłuchiwania, odbioru i interpretowania dźwięków z otoczenia przez małe dzieci. Materiał powinien być wydrukowany na zabezpieczonym kartonie, łatwym do pocięcia.	
12.	Zestaw książek do rozpoznawania i rozróżniania liter jak np. „PUS 1, 2, 3”		Zestaw książek do rozpoznawania i rozróżniania liter jak np. „PUS 1, 2, 3”. W skład zestawu wchodzi trzy książki:	
		1 szt.	Książka do rozpoznawania i rozróżniania liter min. od A - L jak np. „PUS. ABC 1”. Książka zawierająca zabawy i ćwiczenia do nauki rozpoznawania kształtu liter, ich wielkości, kolejności w alfabecie, a następnie łączenia w wyrazy. min. 30 str.	
		1 szt.	Książka do rozpoznawania i rozróżniania liter min. od Ł - Z jak np. „PUS. ABC 2”. Książka zawierająca zabawy i ćwiczenia do nauki rozpoznawania kształtu liter, ich wielkości, kolejności w alfabecie, a następnie łączenia w wyrazy. • min. 30 str.	
1 szt.	Książka do rozpoznawania i rozróżniania dwuznaków jak np. „PUS. ABC 3”. Książka zawierająca zabawy i ćwiczenia do nauki rozpoznawania kształtu liter, ich wielkości, kolejności w alfabecie, a następnie łączenia w wyrazy. min. 30 str.			

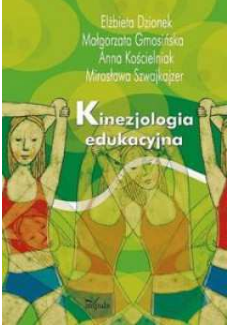
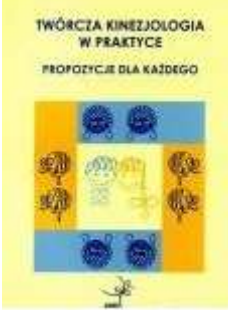
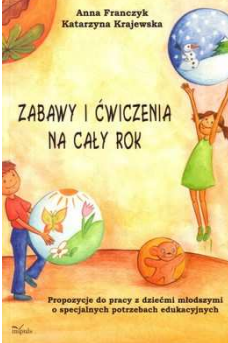


13.	Zeszyt ćwiczeń do nauki czytania metodą symultacyjno-sekwencyjną p, m, b, l, t, d, f, w, s, z, k, g, j, n jak np. „Moje sylabki 3”	1 szt.	Zestawy ćwiczeń do nauki czytania metodą symultacyjno-sekwencyjną dla dzieci rozpoczynających naukę czytania. Zestaw powinien zawierać m.in.: sylaby otwarte i zamknięte ze spółgłoskami p, m, b, l, t, d, f, w, s, z, k, g, j, n; wyrazy czytane globalnie; pseudowyrazy zbudowane z sylab otwartych i zamkniętych; zdania i teksty. Zestaw musi zawierać: • min. 50 kart, • broszurę z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń.	
14.	Zeszyt ćwiczeń do nauki czytania metodą symultacyjno-sekwencyjną sz, ż, rz, ch, h, ł, c, dz, cz, dż jak np. „Moje sylabki 4”	1 szt.	Zestawy ćwiczeń do nauki czytania metodą symultacyjno-sekwencyjną dla dzieci rozpoczynających naukę czytania. Zestaw powinien zawierać m.in.: sylaby otwarte i zamknięte ze spółgłoskami sz, ż, rz, ch, h, ł, c, dz, cz, dż; krótkie wyrazy jednosylabowe; wyrazy czytane globalnie; pseudowyrazy zbudowane z sylab otwartych i zamkniętych; teksty, krzyżówki sylabowe. Zestaw musi zawierać: • min. 50 kart, • broszurę z opisem metody i poleceniami do ćwiczeń.	
15.	Książka do kształtowania percepcji słuchowej jak np. „Trening słuchu. Ćwiczenia rozwijające percepcję słuchową u dzieci”	1 szt.	Książka ze zbiorem min. 100 zabaw kształtujących percepcję słuchową w zakresie wszystkich jej funkcji, pogrupowanych tematycznie, uwzględniających stopniowanie trudności. Ćwiczenia przeznaczone dla dzieci w wieku do 10 lat. Książka powinna zawierać m.in. opisy zabaw, ilustracje, rebusy, gry potrzebne do ich przeprowadzenia oraz materiał dźwiękowy na płycie CD.	








IV Pomoce do prowadzenia zajęć socjoterapeutycznych i psychoedukacyjnych dla dzieci z zaburzeniami komunikacji społecznej

1.	Gra do ćwiczeń pamięci jak np. „Pictureka”	1 szt.	Zestaw musi zawierać: - min. 9 dwustronnych plansz z bajeczkami, komiksowymi rysunkami, - min. 3 rodzaje zadań.	
2.	Gra do ćwiczenia pamięci jak np. „Trener pamięci – 5 zmysłów”	1 szt.	Gra rozwijająca koncentrację, pamięć, logiczne myślenie, stymulująca mowę, która polega na dobieraniu obrazków. Gra musi składać się z min. 1 ramki, w której umieszczane są karty, oraz z min. 20 trwałych kart z obrazkami, min. 15 elementów do zakrywania obrazków, min. 30 małych karty, instrukcja.	
3.	Gra słowna do ćwiczenia pamięci jak np. „Scrabble Junior „	1 szt.	Gra słowna dla dzieci składająca się z dwustronnej planszy (lub dwóch jednostronnych planszy). Jedna strona planszy dla młodszych dzieci – na niej trzeba skojarzyć połączone ze sobą wyrazy z ilustracjami. Druga strona planszy, kolorowa dla starszych dzieci. Gra powinna uczyć alfabetu, nowych słów i pisowni wyrazów.	


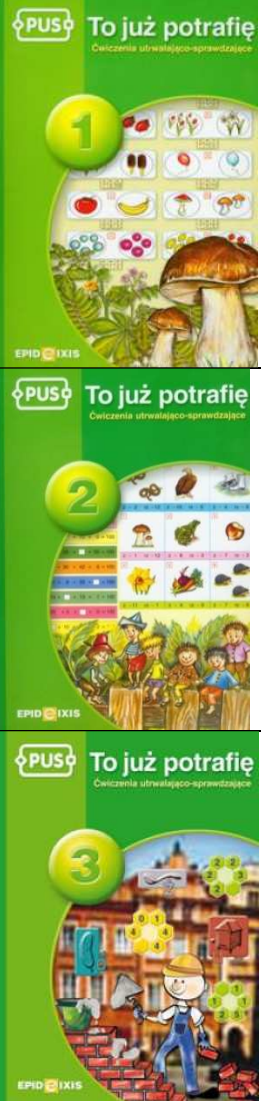
4.	Gra rozwijająca spostrzegawczość, zdolności porównywania i dopasowywania jak np. „Colorama”	1 szt.	Gra przeznaczona dla różnych grup wiekowych. Gra powinna zawierać m.in.: - min. 1 planszę do gry , - min. 40 klocków w czterech kolorach i pięciu kształtach, - min. 1 kostkę z kolorami, - min. 1 kostkę z kształtami.	
5.	Gra do treningu zręczności i ćwiczenia pamięci jak np. „Nawlekaj nie czekaj”	1 szt.	Gra polegająca na nawlekaniu na linkę kolorowych kul, zgodnie z układem odczytanym z karty. Zestaw musi zawierać m.in.: • min. 50 kart, • min. 10 kulek, • min. 1 klepsydra, • min. 2 linki , • min. 60 żetonów, • instrukcja.	
6.	Gra rozwijająca koordynację wzrokowo-ruchową, sprawność manualną i szybkość ruchów ręki jak np. „Gąsienice”	1 szt.	Zestaw musi zawierać m.in.: • min. 4 gąsienice, • min. 4 kolorowe, łyżki z ogranicznikiem, • min. 35 kolorowych kulek z liczbami 1-9, • min. 20 kolorowych żetonów, • min. 1 listwa na żetony, • min. 1 sznurkowa obręcz.	
7.	Gra z kuleczkami	1 szt.	Gra, która polega na przeniesieniu kulek w wybranym kolorze z lub do wiszącego nad platformą gniazda. Zadanie należy wykonać za pomocą drewnianej rączki. Zabawa uczy koncentracji, zręczności i precyzji. Zestaw musi zawierać: • min. 1 platforma o wym. min. 30 x 30 x 40 cm z min. 40 dołkami na bokach, • min. po 15 kulek z otworami w min. 4 kolorach.	
8.	Gra zręcznościowa jak np. „Make'n'Break”	1 szt.	Gra zręcznościowa polegająca na budowaniu z drewnianych elementów zgodnie z planem, na grę powinny się składać: - min. 1 czasomierz, - min. 10 dużych klocków drewnianych, - min. 80 kart z planami budowl, - min. 60 chipsów z punktami, - min. 1 kostka do gry.	
9.	Gra logiczna jak np. „Mistrz umysłu”	1 szt.	Gra pomagająca dzieciom w ćwiczeniu umysłu. Używając logicznego myślenia gracze ustalają swoje "kody" o różnorodnym poziomie trudności, zadaniem drugiego gracza jest złamanie "kodu" w jak najmniejszej ilości ruchów.	
10.	Gra rozwijająca logiczne myślenie, procesy poznawcze, spostrzeganie wzrokowe, wyobraźnię przestrzenną jak np. „Piracka łamigłówka”	1 szt.	Gra logiczna jak np. gra polegająca na ułożeniu 4 bezludnych wysp tak, aby na planszy zostały widoczne tylko te symbole, które zawiera zadanie. Zestaw powinien zawierać m.in.: • min. 1 plastikową planszę do gry • min. 9 plastikowych płytek • min. 48 zadań do rozwiązania w 4 stopniach trudności, • instrukcję.	




11.	Gra zręcznościowa jak np. „Skaczące czapeczki”	1 szt.	Gra zręcznościowa dla 2-4 graczy polegająca na wrzucaniu elementów np. czapeczek do celu za pomocą wyrzutni. Każdy kolor na planszy odpowiada innej ilości punktów.	
12.	Gra rozwijająca i doskonaląca sprawność manualną jak np. „Felix”	1 szt.	Gra dydaktyczna dla min. 4 graczy rozwijająca i doskonaląca sprawność manualną, w tym precyzję ruchów oraz celność, koordynację wzrokowo-ruchową, koncentrację uwagi, umiejętność współpracy i współdziałania. Zestaw powinien zawierać m.in.: • min. 1 dużą drewnianą planszę podzieloną na 4 kolorowe strefy, • min. 120 poręcznych kołeczków, w 4 różnych kolorach, • min. 1 kostkę ponumerowaną od 1 do 3, • min. 1 kostkę ponumerowaną od 1 do 6, • min. 1 kostkę z kolorami i symbolami działań matematycznych, • instrukcja.	
13.	Pomoc dydaktyczna doskonaląca koordynację wzrokowo – ruchową, precyzję ruchów, znajomość kolorów jak np. „Wieże”	1 szt.	Gra np. składająca się z m.in.: • min. 25 kulek (+ min. 3 zapasowe), • min. 25 wież (jak np. rurki bambusowe) w różnych kolorach oraz o różnych wysokościach, • min. 1 chwytaka do kulek, • min. 1 kostki kolorowej, • min. 1 kostki ze znakami, • min. 10 cienkich listewek bambusowych z wcięciami do układania pola gry, • min. 4 listew bambusowych z okrągłymi wgłębieniami do zbierania kulek, • opisu gry.	
14.	Zestaw zdjęć o tematyce rodziny	1 szt.	Zestaw kart ukazujących zdjęcia różnych momentów z chwil spędzonych z rodziną. Zestaw musi zawierać: • min. 24 zdjęcia o wym. min. 20 x 13 cm.	
15.	Zestaw kart zawierających zdjęcia przedstawiające emocje jak np. „Co czujesz?”	1 szt.	Zestaw musi zawierać m.in.: • min. 50 kart: • min. 10 kart ilustrujących różne emocje (płacz, zaskoczenie, szczęście, złość itp.), • min. 40 zdjęć przedstawiających emocje wyrażone przez kobietę, mężczyznę, dziewczynkę i chłopczyka, • wym. min. kart 9 x 9 cm, • instrukcja.	
16.	Film i muzyka do tańców jak np. „Tańce integracyjne. Film instruktażowo – metodyczny”	1 szt.	Film i muzyka do min. 20 tańców współczesnych oraz inspirowanych kulturą różnych narodów w prostych układach choreograficznych. Zestaw musi zawierać m.in.: • min. 1 film instruktażowo-metodyczny, DVD (min. 80 minut.), • min. 1 CD z muzyką do tańców.	


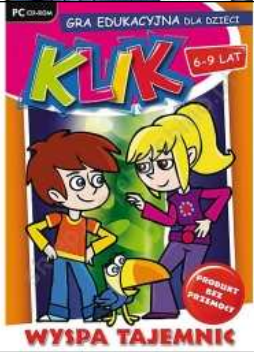



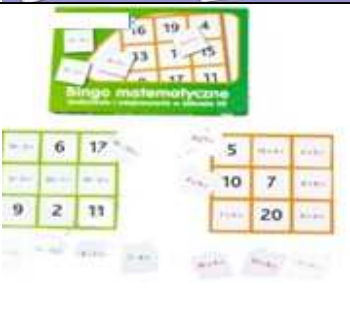
17.	Książka zawierająca scenariusze do zajęć kinezylogii edukacyjnej jak np. „Kinezylogia edukacyjna”	1 szt.	Książka zawierająca scenariusze zajęć wykorzystujące elementy Gimnastyki Mózgu wg P. i G. Dennisonów. Powinna opisywać poszczególne ćwiczenia kinezylogii edukacyjnej - metody wspierającej procesy uczenia się i rozwój dziecka oraz prezentować gotowe pomysły na ich zastosowane. Zestaw musi zawierać min.: • min. 1 książkę z ćwiczeniami, • min. 18 scenariuszy, • min. 56 str.	
18.	Książka zawierająca scenariusze do zajęć kinezylogii edukacyjnej jak np. „Twórcza kinezylogia w praktyce”	1 szt.	Książka powinna zawierać scenariusze zajęć lekcyjnych i indywidualnych, zabawy i rymowanki opracowane przez pedagogów, psychologów, terapeutów. - min. 160 str.	
19.	Książka z ćwiczeniami jak np. „Zabawy i ćwiczenia na cały rok – propozycje do pracy z dziećmi młodszymi o specjalnych potrzebach edukacyjnych”	1 szt.	Książka zawierająca propozycje zabaw i ćwiczeń pozwalających na rozwijanie i usprawnianie percepcji wzrokowej, koordynacji wzrokowo - ruchowej, percepcji i pamięci słuchowej, orientacji zmysłowej, przestrzennej i kierunkowej, mowy i myślenia oraz ogólnej sprawności ruchowej. Książka powinna zawierać: - scenariusze zajęć dydaktyczno – terapeutycznych, - min. 130 str.	
20.	Książka dotycząca pracy z dziećmi autystycznymi jak np. „Wybrane formy terapii i rehabilitacji osób z autyzmem”	1 szt.	Książka dla psychologów i pedagogów pracujących z dziećmi, młodzieżą i dorosłymi z autyzmem. – min. 250 str.	
21.	Książka pomagająca ćwiczyć pamięć jak np. „Ćwicz swoją pamięć”	1 szt.	Książka pomagająca zrozumieć, czym jest pamięć i jak skutecznie ją ćwiczyć. - min. 64 str.	
VI Pomoce do prowadzenia zajęć terapeutycznych (np.: hipoterapia, muzykoterapia, dogoterapia) dla dzieci niepełnosprawnych				




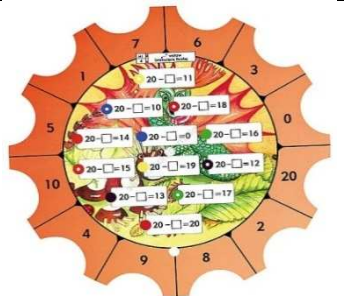
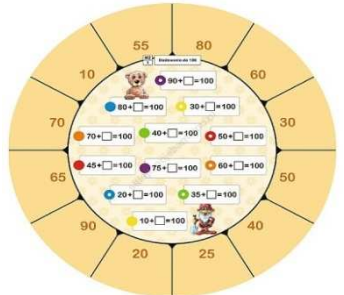

1.	Gra rozwijająca pamięć i wrażliwość słuchową jak np. „Pamięć dźwiękowa”	1 szt.	Gra dla 2-3 graczy od 5 lat, pozwalająca rozwijać pamięć i wrażliwość słuchową oraz koordynację słuchowo – wzrokowo – ruchową. Zestaw musi zawierać m.in.: - min. 16 klocków dźwiękowych, - min. 1 kolorową kostkę, - min. 1 planszę do gry, - min. 1 notes, - instrukcja.	
2.	Gra do nauki słówek jak np. „Łamigłówki słowne”	1 szt.	Gra planszowa zawierająca kosteczki z literkami, z których można układać słówka (na podstawie z kratką). Zestaw musi zawierać m.in.: • min. 140 elementów z literkami • min. 1 podstawa	
3.	Zestaw klocków	1 szt.	Zestaw klocków, na który składa się siedem różnokształtnych brył geometrycznych w min. sześciu kolorach trwale połączonych z sześciennych klocków wykonanych z drewna; wymiary jednego klocka min. 30 x 30 x 30 mm. Do zestawu musi być dołączona książeczka zawierająca min. 50 ułożeń z uwzględnieniem wzrastającego stopnia trudności.	
4.	Roller do ćwiczeń jak np. „Maxi – Roller”	1 szt.	Roller służący do ćwiczeń rozwijających umiejętność balansowania oraz koordynację ruchową. • roller wyposażony w min. 6 gumowych kół, • śr. koła min. 12cm,	
5.	Siateczka z piłeczką	1 szt.	Gra do rozwijania zręczności i umiejętności szybkiego reagowania. Zestaw musi zawierać: • min. 2 siateczki, • min. 1 piłeczka.	
6.	Woreczki z grochem z cyframi	1 szt.	Zestaw musi zawierać: • min. 10 woreczków z grochem min. 5 kolorowych o wym. min. 10 cm.	
7.	Drabinka	1 szt.	Zestaw musi zawierać: • min. 1 drabinkę o dł. min. 4 m, • min. 11 szczebli.	

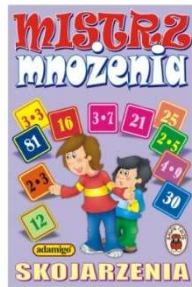



VIII Pomoce do prowadzenia zajęć rozwijających zainteresowania uczniów wybitnie szczególnie uzdolnionych ze szczególnym uwzględnieniem nauk matematyczno-przyrodniczych (np.: prowadzenie obserwacji przyrodniczych)

1.	Zestaw kontrolny jak np. „PUS Standard”	10 szt.	<p>Zestaw kontrolny jak np. „PUS Standard”: uniwersalny system edukacji wykonany z plastiku, który łączy w sobie naukę, zabawę i samokontrolę, przeznaczony dla dzieci od 4 do 12 lat.</p> <p>Zestaw musi zawierać:</p> <ul style="list-style-type: none"> - min. 1 pudełko i przekładane min. 12 klocków z cyframi na jednej stronie, po drugiej stronie klocki oznaczone kolorami w taki sposób, że po wykonaniu ćwiczeń i ułożeniu klocków cyframi, na drugiej stronie powstaje regularny wzór. 	
2.	Zestaw książek zawierających uporządkowany materiał utrwalająco – sprawdzający jak np. „PUS. To już potrafię 1, 2, 3”	8 szt.	<p>Zestaw książek zawierających uporządkowany materiał utrwalająco – sprawdzający jak np. „PUS. To już potrafię 1, 2, 3”.</p> <p>W skład zestawu wchodzi trzy książki:</p> <p>8 szt. Książka zawierająca uporządkowany materiał utrwalająco – sprawdzający jak np. „PUS. To już potrafię 1”.</p> <p>Książka przeznaczona dla dzieci w młodszym wieku szkolnym. Powinna zawierać bogaty i uporządkowany materiał utrwalająco-sprawdzający, który obejmuje zagadnienia matematyczne, środowiska społeczno-przyrodniczego, związane z kształceniem językowym, oparte na założeniach programowych nauczania zintegrowanego.</p> <p>8 szt. Książka zawierająca uporządkowany materiał utrwalająco – sprawdzający jak np. „PUS. To już potrafię 2”.</p> <p>Książka przeznaczona dla dzieci w młodszym wieku szkolnym. Powinna zawierać bogaty i uporządkowany materiał utrwalająco-sprawdzający, który obejmuje zagadnienia matematyczne, środowiska społeczno-przyrodniczego, związane z kształceniem językowym, oparte na założeniach programowych nauczania zintegrowanego.</p> <p>8 szt. Książka zawierająca uporządkowany materiał utrwalająco – sprawdzający jak np. „PUS. To już potrafię 3”.</p> <p>Książka przeznaczona dla dzieci w młodszym wieku szkolnym. Powinna zawierać bogaty i uporządkowany materiał utrwalająco-sprawdzający, który obejmuje zagadnienia matematyczne, środowiska społeczno-przyrodniczego, związane z kształceniem językowym, oparte na założeniach programowych nauczania zintegrowanego.</p>	
3.	Zestaw filmów dydaktycznych o tematyce przyrodniczo – ekologicznej składający się z 26 filmów	1 szt.	<p>Film o tematyce: Chrońmy nasze środowisko</p> <p>1 szt. Film o tematyce: Warzywa w ogrodzie i na talerzu</p> <p>1 szt. Film o tematyce: Życie w polu</p> <p>1 szt. Film o tematyce: W piekarni</p> <p>1 szt. Film o tematyce: Czym podróżujemy</p> <p>1 szt. Film o tematyce: Zwiastuny wiosny</p> <p>1 szt. Film o tematyce: Droga poza miastem</p> <p>1 szt. Film o tematyce: Białawieski Park Narodowy</p> <p>1 szt. Film o tematyce: Pogoda jest zawsze</p> <p>1 szt. Film o tematyce: Obserwacje w najbliższej okolicy</p>	

		1 szt.	Film o tematyce: Wędrówka po Warszawie	
		1 szt.	Film o tematyce: Rośliny jesienią	
		1 szt.	Film o tematyce: Czworonożni przyjaciele	
		1 szt.	Film o tematyce: Śmieci	
		1 szt.	Film o tematyce: Krajobraz najbliższej okolicy na tle krajobrazów Polski	
		1 szt.	Film o tematyce: Życie w wodzie	
		1 szt.	Film o tematyce: Nieprzemysłane zabawy	
		1 szt.	Film o tematyce: Zegar	
		1 szt.	Film o tematyce: Drzewa i krzewy ogrodowe	
		1 szt.	Film o tematyce: Poznajemy zawody	
		1 szt.	Film o tematyce: Telewizja	
		1 szt.	Film o tematyce: Łąka	
		1 szt.	Film o tematyce: Zwierzęta hodowlane	
		1 szt.	Film o tematyce: Zwierzęta jesienią	
		1 szt.	Film o tematyce: Oszczędzanie wody	
		1 szt.	Film o tematyce: Poznajemy Kraków	
4.	Program komputerowy jak np. „Edukacja wczesnoszkolna – Plansze interaktywne Szkoła Podstawowa kl. I – III”	1 szt.	<p>Program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych. Treści edukacyjne muszą być przygotowane zgodnie z podstawą programową nauczania w ramach edukacji wczesnoszkolnej w klasach 1-3 szkoły podstawowej. Plansze powinny składać się z przygotowanych specjalnie dla najmłodszych uczniów gier, łamigłówek, prezentacji oraz filmów edukacyjnych. Na planszach powinna być możliwość dopisywania komentarzy, możliwość zaznaczania lub zakrywania dowolnych elementów znajdujących się na planszach.</p> <p>Program powinien działać na platformach PC:</p> <ul style="list-style-type: none"> -procesor Pentium III, 1,4GHZ lub lepszy 512 MB RAM (zalecane 1 GB), - system operacyjny Win 2000 /XP /Vista /Windows7, - 300 MB wolnego miejsca na dysku, - program musi być w polskiej wersji językowej. 	
5.	Multimedialny program edukacyjny rozwijający zainteresowania zjawiskami przyrodniczymi jak np. „Przygoda z pogodą (pakiet 3 programów)”	1 szt.	<p>Programy w formie interaktywnych gier edukacyjnych pozwalający w łatwy sposób przekazać najmłodszym podstawową wiedzę z zakresu najważniejszych zjawisk i praw rządzących światem. Pakiet powinien zawierać 3 programy o tematyce m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zagadnienia związane z pogodą jak np. „Przygoda z pogodą”, - zagadnienia związane z Ziemią jak np. „Przygoda na Ziemi”, - zagadnienia związane z kosmosem jak np. „Przygoda w kosmosie”. 	
6.	Multimedialny układ słoneczny	1 szt.	<p>Model powinien ukazywać Słońce i 9 planet w ruchu. Słońce podświetlane od środka żarówką i oświetlające krążące wokół planety. Model powinien być uproszczeniem Układu Słonecznego, planety krążą wokół Słońca z tą samą prędkością.</p>	

7.	Edukacyjna komputerowa gra przygodowa jak np. „Klik. Wehikuł czasu”	1 szt.	Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym przeznaczona dla dzieci w wieku 8-11 lat, która zawierać będzie zagadnienia z podstawy programowej edukacji wczesnoszkolnej oraz pozwoli rozwinąć m.in.: - umiejętności matematyczne; - umiejętność czytania i pisania; - podstawowe umiejętności z zakresu języka angielskiego; - umiejętność uczenia się i zapamiętywania; - wiedzę przyrodniczo-geograficzną.	
8.	Edukacyjna komputerowa gra przygodowa jak np. „Klik. Wyspa tajemnic”	1 szt.	Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym przeznaczona dla dzieci w wieku 6-9 lat, zawierająca zagadnienia zawarte w programie nauczania edukacji wczesnoszkolnej, których trudność zmienia się wraz z kolejnymi etapami gry. Gra ma służyć rozwijaniu kompetencji matematycznych - umiejętności czytania i pisania; - umiejętności uczenia się i zapamiętywania; - podstawowych umiejętności z zakresu języka angielskiego; - wiedzy ekologicznej i przyrodniczej.	
9.	Edukacyjna komputerowa gra przygodowa jak np. „Klik. Wielki wyścig”	1 szt.	Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym przeznaczona dla dzieci w wieku 7-11 lat, zawierająca zagadnienia z podstawy programowej edukacji wczesnoszkolnej, których trudność zmienia się wraz z kolejnymi etapami gry., w grze dziecko rozwija - umiejętności matematyczne; - umiejętność czytania i pisania; - podstawowe umiejętności z zakresu języka angielskiego; - umiejętność uczenia się i zapamiętywania; - wiedzę przyrodniczo-geograficzną.	
10.	Domino w zakresie dodawania do 20	1 szt.	Zestaw kart na których powinny znajdować się działania matematyczne z dodawaniem w zakresie 20 i wynik. Zestaw musi zawierać: <ul style="list-style-type: none"> • min. 24 elementy. 	
11.	Domino w zakresie odejmowania do 20	1 szt.	Zestaw kart na których powinny znajdować się działania matematyczne z odejmowaniem w zakresie 20 i wynik. Zestaw musi zawierać: <ul style="list-style-type: none"> • min. 24 elementy. 	
12.	Bingo w zakresie dodawania i odejmowania do 20	1 szt.	Gra w bingo z zastosowaniem działań matematycznych. Zestaw musi zawierać m.in.: <ul style="list-style-type: none"> • min. 2 zestawy po min. 6 kart (dodawanie i odejmowanie), • min. 108 kartoników z działaniami (dodawanie i odejmowanie). 	

13.	Bingo w zakresie dodawania i odejmowania do 100	1 szt.	Gra w bingo z zastosowaniem działań matematycznych. Zestaw musi zawierać m.in.: • min. 2 zestawy po 6 kart (dodawanie i odejmowanie), • min. 108 kartoników z działaniami (dodawanie i odejmowanie).	
14.	Bingo mnożenie i dzielenie w zakresie 20	1 szt.	Gra w bingo z zastosowaniem działań matematycznych. Zestaw musi zawierać m.in.: • min. 2 zestawy po 6 kart (mnożenie i dzielenie), • min. 108 kartoników z działaniami.	
15.	Bingo mnożenie i dzielenie w zakresie 100	1 szt.	Gra w bingo z zastosowaniem działań matematycznych. Zestaw musi zawierać m.in.: • min. 2 zestawy po 6 kart (mnożenie i dzielenie), • min. 108 kartoników z działaniami.	
16.	Tarcze ćwiczeń jak np. „M1 do Zestawu kontrolnego PALETA”	4 szt.	Komplet tarcz ćwiczeń przeznaczonych dla dzieci w klasach od 0 do III obejmują cy podstawowe działania arytmetyczne. Tarcze powinny być opracowane zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Zestaw musi zawierać: - min. 12 tarcz do ćwiczeń.	
17.	Tarcze ćwiczeń jak np. „M2 do Zestawu kontrolnego PALETA”	4 szt.	Komplet tarcz ćwiczeń przeznaczonych dla dzieci w nauczaniu początkowym obejmujących podstawowe działania arytmetyczne tj. dodawanie i odejmowanie w zakresie do 100 bez przekraczania i z przekroczeniem progu dziesiętkowego, dodawanie i odejmowanie trzech liczb Tarcze powinny być opracowane zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Zestaw musi zawierać: - min. 12 tarcz do ćwiczeń.	
18.	Tarcze ćwiczeń jak np. „M5 do Zestawu kontrolnego PALETA”	4 szt.	Komplet tarcz ćwiczeń przeznaczonych dla dzieci w nauczaniu początkowym. Obejmują mnożenie i dzielenie w zakresie do 100. Zestaw musi zawierać: - min. 12 tarcz do ćwiczeń.	

19.	Gra do nauki mnożenia jak np. „Mistrz mnożenia”	1 szt.	Gra dla dzieci, które mają kłopoty z opanowaniem tabliczki mnożenia. Zestaw musi zawierać: • min. 70 specjalnie oznaczonych kartoników.	
20.	Zestaw do nauki segregacji odpadów jak np. „Segregujemy odpady. Interaktywny zestaw demonstracyjny”	1 szt.	Zestaw do aktywnej nauki celu i sposobu segregacji odpadów. Zestaw musi zawierać: - min. makiety 3 wielkich koszy-kontenerów na śmieci, - min. 30 kolorowych obrazków-makiet produktów z 3 grup recyklingowych: plastiki, szkło i papier.	
21.	Gra komputerowa wspomagająca rozwój kreatywnego myślenia jak np. „Program Sokrates – 102 ciekawe zadania”	1 szt.	Program wspomagający naukę kreatywnego myślenia i szybkiego uczenia się, w który uczy m.in.: - rozpoznawać i nazywać cyfry i liczby, - wykonywać proste działania matematyczne, - pisać i czytać ze zrozumieniem, - rozumieć i wykonywać instrukcje, - zapamiętywać i kojarzyć szczegóły w licznych łągigłówkach, - podchodzić do zadań w sposób twórczy i niebanalny. Do programu powinny być załączone karty edukacyjne z łągigłówkami, zabawami i zgadywankami.	
22.	Kolorowy zestaw magnetyczny związany z tematyką budowy człowieka	1 szt.	Zestaw musi zawierać: - min. 15 dwustronnych elementów magnetycznych do układania na tablicy postaci człowieka w zbliżonej do wzrostu dziecka wysokości 70-100 cm. Elementy jednej strony powinny składać się na pełny szkielet człowieka, a drugiej strony na jego budowę wewnętrzną z widocznymi szczegółami układów (krwionośnego, mięśniowego, trawiennego, itd.).	
23.	Toner z tuszem	2 szt.	Oryginalny czarny toner npg11 do drukarki Canon 6512	
24.	Papier ksero	23 szt.	Ryza papier w formacie A4, 80/m ² , 500 kartek.	
25.	Kredki ołówkowe w twardej oprawie	10 kompletów.	Min. 12 różnych kolorów.	

Wszystkie pomoce dydaktyczne muszą mieć odpowiednie atesty dopuszczające do obrotu i używania przez dzieci.

Pomoce dydaktyczne Wykonawca dostarczy bezpośrednio do szkoły. Wykonawca na trzy dni przed planowanym terminem realizacji dostawy powiadomi o tym fakcie Zamawiającego.

Dopuszczalna jest inna nazwa produktu, jednakże musi on spełniać opisane wymogi. Ponadto musi on mieć te same przeznaczenie i funkcje oraz musi rozwijać te same kompetencje i umiejętności. Wszystkie nazwy własne pomocy dydaktycznych oraz podane przykłady i prezentowane zdjęcia mają charakter czysto poglądowy i służą wyłącznie określeniu rodzaju i przeznaczenia pomocy dydaktycznych.