

ZP.271.2.46.2022

Postępowanie o udzielenie zamówienia publicznego w trybie podstawowym na zadanie pn.: **Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych dla Publicznego Przedszkola nr 4 z Oddziałami Integracyjnymi w Wieluniu w ramach dofinansowania Projektu „Przedszkole dla wszystkich!” współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020.**

Załącznik nr 1a do SWZ

### OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Lp.	Nazwa sprzętu	Opis/dane techniczne	Ilość szt.
<b>Część 1- Zakup testów psychologicznych</b>			
1.	<b>IDS Skale Inteligencji i Rozwoju dla Dzieci w wieku 5-10 lat</b>	Skale Inteligencji i Rozwoju IDS - narzędzie umożliwiające wszechstronną ocenę zdolności i kompetencji dzieci w wieku 5-10 lat. Test składa się z 19 testów badających sześć różnych obszarów funkcjonowania dziecka: zdolności poznawczych (percepcja wzrokowa, uwaga selektywna, pamięć fonologiczna, pamięć wzrokowo-przestrzenna, rozumowanie przestrzenne, rozumowanie pojęciowe, pamięć słuchowa), oraz pięć kompetencji (umiejętności psychomotoryczne, kompetencje społeczno-emocjonalne, matematyka, język, motywacja osiągnięć) .Materiały: Komplet (pomoce w torbie, podręcznik, arkusze zapisu - 25 szt., arkusze matematyka - 25 szt., arkusze kaczuszki – 25 szt.).	1
<b>Część 2 - Pomoce dydaktyczne</b>			
1.	<b>Karty Oceny Logopedycznej Dziecka - KOLD</b>	Karty Oceny Logopedycznej Dziecka - KOLD to test służący do oceny najważniejszych obszarów mowy dziecka w wieku od 1 miesiąca życia do ukończenia 9 roku życia. 1. Materiał merytoryczny, który składa się z: - podręcznika, w którym przedstawiono teoretyczne założenia testu i jego główne cechy oraz charakterystykę grupy normalizacyjnej i własności psychometryczne testu, - instrukcji szczegółowych, które zawierają opis, wykonanie i ocenę wszystkich prób diagnostycznych wchodzących w skład testu, - kart diagnostycznych, które służą do zapisu prawidłowo i nieprawidłowo wykonywanych prób przez dzieci. 2. Pomoce diagnostyczne składają się z: - książeczki „Materiał diagnostyczny”,	1

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- łyżeczki,</li> <li>- okularów,</li> <li>- imitacji zegarka,</li> <li>- bransoletki,</li> <li>- piórek,</li> <li>- unikalnych materiałów obrazkowych i tekstowych.</li> </ul> <p>3. Roczną licencję na program Komputerowe Karty Oceny Dziecka - KomKOD - moduł KOLD. Pracownicy posiadają szkolenie.</p>	
2.	<b>Karty Oceny Języka Dziecka-AFA - KOJD-AFA</b>	<p>Karty Oceny Języka Dziecka-AFA - KOJD-AFA są narzędziem do oceny niedokształcenia mowy o typie afazji u dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym.</p> <p>W skład narzędzia wchodzi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) podręcznik,</li> <li>2) karty badania,</li> <li>3) instrukcja szczegółowa,</li> <li>4) materiały diagnostyczne: książeczki A4 (cz.1 i cz.2), pluszaki (2 szt.), talerzyk, kubek, sztucce (1 kpl.), historyjki (4 kpl.).</li> <li>5) artykuły papiernicze: kolorowe pisaki (4 szt.), długopis, ołówek, koperta, nożyczki dla prawo- i leworęcznych (2 szt.), kartka A4 (6 szt.),</li> <li>6) roczna licencja na program Komputerowe Karty Oceny Dziecka - KomKOD - moduł KOJD-AFA.</li> </ol>	1
3.	<b>Karty Oceny Słuchu Fonemowego - KOSF</b>	<p>Karty Oceny Słuchu Fonemowego – KOSF są testem przeznaczonym do oceny słuchu fonemowego u dzieci w wieku od 3;0 do 7;6 lat.</p> <p>Test zawiera:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podręcznik, w którym opisano podstawy teoretyczne niezbędne do prawidłowego przeprowadzenia testu oraz procedury standaryzacji oraz instrukcję przeprowadzenia testu a także analizę uzyskanych wyników.</li> <li>2. Materiał obrazkowy, na który składają się 34 kolorowe ilustracje, drukowane na laminowanych kartkach formatu A5.</li> <li>3. Karty badania słuchu fonemowego, które służą do wprowadzania wyników badania.</li> <li>4. Roczną licencję na program Komputerowe Karty Oceny Dziecka - KomKOD – moduł KOSF.</li> </ol>	1
4.	<b>Program multimedialny Percepcja słuchowa 1 i 2 Pakiet Ekspert mTalent</b>	<p>W skład pakietu mTalent Percepcja słuchowa, wchodzi dwa programy: - mTalent Percepcja słuchowa 1 - mTalent Percepcja słuchowa 2</p> <p>Program multimedialny Percepcja słuchowa 1 z serii mTalent to: - ponad 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: odsłuchiwanie i nagrywanie własnej wersji materiału językowego, łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np.</p>	1

	<p>narysuj) i inne), - 200 kart pracy do wydruku - idealne narzędzie na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, logopedyczne, rewalidacyjne i inne mające na celu kształtowanie usprawnianie percepcji słuchowej.</p> <p>Dodatkowo w skład zestawu programu mTalent Percepcja słuchowa 1 wchodzi: - Drukowany poradnik metodyczny "Percepcja słuchowa" - mikrofon + statyw - karta dźwiękowa USB; - słuchawki; - głośniczki stereo USB+Minijack; - okrągłe żetony; - kolorowe patyczki; - trójkąt muzyczny; - drewniane pudełko akustyczne; - Książki z kursem e-kreda; - licencja mTalent; - instrukcja instalacji mTalent.pl; - KOD odblokowujący dostęp do szkolenia online i umożliwiający otrzymanie imiennego Certyfikatu</p> <p>Program multimedialny Percepcja słuchowa 2. Stymulacja wyższych funkcji słuchowych z serii mTalent składa się z ponad 500 ekranów interaktywnych, kart pracy do wydruku, poradnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych (typu mikrofon, słuchawki, głośniki) w jednym pudełku.</p> <p>W programie mTalent Percepcja słuchowa 2. Stymulacja wyższych funkcji słuchowych uwzględniono następujące działy ćwiczeń multimedialnych: - Lokalizacja i lateralizacja źródła dźwięków; - Identyfikacja i dyskryminacja dźwięków; - Rozpoznawanie cech dźwięków; - Czasowe aspekty słyszenia; - Rozumienie mowy w obecności distraktorów; - Rozumienie mowy zniekształconej; - Rozmaitości; - Wyzwania słuchowe. Zestawy ćwiczeń w programie zostały zaprojektowane tak, aby odzwierciedlały kryteria zawarte w definicji ośrodkowego zaburzenia przetwarzania słuchowego (CAPD) stworzonej przez Amerykańskie Towarzystwo Mowy i Słuchu (ASHA, 1996).</p> <p>mTalent Percepcja słuchowa cz.2 może stanowić uzupełnienie pierwszej części programu mTalent Percepcja słuchowa, ale także może być odrębnym programem służącym do stymulacji wyższych funkcji słuchowych. Propozycja uzupełniona została o zestaw dodatkowych materiałów i publikacji autorskich rozszerzających spektrum możliwości zastosowania tego produktu.</p> <p>Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu).</p> <p>Do poprawnego działania zasobów edukacyjnych konieczne jest korzystanie z poniższych przeglądarek i systemów operacyjnych:</p> <p>Przeglądarki: Google Chrome - od wersji 32, oraz wyższe wersje; Mozilla Firefox - od wersji 27, oraz wyższe wersje; Apple Safari od wersji 8 wzwyż; Microsoft Edge</p> <p>Systemy operacyjne: Microsoft Windows - wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge); dla mLibro w wersji dla Windows 7, a także dla mLibro w wersji Windows Store (Windows 8.1, Windows 10 i wyższe wersje) - minimum 2GB RAM; Apple Mac OSx - od wersji 10.08 i wyższe (Safari); Apple iOS - od wersji 7.1.2 (Safari); dla mLibro w wersji iOS App Store wymagana wersja systemu iOS 10.0 lub wyższa; Google Android 8, 9, 10 (Chrome i Edge); dla mLibro w wersji Google Play przynajmniej 2GB RAM; Linux (Chrome i Firefox)</p> <p>WAŻNE: Licencja produktu jest jednostanowiskowa, co upoważnia do pracy on-line jednego zalogowanego użytkownika na dowolnym urządzeniu (w dowolnym miejscu i czasie) oraz do pobrania programu off-line na maksymalnie 2 urządzenia należące do Licencjobiorcy.</p>	
--	--	--

		Szkolenie online z obsługi programu GRATIS. BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta.	
5.	<b>Program multimedialny Percepcja wzrokowo-słuchowa Pakiet Ekspert mTalent</b>	<p>Program multimedialny Percepcja wzrokowo-słuchowa pakiet mTalent obejmuje dwie pozycje: - mTalent PERCEPCJA WZROKOWA - mTalent PERCEPCJA SŁUCHOWA</p> <p>Program multimedialny PERCEPCJA WZROKOWA i SŁUCHOWA to - blisko 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne), - 200 kart pracy do wydruku - idealne narzędzie na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, logopedyczne, rewalidacyjne i inne mające na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji wzrokowej; - jedyny tego typu interaktywny produkt na rynku; - odpowiedź na jedno z najczęstszych wskazań form pomocy psychologiczno-pedagogicznej i zaleceń do pracy z dzieckiem (kształtowanie i ćwiczenia percepcji słuchowej/ wzrokowej); -pierwszy produkt interaktywny na polskim rynku oparty o metodę M. Frostig; - propozycja uzupełniona o zestaw dodatkowych materiałów publikacji autorskich rozszerzających spektrum możliwości zastosowania tego produktu (np. pomoce tradycyjne, drukowalne karty, poradnik metodyczny).</p> <p>Produkt PERCEPCJA WZROKOWA jest podzielony na trzy części:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pierwsza z nich zawiera materiał tematyczny,</li> <li>- druga a tematyczny,</li> <li>- trzecia - materiał językowy (najbardziej przydatny w przypadku pracy z dziećmi starszymi, które miewają kłopoty z rozpoznawaniem i różnicowaniem znaków).</li> </ul> <p>W każdej części znajdują się zestawy ćwiczeń z podobnych obszarów: 1. Stałość spostrzegania 2. Spostrzeganie figury i tła</p> <p>3. Spostrzeganie położenia przedmiotów w przestrzeni 4. Spostrzeganie stosunków przestrzennych 5. Koordynacja wzrokowo-ruchowa 6. Pamięć wzrokowa 7. Jarmark różnaitości (zawiera ćwiczenia z różnych obszarów, niesklasyfikowane w innych działach, np. uwaga i koncentracja). Każdy z nich zawiera materiał tematyczny (ilustracje), a tematyczny (symbole i figury) oraz językowy (litery i cyfry).</p> <p>Dodatkowo w skład zestawu programu mTalent Percepcja wzrokowa wchodzi: - Drukowany poradnik metodyczny "Percepcja wzrokowa"; - kolorowe patyczki;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- okrągłe żetony;</li> <li>- liczmany;</li> <li>- figury;</li> <li>- latarka z laserem;</li> <li>- lupa;</li> <li>-Książki z kursem e-kreda;</li> <li>- licencja mTalent;</li> <li>-instrukcja instalacji mTalent.pl</li> <li>- KOD odblokowujący dostęp do szkolenia online i umożliwiający otrzymanie imiennego Certyfikatu</li> </ul> <p>W programie PERCEPCJA SŁUCHOWA wydzielono następujące działy ćwiczeń interaktywnych: 1. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków 2. Sekwencje i rytmy 3. Słuch fonemowy 4. Synteza słuchowa 5. Analiza słuchowa 6. Pamięć słuchowa i polecenia złożone 7. Rymy i zagadki 8. Zabawy słuchowe (zawierające ćwiczenia niesklasyfikowane w</p>	1

		<p>innych działach, np. koordynacja słuchowo-ruchowa itd.)</p> <p>Dodatkowo w skład zestawu programu mTalent Percepcja słuchowa wchodzi: - Drukowany poradnik metodyczny "Percepcja słuchowa"; - mikrofon + statyw;</p> <p>- karta dźwiękowa USB; - słuchawki; - głośniczki stereo USB+Minijack; - okrągłe żetony; - kolorowe patyczki; - trójkąt muzyczny; - drewniane pudełko akustyczne;</p> <p>- Książki z kursem e-kreda; - licencja mTalent; - instrukcja instalacji mTalent.pl; - KOD odblokowujący dostęp do szkolenia online i umożliwiający otrzymanie imiennego Certyfikatu</p> <p>Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu).</p> <p>Do poprawnego działania zasobów edukacyjnych konieczne jest korzystanie z poniższych przeglądarek i systemów operacyjnych:</p> <p>Przeglądarki: Google Chrome - od wersji 32, oraz wyższe wersje; Mozilla Firefox - od wersji 27, oraz wyższe wersje; Apple Safari od wersji 8 wzwyż; Microsoft Edge</p> <p>Systemy operacyjne: Microsoft Windows - wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge); dla mLibro w wersji dla Windows 7, a także dla mLibro w wersji Windows Store (Windows 8.1, Windows 10 i wyższe wersje) - minimum 2GB RAM; Apple Mac OSx - od wersji 10.08 i wyższe (Safari); Apple iOS - od wersji 7.1.2 (Safari); dla mLibro w wersji iOS App Store wymagana wersja systemu iOS 10.0 lub wyższa; Google Android 8, 9, 10 (Chrome i Edge); dla mLibro w wersji Google Play przynajmniej 2GB RAM; Linux (Chrome i Firefox)</p> <p>WAŻNE: Licencja produktu jest jednostanowiskowa, co upoważnia do pracy on-line jednego zalogowanego użytkownika na dowolnym urządzeniu (w dowolnym miejscu i czasie) oraz do pobrania programu off-line na maksymalnie 2 urządzenia należące do Licencjobiorcy</p> <p>Szkolenie online z obsługi programu GRATIS.</p> <p>BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta.</p>	
6.	<b>Gruszka mała zielona - MED</b>	Miękkie i wygodne gruszki wypełnione granulatem, dopasowujące się kształtem do osoby siedzącej. Pokryte trwałą tkaniną PCV bez ftalanów, którą łatwo utrzymać w czystości. • waga 4 kg • śr. 60 cm • wys. 80 cm	1
7.	<b>MÓWIK 2.0 + TABLET 8,7" Z ETUI</b>	Tablet 8,7". W zestawie etui*.MÓWiK działający w oparciu o system Android (tablety, smartfony) , z syntezą mowy Ivona (głos męski, głos damski). W pełni polskie Oprogramowanie, wyposażone w polską syntezę mowy kobiecą i męską oraz 12000 symboli.	2
8.	<b>Zestaw pomocy logopedycznej AAC</b>	<p>Zestaw pomocy dydaktycznych AAC</p> <p>MÓWiKARTECZKI 1,2,3</p> <p>Plan Dnia – Dom</p> <p>Plan Dnia- Szkoła</p> <p>Wiem jak to powiedzieć 1ab –box</p> <p>Wiem jak to powiedzieć 2a –box</p>	1

		<p>Wiem jak to powiedzieć 2b –box Wiem jak to powiedzieć 2c – box MÓWikopaski Naklejki Wiem gdzie jestem MÓWik Memory - 6 szt Kalendarz na biurko.</p>	
9.	<b>Zestaw klocków rozwijających kompetencje językowe</b>	<p>Uwolnij kreatywność dzieci dzięki temu pomysłowemu zestawowi klocków! Nie tylko zainspiruje młode umysły do szerszego myślenia, ale również zachęci do autoekspresji i rozwinięcia umiejętności motorycznych podczas budowania, dekonstrukcji i rekonstrukcji. Karty konstrukcji zapewniają wsparcie i inspirację, dzięki czemu dzieci będą mogły cieszyć się niekończącą się zabawą!</p> <p>Cele edukacyjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwijanie kompetencji językowych, kreatywności i wyobraźni</li> <li>• umiejętność odgrywania ról</li> <li>• umiejętność współpracy w grupie</li> <li>• umiejętność obserwowania i opisywania zaobserwowanych rzeczy</li> </ul> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 160 elementów</li> <li>• 6 dwustronnych kart inspiracji online</li> <li>• dla 1 – 6 osób</li> <li>• opakowanie: kartonowe pudełko</li> <li>• wym. 35,2 x 37,3 x 11,2 cm</li> <li>• waga: 1,9 kg</li> </ul>	1
10.	<b>Zestaw klocków wspomagających umiejętności komunikowania się</b>	<p>To ogromny zestaw elementów, który pozwoli dzieciom odtwarzać otaczający je świat. Mogą budować domy, sklepy, restauracje, szpital czy budynek straży pożarnej, a także przeróżne pojazdy. Dzieci mogą wymyślać ciekawe historie i przygody mieszkańców zbudowanego przez siebie miasta. Wszystko po to, aby rozwijać ciekawość i kreatywność dzieci.</p> <p>Zestaw można uzupełnić Zwierzętami lub Ludzikami, by jeszcze bardziej uatrakcyjnić zabawę.</p> <p>Cele edukacyjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umiejętność komunikowania się, dzielenia pomysłami i współpracy w grupie</li> <li>• eksploracja otaczającego świata</li> <li>• poznanie społeczności, w której żyją oraz ról społecznych</li> <li>• nauka tworzenia i opowiadania historii</li> <li>• rozwijanie kreatywności i wyobraźni</li> </ul> <p>Zawartość zestawu:</p>	1



		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 480 elementów</li> <li>· 8 scenariuszy zajęć w języku angielskim dostępnych online</li> <li>· karta "Pierwsze kroki"</li> <li>· 10 dwustronnych kart inspiracji online</li> <li>· dla 1-10 osób</li> <li>· opakowanie: kartonowe pudełko</li> <li>· wym. 58 x 49 x 19 cm</li> <li>· waga: 6,2 kg</li> </ul>	
11.	<b>Licencja Neuroflow</b>	<p>Placówki publiczne wraz z licencją otrzymują pakiet 10 bezpłatnych etapów terapii. Jedna opłata licencyjna obejmuje aktywację kont dla wszystkich Providerów pracujących w danej placówce. Zakres baterii diagnostycznej obejmuje 4 baterie testów dla dzieci w wieku:</p> <p>4-5 lat, 6-7 lat, 8-15 lat oraz dla młodzieży i dorosłych.</p> <p><b>BATERIA DIAGNOSTYCZNA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· TRW - test reakcji na bodźce wzrokowe</li> <li>· TRS - test reakcji na bodźce słuchowe</li> <li>· ASPN-S - słowa, rozumienie mowy w szumie</li> <li>· ASPN-Z - zdania nieprzewidywalne, rozumienie mowy w szumie</li> <li>· Test rozdzielności DDT - liczbowy - uwaga rozproszona</li> <li>· Test rozdzielności CVC - sylabowy - uwaga rozproszona i ukierunkowana</li> <li>· FPT - test sekwencji częstotliwości</li> <li>· DLF - test rozdzielności częstotliwościowej</li> <li>· GDT - test rozdzielności czasowej układu słuchowego</li> </ul>	1
12.	<b>Multimedialny program diagnostyczno-terapeutyczny z zakresu logopedii eduSensus Logopedia Pro - pakiet GOLD POSZERZONY</b>	<p>Najpopularniejsza i najlepiej oceniana na rynku seria profesjonalnych programów multimedialnych, przeznaczona dla logopedów, terapeutów, specjalistów i nauczycieli prowadzących zajęcia z dziećmi wymagającymi terapii logopedycznej, mającymi problemy z artykulacją głosek, przyswajaniem języka i jego prawidłowym rozwojem, a także tych pracujących z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Wspiera rozwój kompetencji kluczowych, w tym umiejętność sprawnego porozumiewania się w różnych sytuacjach komunikacyjnych. Jako pomoc dydaktyczna może służyć w terapii procesów komunikacji. Programy mogą być stosowane wspomagająco w terapii uczniów z niepełnosprawnością intelektualną. Logopedia PRO daje możliwość profesjonalnej diagnozy i terapii logopedycznej w formie zabawy. Serię Logopedia PRO rekomenduje Polski Związek Logopedów. Jest to najczęściej wybierana seria logopedycznych programów multimedialnych przez specjalistów w szkołach, przedszkolach i poradniach (wg Badań BCMM, grudzień 2019).</p> <p>Charakterystyka produktu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Jedyne logopedyczne produkty multimedialne z ćwiczeniami na wszystkie etapy terapii głosek (głoska w izolacji, głoska</li> </ul>	1

	<p>w sylabach, głoska w logatomach, głoska w wyrazie, głoska w zestawieniach wyrazowych, głoska w zdaniach, głoska w tekście).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· „Czystość fonetyczna” materiału językowego na wszystkich etapach terapii głosek.</li> <li>· Możliwość wielokrotnego wykorzystania jednego ćwiczenia – zmienny materiał ilustracyjny i układ odpowiedzi.</li> <li>· Możliwość nagrywania głosu dziecka.</li> <li>· Atrakcyjne elementy motywacyjne – m.in. 8 postaci Mówtaków do wyboru.</li> <li>· Logopedia PRO pakiet POSZERZONY jest wyrobem medycznym - skuteczność i bezpieczeństwo użytkowania potwierdzone zostały w ocenach klinicznych.</li> <li>· Logopedia PRO pakiet POSZERZONY jest rekomendowana przez Polski Związek Logopedów.</li> </ul> <p>Logopedia PRO pakiet POSZERZONY zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 12 specjalistycznych multimedialnych modułów logopedycznych wspierających profilaktykę, diagnozę i terapię najczęściej występujących u dzieci zaburzeń mowy i języka oraz procesów komunikacji (Ponad 2300 interaktywnych ćwiczeń i blisko 900 kart pracy do wydruku w programie):</li> </ul> <p>Szereg szumiący, szereg syczący, szereg ciszący (moduł podstawowy).  Różnicowanie szeregów.  Głoska r (moduł podstawowy).  Szereg szumiący, szereg syczący, szereg ciszący (moduł profesjonalny).  Głoski r,l (moduł profesjonalny).  Mowa bezdźwięczna.  Sfonem.  Echokorektor.</p> <p>LOGOPEDIA PRO to narzędzie multimedialne, które poza wsparciem obszaru językowego łączy w sobie ćwiczenia wielu innych obszarów:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• koordynacji wzrokowej,</li> <li>• koordynacji słuchowej,</li> <li>• koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej,</li> <li>• grafomotoryki,</li> <li>• logicznego myślenia,</li> <li>• pamięci,</li> <li>• spostrzegawczości,</li> <li>• umiejętności klasyfikacji,</li> <li>• umiejętności kategoryzacji.</li> </ul> <p>Dodatkowo w programie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Obszerny moduł Badanie Mowy do diagnozy logopedycznej (zawiera 700 interaktywnych ilustracji do badania</li> </ul>	
--	---	--



		<p>artykulacji wybranej głoski we wszystkich pozycjach w wyrazie. Diagnoza w zakresie artykulacji, rozumienia mowy oraz umiejętności wypowiadania się).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Aplikacja Terapeuty do zarządzania danymi z prowadzonej terapii – możliwość śledzenia postępów dziecka i dokumentowanie przebiegu terapii.</li> <li>· Aplikacja instalowana wyłącznie lokalnie zapewniająca bezpieczeństwo danych wrażliwych, bez konieczności podpisywania z wydawcą umowy powierzenia przetwarzania danych osobowych.</li> <li>· Ponad 2000 dodatkowych pomocy dydaktycznych w wersji elektronicznej: przesiewowe badanie mowy, multimedialne książki eduSensus, dźwięki, melodie i piosenki eduSensus, karty pracy do wydruku, obrazki i gry eduSensus, aplikacje oraz przewodnik po tych pomocach.</li> <li>· e-Przewodnik metodyczny do pracy z programem + scenariusze zajęć.</li> </ul> <p>Dwie publikacje drukowane w zestawie: „Przesiewowe badanie mowy”- kwestionariusz obrazkowo-wyrazowy i „Logorymy”. (NOWOŚĆ 2021!)</p> <p>Profesjonalny mikrofon.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Bezterminowa licencja na 2 urządzenia (NOWOŚĆ 2021!)</li> <li>· Bezpłatne szkolenie online z obsługi programu, aktualizacje i wsparcie techniczne producenta po zakupie.</li> <li>· Gwarancja 2 lata</li> </ul> <p>Program współpracuje z monitorami i tablicami interaktywnymi, w pełni działający bez dostępu do internetu. Produkt spełnia wymagania rządowego programu Aktywna Tablica 2021-2024, przede wszystkim jako program do terapii:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dla uczniów z zaburzeniami uwagi i koncentracji (w tym: ADHD, ADD), z niepełnosprawnością intelektualną oraz dla uczniów z zaburzeniami procesów uczenia się, w tym z dysleksją, dyskalkulią.</li> <li>• procesów komunikacji, w tym zaburzeń przetwarzania słuchowego, dla uczniów z centralnymi zaburzeniami słuchu, słabosłyszących, z zaburzeniami koncentracji i uwagi, w tym z ADHD, ADD, autyzmem.</li> <li>• dla uczniów posługujących się wspomagającymi i alternatywnymi metodami komunikacji (AAC), w szczególności uczniów z uszkodzeniami neurologicznymi, porażeniami,</li> <li>• dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym, znacznym i głębokim.</li> </ul> <p>dla uczniów mających problemy w edukacji szkolnej z przyczyn innych niż wymienione powyżej z zaburzeniami wymagającymi terapii logopedycznej lub psychologicznej.</p>	
13.	<b>Żółwikowe przygody</b>	<p>Pomoc do terapii niepełności mowy, gotowości słownej i płynności słownikowej, przeznaczona dla dzieci w wieku szkolnym. Ma formę gry planszowej, w której dziecko w losowy sposób wykonuje ćwiczenia relaksacyjne, oddechowe, a przede wszystkim słownikowe zgodnie z instrukcją. Skład zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· plansza A3</li> <li>· karty 6 x 6 cm - 30 szt.</li> <li>· 2 pionki, kostka do gry</li> </ul>	1

14.	<b>Żółwikowe zawody</b>	Pomoc do terapii niepełności mowy, gotowości słownej i płynności słownikowej, przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym. Ma formę gry planszowej, w której dziecko w losowy sposób wykonuje ćwiczenia relaksacyjne, oddechowe, a przede wszystkim słownikowe zgodnie z instrukcją. Skład zestawu: · plansza A3 · karty 6 x 6 cm - 30 szt. · 2 pionki, kostka do gry	1
15.	<b>Różnicowanie głosek rz/ż-z</b>	Pomoc służy do pracy nad umiejętnością różnicowania głosek z-ż/rz. Składa się z 4 części: 1. Identyfikacja głoski w wyrazie . 2. Domino. 3. Określanie miejsca głoski w wyrazie. 4. Różnicowanie z/ż-rz w wyrazach. Pomoc polecana jest dla dzieci z zaburzeniami artykulacji, percepcji słuchowej, opóźnionym rozwojem mowy. Zestaw składa się z: · 8 kart A4 · 40 obrazków o wym. 5 x 5 cm · 13 szt. domino o wym. 5 x 10 cm · 10 szt. żetonów	1
16.	<b>Różnicowanie głosek k-g</b>	Pomoc służy do pracy nad umiejętnością różnicowania głosek k-g. Składa się z 4 części: 1. Identyfikacja głoski w wyrazie . 2. Domino. 3. Określanie miejsca głoski w wyrazie. 4. Różnicowanie k-g w wyrazach. Pomoc polecana jest dla dzieci z zaburzeniami artykulacji, percepcji słuchowej, opóźnionym rozwojem mowy. Zestaw składa się z: · 9 kart A4 · 40 obrazków o wym. 5 x 5 cm · 14 szt. domino o wym. 5 x 10 cm · 10 szt. żetonów	1
17.	<b>Różnicowanie głosek w-f</b>	Pomoc służy do pracy nad umiejętnością różnicowania głosek w-f. Składa się z 4 części: 1. Identyfikacja głoski w wyrazie . 2. Domino. 3. Określanie miejsca głoski w wyrazie. 4. Różnicowanie w-f w wyrazach. Pomoc polecana jest dla dzieci z zaburzeniami artykulacji, percepcji słuchowej, opóźnionym rozwojem mowy. Zestaw składa się z: · 9 kart A4 · 40 obrazków o wym. 5 x 5 cm · 13 szt. domino o wym. 5 x 10 cm · 10 szt. żetonów	1
18.	<b>Różnicowanie głosek p-b</b>	Pomoc służy do pracy nad umiejętnością różnicowania głosek p-b. Składa się z 4 części: 1. Identyfikacja głoski w wyrazie . 2. Domino. 3. Określanie miejsca głoski w wyrazie. 4. Różnicowanie p-b w wyrazach. Pomoc polecana jest dla dzieci z zaburzeniami artykulacji, percepcji słuchowej, opóźnionym rozwojem mowy. · 9 kart A4 · 40 obrazków o wym. 5 x 5 cm · 13 szt. domino o wym 5 x 10 cm	1

		· 10 szt. żetonów	
19.	<b>Różnicowanie głosek k-t</b>	<p>Pomoc służy do pracy nad umiejętnością różnicowania głosek k-t. Składa się z 4 części: 1. Identyfikacja głoski w wyrazie . 2. Domino. 3. Określanie miejsca głoski w wyrazie. 4. Różnicowanie k-t w wyrazach. Pomoc polecana jest dla dzieci z zaburzeniami artykulacji, percepcji słuchowej, opóźnionym rozwojem mowy. Zestaw składa się z:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 9 kart A4</li> <li>· 40 obrazków o wym. 5 x 5 cm</li> <li>· 13 szt. domino o wym 5 x 10 cm</li> <li>· 10 szt. żetonów</li> </ul>	1
20.	<b>Usprawnianie artykulacji głoski r</b>	<p>Zestaw zawiera 53 karty A4 z ćwiczeniami wspomagającymi wywołanie głoski r oraz utrwalanie tej głoski w kolejnych formach, 2 pionki i kostkę. W skład wchodzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 53 karty A4</li> <li>· 2 pionki i kostka</li> </ul>	1
21.	<b>Milowe karty rozwojowe dla dzieci</b>	<p>Karty milowe to karty rozwojowe, które pierwotnie powstały jako dodatek do gier i zabaw wspierających rozwój dziecka. Szybko okazało się, że mogą stanowić samodzielne narzędzie wykorzystywane przez specjalistów do pracy z drugim człowiekiem. Równie szybko okazało się, że nie tylko do pracy z dziećmi i młodzieżą, ale również z dorosłymi i seniorami. Zestaw 42 realistycznych kart obrazkowych, których zadaniem jest wspieranie rozwoju drugiego człowieka, został opracowany bazując między innymi na wiedzy terapeutycznej, zasadach FotoTerapii, zdobycach neurobiologii i neurodydaktyki, coachingu rodzicielskiego i systemowej pracy z rodziną. To narzędzie, które może urozmaicić zajęcia, pobudzić kreatywność, otworzyć pokłady wyobraźni i wydobyć ukryte zasoby.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 42 karty (których pierwowzorami są namalowane suchymi pastelami obrazy) o wym. 10 x 14 cm</li> <li>· 3 puste karty (do własnego zamalowania lub wykorzystania podczas gier i zabaw) o wym. 10 x 14 cm</li> <li>· praktyczne etui</li> <li>· instrukcja z przykładowymi gramami i zabawami</li> </ul>	1
22.	<b>Ja, ty i inni - historyjki obrazkowe</b>	<p>Ja, ty i inni - historyjki obrazkowe to pomoc edukacyjna przeznaczona do aranżowania sytuacji komunikacyjnych podczas warsztatów, koncentrująca się na słownictwie i składni. Wykorzystanie zdjęć dzieci do spersonalizowania scen z życia codziennego to sposób na zachęcenie do dialogu wszystkich dzieci, także tych wypowiadających się niechętnie .Poprzez obserwowanie ilustrowanych scen i umieszczanie żetonów magnetycznych z własnym zdjęciem, dzieci uczą się konstruować zdania używając odpowiednich zaimków osobowych. Kierowane pytaniami zadawanymi przez nauczyciela, dzieci uczą się, jak mówić o sobie i o innych, jak używać różnych struktur składniowych (np. zdań twierdzących, przeczących, pytających) oraz jak opisywać przeszłe lub bieżące wydarzenia. Zawartość opakowania:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 kartonowych plansz o wym. 35 x 25 cm, ilustrujących sceny z życia codziennego (tematy: ubrania, jedzenie, czystość/ciało, pojazdy, farma, basen, zabawki, parki, sny)</li> <li>• 23 magnetyczne żetony na zdjęcia dzieci o wym. 5 x 4,5 cm</li> <li>• instrukcja dla nauczyciela.</li> </ul>	1

23.	<b>Uśmiech czy dzióbek? - gra do ćwic. narządów artykulacyjnych</b>	<p>Pomoc ma formę gry planszowej. Jej głównym celem jest rozwijanie motoryki oraz usprawnianie kinestezji – czyli czucia ułożenia narządów artykulacyjnych. Składa się z 3 gier. Dwie plansze: „Uśmiech” i „Dzióbek” wykorzystujemy do indywidualnej pracy dziecka. Ono samo kolejno losuje zadania i przesuwając swój pionek na planszy. Kartę „Zawody” stosujemy, gdy w zabawie ma wziąć udział dwoje dzieci lub dziecko z rodzicem czy terapeutą. Zadania usprawniające pracę artykulatorów przeplatane są w każdej grze zadaniami z motoryki dużej, a część „Zawody” wykorzystuje element rywalizacji, zachęcający do wysiłku i wykonywania ćwiczeń. Gra składa się z :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 plansz A3 (plansza „Uśmiech”, plansza „Dzióbek”, plansza „Zawody”),</li> <li>• zestawu kart z ćwiczeniami narządów artykulacyjnych 6 x 6 cm,</li> <li>• zestawu kart z ćwiczeniami ruchowymi (motoryka duża) 6 x 6 cm,</li> <li>• 2 pionków,</li> <li>• małej klepsydry,</li> <li>• kostki do gry.</li> </ul>	1
24.	<b>Walizka logopedyczna</b>	<p>Walizka z wytrzymałego tworzywa sztucznego, wyposażona w zestaw przyrządów do ćwiczeń logopedycznych. Korzystając z wibratora logopedycznego Z-vibe wzmacnia się rozwój narządów artykulacyjnych, kształtuje się właściwe rozwarście żuchwy oraz jej sprawność dla czynności czucia. Dzięki sprzętowi można ćwiczyć wsuwanie języka, ruchy boczne języka oraz rozwija się precyzję artykulacji. Szpatułki do wibratorów są wykonane z materiałów medycznych. Służą one do masażu logopedycznego, kształcenia sensorycznego i rozwijania kinestetycznego. Należy ich używać w obecności terapeuty lub opiekuna. Skład zestawu: wibrator Z-vibe plastikowy, pyszczek, szpatułki do masażu niewibracyjnego (3), szpatułka smakowa, lustreczko laryngologiczne, szpatułka probe, szpatułka preefer, szpatułka mini, gryzak (2), szpatułka brush, oronavigator, łopatki: miękka i twarda, gryzak logopedyczny ARK gładki, części zamienne, szpatułki TOOTHETTE, popetka do terapii przy użyciu szpatulek gąbkowych.</p>	1
25.	<b>Programy multimedialne: Autyzm. Rozumienie, naśladowanie, mowa bierna + Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz.1</b>	<p>Program mTalent Autyzm. Rozumienie i naśladowanie, mowy: - blisko 1600 ekranów interaktywnych, a także karty pracy do wydruku, zestaw publikacji autorskich, np: poradniki metodyczne; ponad 200 filmów (np. z realizacją werbalną lub prawidłowo wykonanym poleceniem jedno- lub dwuetapowym); - ponad 200 atrakcyjnych animacji motywacyjnych; najnowszy interaktywny produkt dla terapeutów pracujących z uczniami ze spektrum autyzmu; - produkt przeznaczony do pracy na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i dydaktycznych prowadzonych indywidualnie lub w małych grupach; - scenariusze zajęć stworzone przez doświadczonych terapeutów pracujących z dziećmi z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi; program stworzony we współpracy z fundacją Instytut Wspomagania Rozwoju Dziecka</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zestaw ćwiczeń stworzonych na podstawie badań naukowych, skonstruowanych tak, aby wspomagać kreatywne myślenie, minimalizując ryzyko wyuczenia się ich na pamięć;</li> <li>- program dostosowany do wszystkich dzieci o różnym poziomie funkcjonowania poznawczego, z wyszczególnieniem potrzeb dzieci z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi;</li> <li>- kompleksowe narzędzie wspomagające wykształcenie u uczniów umiejętności bazowych, które pomagają dziecku zrozumieć świat i zasady funkcjonalnej komunikacji;</li> <li>- naśladowanie mowy podzielone na etapy o zróżnicowanym poziomie trudności, stopniowe zwiększanie poziomu trudności wraz z postępami w nauce dziecka;</li> <li>-</li> </ul>	1

	<p>ćwiczenia naśladowania oparte na rzeczywistym modelu (odzwierciedlenie ułożenia ust i mimiki); - szeroki zakres pojęć obejmujący różne części mowy oraz pojęcia abstrakcyjne; - kartoteka (baza danych dla terapeuty), która pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy.</p> <p>Jedynie na rynku materiały do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu przystosowane do działania na większości urządzeń multimedialnych (komputer, tablica i monitor interaktywny, laptop, tablet, smartfon).</p> <p>mTalent AUTYZM. Mowa w kontekście społecznym cz.1: - program zawierający ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka; - materiały do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej; - ćwiczenia o prostej i przemyślanej konstrukcji z obszarów takich jak: emocje, gesty, homonimy, synonimy, proste wyrażenia frazeologiczne; - osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany; - ponad 200 ekranów interaktywnych; - uzupełnienie ćwiczeń z programów dotyczących pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi; - zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne: kostki emocji, pieczątki); - kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego dziecka, ekranów z ćwiczeniami z konkretnego obszaru lub z konkretnymi elementami graficznymi, np. z fotografiami twarzy osób znanych dzieciom); - może być wykorzystany podczas zajęć tradycyjnych oraz tych na odległość; - oprogramowanie mTalent umożliwia pracę zdalną, w tym videokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego oprogramowania; - został przygotowany w nowoczesnej technologii HTML5 (nie FLASH), co oznacza, że posłuży użytkownikom przez wiele lat.; - praca z programem możliwa jest zarówno offline (bez dostępu do Internetu) jak i online w każdym miejscu i czasie (szkoła, przedszkole, dom) z dostępem do Internetu; - wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów; - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu); licencja bezterminowa</p> <p>mTalent Autyzm. Mowa w kontekście społecznym to zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwijanie sprawności komunikacyjnej. Zawiera m.in. ćwiczenia z takich obszarów jak: - Rozpoznawanie, nazywanie i wyrażanie emocji; - Gesty; Idiomy i proste wyrażenia frazeologiczne; - Zwroty grzecznościowe; - Homonimy; - Synonimy; - Ćwiczenia systematyzujące pragmatyczne użycie języka.</p> <p>Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu).</p> <p>WAŻNE: Licencja produktu jest jednostanowiskowa, co upoważnia do pracy on-line jednego zalogowanego użytkownika na dowolnym urządzeniu (w dowolnym miejscu i czasie) oraz do pobrania programu off-line na maksymalnie 2 urządzenia należące do Licencjobiorcy. Szkolenie online z obsługi programu GRATIS. BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta.</p> <p>Do poprawnego działania zasobów edukacyjnych konieczne jest korzystanie z poniższych przeglądarek i systemów</p>	
--	---	--

		operacyjnych. Przeglądarki internetowe: Google Chrome; od wersji 32, oraz wyższe wersje; Mozilla Firefox; od wersji 27, oraz wyższe wersje; Apple Safari od wersji 8 wzwyż; Microsoft Edge Systemy operacyjne: Microsoft Windows; wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge); Apple Mac OSx; od wersji 10.08 i wyższe (Safari); Apple iOS; od wersji 7.1.2 (Safari); Google Android 8, 9, 10 (Chrome i Edge); Linux (Chrome i Firefox).	
26.	<b>Story Tales - Opowieści</b>	Zestaw został stworzony specjalnie z myślą o zachęceniu dzieci do tworzenia i opowiadania historii. Tematy nawiązują do norweskich baśni o trzech koziołkach. Dołączone są do niego 3 płytki bazowe i 5 dwustronnych kart z tłem. Zestaw może być wykorzystany do opowiadania zarówno całej historii od początku do końca, jak i kluczowych scen, czy też tworzenia swoich własnych opowiadań. Cele edukacyjne: <ul style="list-style-type: none"> <li>· rozwijanie kompetencji językowych, kreatywności i wyobraźni</li> <li>· promowanie rozwoju społeczno-emocjonalnego podczas wspólnego tworzenia i opowiadania historii</li> <li>· umiejętność odgrywania ról</li> </ul> Zawartość zestawu: <ul style="list-style-type: none"> <li>· 109 elementów</li> <li>· 5 dwustronnych kart z tłem</li> <li>· 3 płytki bazowe</li> <li>· podręcznik nauczyciela online z 6 lekcjami</li> <li>· dla 1 – 6 osób</li> <li>· opakowanie: pudełko z tworzywa sztucznego</li> <li>· wym. 42,3 x 30,5 x 24,5 cm</li> <li>· waga: 3 kg</li> </ul>	1
27.	<b>Karty Oceny Rozwoju Psychoruchowego - KORP</b>	Test przeznaczony do oceny rozwoju dziecka. Pozwala na ustalenie czy diagnozowane dziecko rozwija się harmonijnie oraz zgodnie z oczekiwaniami rozwojowymi określonymi w ramach każdego przedziału wiekowego. Diagnoza w sferach: <ul style="list-style-type: none"> <li>A. Rozwoju ruchowego</li> <li>B. Motoryki precyzyjnej i lateralizacji</li> <li>C. Spostrzegania wzrokowego i koordynacji wzrokowo-ruchowej</li> <li>D. Komunikowania się i mowy</li> <li>E. Emocji i relacji społecznych</li> <li>F. Funkcji behawioralnych</li> <li>G. umiejętności przedszkolnych i szkolnych (karty dla dzieci w wieku od 3,0 do 9,11 r. ż.)</li> </ul> Test zawiera: <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Materiał merytoryczny;</li> </ul>	1



		2. Pomoce diagnostyczne; 3. Roczny pakiet licencji diagnoza i terapia. Pracownicy posiadają szkolenie.	
28.	<b>Klepsydra sensoryczna Jumbo</b>	Pojedyncza duża sensoryczna tuba z różowym galaretowatym płynem, który wolno przelewa się przez otwór i spływa grawitacyjnie w dół. Pojemnik tworzywo sztuczne.	1
29.	<b>Trening umiejętności społecznych. Zestaw kreatywny</b>	Zestaw jest narzędziem ułatwiającym naukę rozpoznawania, nazywania i skalowania emocji. Zawartość teczek: • instrukcja, • 48 kartonowych kart z różnymi wariantami oczu i ust do układania, • 24 twarze z emocjami do wycinania, • 4 plansze do komponowania twarzy, • 12 zarysów twarzy i 12 zarysów postaci, • 4 karty z katalogiem uczuć, emocji i sytuacji, • 9 kart z katalogiem ubrań, • 40 zarysów postaci do ubierania, • 9 plansz do skalowania emocji i sytuacji.	1
30.	<b>Emocje i relacje społeczne - zbiór obrazków sytuacyjnych</b>	Zbiór obrazków sytuacyjnych, dzięki którym terapeuci mogą ćwiczyć umiejętność rozumienia i nazywania emocji i norm społecznych zarówno z dziećmi, jak i z dorosłymi. Postaci na rysunkach przedstawione są z pominięciem rysów twarzy, aby wyeliminować schematyczne rozpoznawanie emocji poprzez patrzenie na układ ust. Pozwala to na odczytywanie emocji z kontekstu, konsytuacji, postawy ciała, wykonywanego ruchu. Umożliwia też różnorodną interpretację znaczenia w zależności od nadanej ilustracji treści (rysunki nie zawsze przedstawiają emocje skrajne jak strach czy radość, dzięki czemu pozwalają na rozmowę o takich emocjach/uczuciach jak tęsknota, duma, zazdrość itp.)	1
31.	<b>Ocena osiągnięcia kamieni milowych rozwoju i planowanie terapii VB Mapp PODRĘCZNIK</b>	Program- podręcznik do oceny umiejętności uczenia się oraz umiejętności językowych i społecznych dzieci z autyzmem i innymi zaburzeniami rozwoju. Oparty na funkcjonalnej analizie języka Skinnera, na założeniach Stosowanej Analizy Zachowania oraz na kamieniach milowych rozwoju. Dostarcza całościowej i opartej na silnych podstawach oceny, która pozwala zauważyć bariery, przeszkadzające dzieciom w nauce i rozwoju języka i pomaga stworzyć indywidualny program terapeutyczny. Skupia się na 170 kamieniach milowych, które tworzą fundament dla rozwoju języka, umiejętności społecznych i umiejętności uczenia się: - Ułożona sekwencyjnie na trzech poziomach rozwoju (0–18 miesięcy, 18–30 miesięcy i 30–48 miesięcy); - Zawiera obiektywne kryteria pomiaru dla celów terapeutycznych i badawczych; - ocena umiejętności echowych stworzona przez dr Barbarę Esch; - kodowana poprzez kolor dla łatwiejszego użytkowania.	1
32.	<b>Ocena osiągnięcia</b>	Jak wyżej.	1

	<b>kamieni milowych rozwoju i planowanie terapii VB</b> <b>Mapp</b> <b>KWESTIONARI</b> <b>USZ</b>		
33.	<b>Niepełnosprawność intelektualna - pakiet pomocy 1</b>	<b>SKŁAD ZESTAWU:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Program multimedialny Czytanie SY-LA-BA-MI I mTalent</li> <li>- Pojedyncze kształty</li> <li>- Ritmicolor</li> <li>- Piramida 1-10</li> <li>- Geo Logic - układamy według wzoru</li> <li>- Kolorowe pastylki</li> <li>- Zestaw paneli manipulacyjnych z tkaniny 2</li> <li>- Sensoryczna tablica manipulacyjna</li> <li>- Aktywne ćwiczenia pamięci</li> <li>- Topologix</li> <li>- Sudoku dwustronne 4 x 4 - owoce i emocje</li> <li>- Sudoku dwustronne 6 x 6 - zwierzęta domowe i figury</li> <li>- Naśladuj albo zgaduj</li> <li>- Od obrazka do słowa - zestaw edukacyjny do ćwiczeń z edukacji językowej i nauki czytania przez zabawę</li> <li>- Tablica planu dnia</li> <li>- Piktogramy planu dnia</li> </ul>	1
34.	<b>Niepełnosprawność intelektualna - pakiet pomocy 2</b>	<b>SKŁAD ZESTAWU:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Przełącz i naciśnij - aktywna tablica</li> <li>- Pudełko – trójkąt</li> <li>- Pudełko – kwadrat</li> <li>- Pudełko - walec mały</li> <li>- Pudełko – kula</li> <li>- Pudełko - walec duży</li> <li>- Onomatopeje</li> <li>- Onomatopeje - karty do prezentacji</li> </ul>	1

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geometryczne kształty drewniane</li> <li>- Karty zadań</li> <li>- Mozaika z napami, 48 el.</li> <li>- Śruby i nakrętki do zabaw kreatywnych</li> <li>- Kostka manipulacyjna z zebra</li> <li>- Grafitki - białe-czerwone</li> <li>- Grafitki - paski i rozetki</li> <li>- Grafitki - paski i kratki</li> <li>- Zapamiętaj, pokaż...</li> <li>- Dodawanie i odejmowanie</li> <li>- Tabliczki ze szlaczkami 2</li> </ul>	
35.	<b>Magnetyczne emocje - ludziki</b>	Zestaw 6 magnetycznych ludzików. Każdy ludzik składa się z 5 części, które łączą się ze sobą magnesami. Każda głowa, twarz ludzika wyraża inną emocję: radość, smutek, gniew, zaskoczenie, dezorientowanie, i przerażenie. Zabawka ta pomaga rozwijać umiejętność rozpoznawania i rozumienia emocji. Emocje są również powiązane z kolorami. 30-częściowy zestaw zawiera 2 niebieskie, 2 żółte i 2 czerwone kulki(twarze), drążki, koszule oraz buty. Zestaw zawiera również wymienne fryzury.	1
36.	<b>Przyjaciel - emocje - zestaw</b>	Zabawa z nowym przyjacielem - „pluszakiem” zachęca dzieci do łatwego wyrażania swoich uczuć, a jednocześnie pomaga zrozumieć, jak czują się inni w danym momencie. Dzieci mogą korzystać z "elementów" twarzy przechowywanych w wygodnej przedniej kieszeni przyjaciela, aby stworzyć wyraziste awatary twarzy. Zestaw zawiera ilustrowane karty, dzięki czemu dzieci mogą szybko i łatwo pokazać emocje na twarzy swojego nowego przyjaciela.	1
37.	<b>Góra uczuć - gra terapeutyczno-edukacyjna</b>	<p>Gra terapeutyczno-edukacyjna ma pozwolić graczom na dzielenie się swoimi doświadczeniami, emocjami i spostrzeżeniami w bezpieczny sposób.</p> <p>Gra bazuje na:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zdaniach niedokończonych,</li> <li>• Ćwiczeniach stymulujących wyobraźnię,</li> <li>• Zadaniach z zakresu komunikacji interpersonalnej,</li> <li>• Ćwiczeniach oddechowych.</li> </ul> <p>Gra pozwala na zapoznanie się ze „światem dziecka”, odkrywa jego schematy myślenia, pokazuje jak radzi sobie ze współpracą i komunikacją w grupie. Może być dobrym wstępem do dalszej rozmowy, zajęć psychoedukacyjnych czy psychoterapii.</p> <p>ELEMENTY GRY:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 instrukcja,</li> <li>• 1 plansza,</li> <li>• 25 kart „Bagaż doświadczeń”,</li> </ul>	1

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 25 kart „Wyzwania”,</li> <li>• Kostka do gry,</li> <li>• Pionki.</li> </ul>	
38.	<b>Emocje – nazywam, rozumiem, wyrażam. Planszowa gra terapeutyczna</b>	<p>Przy wykonywaniu kolejnych zadań gracze w formie zabawy będą trenować swoje umiejętności związane z określaniem i wyrażaniem własnych emocji. Głównym celem terapeutycznym gry jest omówienie czterech podstawowych emocji: radości, złości, smutku, lęku oraz doskonalenie umiejętności nazywania i konstruktywnego wyrażania emocji. Dodatkowo gracze będą mogli kształtować takie zdolności jak: współpraca, tolerancja i akceptacja innych, nawiązywanie pozytywnych relacji, budowanie poczucia własnej wartości, aktywne słuchanie, umiejętności z zakresu komunikacji werbalnej i niewerbalnej, czerpanie przyjemności oraz satysfakcji ze wspólnej zabawy oraz możliwości przebywania w grupie.</p> <p>Jednorazowo w grę może grać do 5 graczy.</p> <p>Opakowanie zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 6 trójkątnych plansz</li> <li>- komplet pionków</li> <li>- kostkę</li> <li>- książeczkę stanowiącą szczegółową instrukcję wykorzystania gry.</li> </ul>	1
39.	<b>Uczę się wyrażać emocje - gra edukacyjna</b>	<p>Dzięki grze, dziecko będzie uczyło się wyrażania emocji. Umiejętności życiowe to o osobiste i społeczne umiejętności, które każde dziecko powinno rozwijać. Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plansza</li> <li>• 4 Pionki</li> <li>• 22 Żetony – klucze</li> <li>• Spinner ze strzałką.</li> </ul>	1
40.	<b>Jak dobrze mnie znasz? - gra rozwijająca samoświadomość dziecka</b>	<p>Dzięki grze rozwijającej samoświadomość dziecka, dziecko rozwija świadomość siebie, jedną z kluczowych umiejętności życiowych. Zawartość gry: plansza, spinner ze strzałką, 8 żetonów, 4 pionki, 56 kart, instrukcja.</p>	1
41.	<b>Uczę się rozwiązywać problemy - gra edukacyjna</b>	<p>Gra edukacyjna dzięki której dziecko uczy się podejmować decyzje. Podczas zabawy dziecko staje przed różnego rodzaju wyborami. Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plansza</li> <li>• Pionki</li> <li>• Podstawki</li> <li>• Karty</li> <li>• Żetony-klucze</li> </ul>	1

		• Spinner ze strzałką	
42.	<b>Zestaw pomocy do Diagnozy Profilu Psychoedukacyjnego (PEP-R) E. Schoplera</b>	Zestaw (rozszerzony) pomocy do Diagnozy Profilem Psychoedukacyjnym (PEP-R) Zestaw zawiera niezbędne elementy do diagnozy funkcjonalnej dzieci z deficytami rozwojowymi w wieku od 1 do 12 roku życia.	4
43.	<b>Program multimedialny Percepcja wzrokowo-słuchowa Pakiet Ekspert mTalent</b>	<p>Program multimedialny Percepcja wzrokowo-słuchowa pakiet mTalent obejmuje dwie pozycje: - mTalent PERCEPCJA WZROKOWA - mTalent PERCEPCJA SŁUCHOWA Program multimedialny PERCEPCJA WZROKOWA i SŁUCHOWA to - blisko 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne), - 200 kart pracy do wydruku - idealne narzędzie na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, logopedyczne, rewalidacyjne i inne mające na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji wzrokowej; - jedyny tego typu interaktywny produkt na rynku; - odpowiedź na jedno z najczęstszych wskazań form pomocy psychologiczno-pedagogicznej i zaleceń do pracy z dzieckiem (kształtowanie i ćwiczenia percepcji słuchowej/ wzrokowej); - pierwszy produkt interaktywny na polskim rynku oparty o metodę M. Frostig; - propozycja uzupełniona o zestaw dodatkowych materiałów publikacji autorskich rozszerzających spektrum możliwości zastosowania tego produktu (np. pomoce tradycyjne, drukowalne karty, poradnik metodyczny).</p> <p>Produkt PERCEPCJA WZROKOWA jest podzielony na trzy części:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pierwsza z nich zawiera materiał tematyczny,</li> <li>- druga a tematyczny,</li> <li>- trzecia - materiał językowy (najbardziej przydatny w przypadku pracy z dziećmi starszymi, które miewają kłopoty z rozpoznawaniem i różnicowaniem znaków).</li> </ul> <p>W każdej części znajdują się zestawy ćwiczeń z podobnych obszarów: 1. Stałość spostrzegania 2. Spostrzeganie figury i tła 3. Spostrzeganie położenia przedmiotów w przestrzeni 4. Spostrzeganie stosunków przestrzennych 5. Koordynacja wzrokowo-ruchowa 6. Pamięć wzrokowa 7. Jarmark różności (zawiera ćwiczenia z różnych obszarów, niesklasyfikowane w innych działach, np. uwaga i koncentracja). Każdy z nich zawiera materiał tematyczny (ilustracje), a tematyczny (symbole i figury) oraz językowy (litery i cyfry).</p> <p>Dodatkowo w skład zestawu programu mTalent Percepcja wzrokowa wchodzi: - Drukowany poradnik metodyczny "Percepcja wzrokowa"; - kolorowe patyczki;</p>	3

		<p>- okrągłe żetony; - liczmany; figury; - latarka z laserem; - lupa; -Książki z kursem e-kreda; - licencja mTalent; -instrukcja instalacji mTalent.pl</p> <p>- KOD odblokowujący dostęp do szkolenia online i umożliwiający otrzymanie imiennego Certyfikatu</p> <p>W programie PERCEPCJA SŁUCHOWA wydzielono następujące działy ćwiczeń interaktywnych: 1. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków 2. Sekwencje i rytmy 3. Słuch fonemowy 4. Synteza słuchowa 5. Analiza słuchowa 6. Pamięć słuchowa i polecenia złożone 7. Rymy i zagadki 8. Zabawy słuchowe (zawierające ćwiczenia niesklasyfikowane w innych działach, np. koordynacja słuchowo-ruchowa itd.)</p> <p>Dodatkowo w skład zestawu programu mTalent Percepcja słuchowa wchodzi: - Drukowany poradnik metodyczny "Percepcja słuchowa"; - mikrofon + statyw;</p> <p>- karta dźwiękowa USB; - słuchawki; - głośniczki stereo USB+Minijack; - okrągłe żetony; - kolorowe patyczki; - trójkąt muzyczny; - drewniane pudełko akustyczne;</p> <p>- Książki z kursem e-kreda; - licencja mTalent; - instrukcja instalacji mTalent.pl; - KOD odblokowujący dostęp do szkolenia online i umożliwiający otrzymanie imiennego Certyfikatu</p> <p>Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu)</p> <p>Do poprawnego działania zasobów edukacyjnych konieczne jest korzystanie z poniższych przeglądarek i systemów operacyjnych:</p> <p>Przeglądarki: Google Chrome - od wersji 32, oraz wyższe wersje; Mozilla Firefox - od wersji 27, oraz wyższe wersje; Apple Safari od wersji 8 wzwyż; Microsoft Edge</p> <p>Systemy operacyjne: Microsoft Windows - wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge); dla mLibro w wersji dla Windows 7, a także dla mLibro w wersji Windows Store (Windows 8.1, Windows 10 i wyższe wersje) - minimum 2GB RAM; Apple Mac OSx - od wersji 10.08 i wyższe (Safari); Apple iOS - od wersji 7.1.2 (Safari); dla mLibro w wersji iOS App Store wymagana wersja systemu iOS 10.0 lub wyższa; Google Android 8, 9, 10 (Chrome i Edge); dla mLibro w wersji Google Play przynajmniej 2GB RAM; Linux (Chrome i Firefox)</p> <p>WAŻNE: Licencja produktu jest jednostanowiskowa, co upoważnia do pracy on-line jednego zalogowanego użytkownika na dowolnym urządzeniu (w dowolnym miejscu i czasie) oraz do pobrania programu off-line na maksymalnie 2 urządzenia należące do Licencjobiorcy</p> <p>Szkolenie online z obsługi programu GRATIS.</p> <p>BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta.</p>	
44.	<b>Złapmy Lwa. Specjalne potrzeby edukacyjne</b>	<p>To wyjątkowa gra, która opiera się na japońskiej grze Dobutsu shogi (dost. „zwierzętkowe szachy”, jap. Gra realizuje podstawę programową MEN w zakresie powszechnego wprowadzenia szachów do szkół podstawowych. Gra realizuje podstawę programową w zakresie nauki programowania w nauczaniu wczesnoszkolnym i rozwija kluczowe umiejętności dzieci takie jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• myślenie logiczne i strategiczne,</li> </ul>	1



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• pamięć i orientacja przestrzenna,</li> <li>• umiejętność analizy i rozwiązywania problemów,</li> <li>• intuicja, wyobraźnia,</li> <li>• umiejętność koncentracji,</li> <li>• umiejętność radzenia sobie ze stresem,</li> <li>• zdolność doskonalenia się.</li> </ul> <p>Reguły gry są proste. Gra nie wymaga umiejętności gry w szachy. Gra zachowuje wszystkie walory logiki i strategii znanej z europejskich szachów sprowadzając je jednak do niezbędnego minimum: figur-zwierzątek dla każdego z dwóch graczy i małej planszy. Nie trzeba pamiętać o możliwych ruchach zwierząt na planszy – są oznaczone dobrze widocznymi na figurach znakami. Zbite figury nie zostają odrzucone z gry, ale służą wiernie temu, kto je zbił! Dzięki temu gra ma niewiele remisów, a także jej końcówki są niezwykle ekscytujące. Uzupełniające scenariusze zabaw opartych na grze zostały dobrane w taki sposób by rozwijać bazowe funkcje poznawcze i umiejętności ważne dla dzieci z ryzykiem dysleksji lub dyskalkulii. Fizyczna forma gry – drewniane, zaokrąglone klocki oraz poduszki, łagodne kolory i kształty rysunków zwierząt idealnie odpowiadają oczekiwaniom wobec pomocy dydaktycznych dla dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu. Ruchowa forma wielkowymiarowej gry oraz scenariusze ruchowych zabaw pomagają kanalizować aktywność dzieci nadpobudliwych ruchowo. Wytworzona w zabawie aktywność w zakresie myślenia operacyjnego rozwija dodatkowo umiejętność koncentracji, a interakcje z uczestnikami w sposób niewymuszony uspołecniają uczestników zajęć budując kompetencje niezbędne do funkcjonowania w grupie rówieśniczej.</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dywanową planszę do gry 1,5 x 2 m z 8 poduszkami,</li> <li>• uzupełniające kartonowe znaki do wykorzystania z planszą dywanową: 24 mniejsze koła i 6 większych kół z „emotikonami” (szczęście, radość, smutek, strach, złość, inne);</li> <li>• sześć zestawów gry planszowej z drewnianymi klockami-zwierzątkami,</li> <li>• poradnik metodyczny, zabawy, wydrukowane karty pracy,</li> <li>• zabawy multimedialne na tablicę interaktywną,</li> <li>• nagrody naklejki dla dzieci.</li> </ul>	
45.	<b>Obciążeniowy kocyk - 1,4 kg - 50x25 cm</b>	Koc obciążeniowy wykorzystywany w SI wg wymiarów podanych w nazwie.	3
46.	<b>Obciążeniowy kocyk - 1,35 kg - 120x70 cm</b>	Koc obciążeniowy wykorzystywany w SI wg wymiarów podanych w nazwie.	4
47.	<b>Gruszka - duży</b>	Miękkie i wygodne gruszki wypełnione granulatem, dopasowujące się kształtem do osoby siedzącej. Pokryte trwałą	1

	<b>puf serce</b>	tkaniną PCV bez ftalanów, którą łatwo utrzymać w czystości. • waga 4 kg • śr. 60 cm • wys. 80 cm	
48.	<b>Gra - Szczypcowe sortowanie</b>	Doskonalenie zręczności. Sortowanie kulek wg koloru. Zawartość: Podstawa z pięcioma przeźroczystymi tulejami, 50 kulek w 5 kolorach, 2 szczypce, instrukcja.	4
49.	<b>Drewniana układanka geometryczna - drewniane figury</b>	Układanka składająca się z 29 drewnianych figur geometrycznych oraz 20 kart z modelami zwierzątek do ułożenia (3 poziomy trudności). Układając zwierzątka według wzorów dziecko uczy się rozpoznawania kształtów i kolorów. Ćwiczy także spostrzegawczość, pamięć wzrokową i motorykę dłoni. • wym. opakowania 38 x 16 x 2,5 cm • wym. kart 10 x 10 cm • wym. elem. od 2,5 x 2,5 x 1 cm do 11,2 x 5,6 x 1 cm	1
50.	<b>Śruby i nakrętki do zabaw kreatywnych - zestaw z kartami</b>	Zestaw plastikowych śrub i nakrętek. Zabawka rozwija sprawność motoryczną oraz koordynację, pomaga w nauce sortowania i klasyfikowania, a także rozróżniania kolorów, kształtów i liczb. • 16 śrub w 4 różnych kształtach, każdy rodzaj śruby w 4 kolorach • 16 nakrętek dopasowanych do śrub pod względem kształtu, koloru i średnicy gwintu • wym. śruby ok. 5 x 4,6 x 6,4 cm • wym. nakrętki ok. 5 x 4,6 x 1,5 cm • 12 obrazkowych kart aktywności z lakierowanego kartonu o wym. 23,9 x 20,9 cm. 10 kart posiada otwory na śruby, dzięki czemu obrazek zmienia się w przestrzenną konstrukcję!	1
51.	<b>Kolorowy namiot</b>	Namiot po nałożeniu na stół tworzy miejsce zabaw. Prostokątny stół (np. 100575) jest sprzedawany osobno. • namiot o wym. 119 x 74 x 52 cm.	1
52.	<b>Klepsydra sensoryczna Jumbo</b>	Po odwróceniu klepsydry kolorowy żel powoli spływa na dno. • wym. 8 x 20 cm • różne kolory, sprzedawane losowo.	1
53.	<b>Tablica magnetyczna</b>	Magnetyczny rysik przesuwany po powierzchni tablicy, kulki pojawiają się na powierzchni i tworzą pożądane kształty. Wewnątrz zamkniętej tablicy znajdują się metalowe kuleczki, a na wierzchu tablicy otwory. W trakcie przesuwania namagnesowaną końcówką pisaka po otworach kuleczki osadzają się tworząc rysunek. Aby "zmazać" rysunek należy przeciągnąć płaską powierzchnią pisaka lub palcem po rysunku, a wystające z otworów kuleczki schowają się do środka tablicy. Tablica i rysik wykonane z tworzywa sztucznego.	1
54.	<b>Geoplan</b>	Dwustronna podstawa z umieszczonymi na niej kołeczkami, na które nakładamy elastyczne gumki, uzyskując geometryczne wzory. • 11 x 11 kołeczek z jednej strony • 29 kołeczek z drugiej strony • komplet 20 gumek do ćwiczeń • wym. 27 x 27 cm.	1
55.	<b>Trójwymiarowy labirynt - ćwiczenia motoryki małej i koncentracji</b>	Kostka z trójwymiarowymi labiryntami - zagadki logiczne. Obróć kulkę w labiryncie aby znalazła się w punkcie staru a następnie obracaj kostkę. Bok sześcianu 13,8 x 13,8.	1
56.	<b>Memory</b>	Drewniane memo dotykowe to gra polegająca na tym, by bez podglądania, a jedynie przy pomocy dotyku, spośród 32	1

	<b>dotykowe</b>	drewnianych krążków znaleźć i dopasować do siebie te o identycznej powierzchni. Wnętrze krążków wykonano z materiałów o różnej fakturze. Gracz wkłada rękę do worka i wyławia 1 krążek. Kiedy już to zrobi, wkłada rękę po raz drugi i spośród tych, które w worku pozostały (bez patrzenia, posługując się jedynie zmysłem dotyku wybiera drugi do pary o dokładnie takiej samej strukturze materiału). Wygrywa ta osoba, która zbierze najwięcej par. Układanka idealnie nadaje się do rozwijania pamięci i doskonalenia zmysłu dotyku u dzieci. Krążki można przechowywać w dołączonym do zestawu poręcznym, bawełnianym worku. Zestaw zawiera 16 par drewnianych klocków i bawełniany woreczek. · śr. 4 cm · wys. 2 cm.	
57.	<b>Transparentne sześciiany, 36 elem.</b>	Kolorowe, przezroczyste sześciiany wykonane z tworzywa sztucznego. - 36 elem. - wym. opak. 28 x 20 x 12,5 cm Kolorowe sześciiany do zabawy z barwą i światłem. Można układać je jeden za drugim i, patrząc pod światło, poszukiwać nowych odcieni, które powstają po nałożeniu się barw.	1
58.	<b>Klocki z kolorowym wypełnieniem</b>	Solidnie wykonane klocki z kauczukowego drewna z kolorowymi elementami z przezroczystego akrylu w różnych kolorach. Mają bezpieczne, zaokrąglone narożniki. Dzieci mogą nie tylko bawić się klockami, ale także obserwować przez nie świat dookoła w innych barwach. • 4 trójkąty o wym. 14 x 3,5 x 12 cm • 4 półkoła o wym. 14 x 3,5 x 7 cm • 4 kwadraty o wym. 3,5 x 3,5 x 3,5 cm • 4 prostokąty o wym. 14 x 3,5 x 7 cm.	2
59.	<b>Domek kolorowych figur</b>	Dzieci przekładają kolorowe figury przez okienka, ćwiczą motorykę i koordynację wzrokowo - ruchową. Drewniana podstawa z kolorowym domkiem, 50 figur na prętach w 5 kształtach.	1
60.	<b>Fakturowa loteryjka z fotografiami</b>	Fakturowa loteryjka z fotografiami - Fotografie umożliwiają wzrokowo - dotykowe skojarzenia odczuwanej faktury i widzianego przedmiotu. Dzieci mogą dobierać w pary kartoniki o tej samej fakturze, a także mogą dobierać kartonik z fakturą do fotografii przedmiotu.	1
61.	<b>Relacje szeregi - sekwencje - metoda krakowska</b>	Relacje – szeregi – sekwencje Trzy zestawy kart: Karty Relacje: ujmujące zależność między dwoma bądź większą liczbą elementów (podmiotów, przedmiotów, fragmentów obiektów, cech). Karty Szeregi: pokazujące ciągi elementów ustawionych obok siebie w linii prostej. Karty - Sekwencja - jest ciągiem znaków (symboli), stanowiącym uporządkowaną według określonej reguły strukturę. W sekwencji struktury (dwu-, trzy-, czteroelementowe) powtarzają się. Miejsce kolejnego znaku w sekwencji wynika z przyjętej arbitralnie reguły.	1
62.	<b>Relacje szeregi</b>	Relacje – szeregi – sekwencje	1

	<b>- sekwencje - metoda krakowska 2</b>	Trzy zestawy kart: Karty Relacje: ujmujące zależność między dwoma bądź większą liczbą elementów (podmiotów, przedmiotów, fragmentów obiektów, cech). Karty Szeregi: pokazujące ciągi elementów ustawionych obok siebie w linii prostej. Karty - Sekwencja - jest ciągiem znaków (symboli), stanowiącym uporządkowaną według określonej reguły strukturę. W sekwencji struktury (dwu-, trzy-, czteroelementowe) powtarzają się. Miejsce kolejnego znaku w sekwencji wynika z przyjętej arbitralnie reguły.	
63.	<b>Układanka kolorowe memory</b>	W zestawie kolorowe kuleczki, foremki, pałeczki, pęsetka, łyżka, drewniana plansza oraz zestaw do memory.	1
64.	<b>Kij deszczowy - reinmaker</b>	Instrument wykonany z tworzywa sztucznego. W środku umieszczono małe kolorowe koraliki, które spadając w dół wywołują charakterystyczny dla deszczu dźwięk. • dł. 50 - 55 cm.	5
65.	<b>Drewniany sorter</b>	Do pudełeczka i odpowiedniej przegrody należy wrzucić właściwy obrazek wg danej kategorii.	1
66.	<b>Monitor interaktywny 75"</b>	Monitor interaktywny służący do prowadzenia zajęć edukacyjnych w oparciu o nowoczesne technologie informatyczne. Parametry techniczne: rozmiar monitora min. 65 cali, typ matrycy TFT, czas reakcji 8 ms, ilość wyświetlanych kolorów 1,07 B (10 bitowy), rozdzielczość 3840x2160, format obrazu 16;9, technologia dotykowa: podczerwień do 10 punktów, obszar wyświetlania obrazu: 1462,5x801,5mm, wbudowane głośniki 2x15W, złącza wejścia: HDMI X3, USB Touch x2, D-SUB, VGA Audio In, YPbPr, CVBS, wejście mikrofonowe, USB 2,0 x2, RS-232, OPS, złącza wyjścia: wyjście słuchawkowe, obsługiwane systemy operacyjne: wszystkie aktualne systemy Microsoft Windows, Mac OS. Dodatkowe wyposażenie: mobilny statyw dla monitorów interaktywnych, maksymalne obciążenie 50 kg, regulowana wysokość 120 - 165 cm, kółka z hamulcem, komputer OPS (min. Intel, 4 GB, SSD120GB, iHD, Win10ProPL), klawiatura bezprzewodowa + mysz bezprzewodowa.	1
67.	<b>Mega układanka z kuleczkami</b>	W zestawie kolorowe kuleczki, pęsetka, łyżka, drewniana plansza, 3 dwustronne plansze, kolorowe foremki, kolorowe kształty, cyfry, pierścienie, magnetyczne rybki oraz wędka, pałeczki,	1
68.	<b>Duży zestaw do treningu zapachowego</b>	Drewniana skrzynka z bogatym wyposażeniem do zabaw, treningu i ćwiczeń rozwijających zmysł węchu. Ponad 100 elementów umożliwia przeprowadzenie zajęć tematycznych, poznawczych oraz terapeutycznych dla całej grupy dzieci. Na płytkach umieszczone są obrazki adekwatne do załączonych zapachów tak, aby dziecko mogło skojarzyć zapach z rysunkiem. Płytki z obrazkami stanowią element manipulacyjny do ćwiczeń m.in. identyfikacji zapachu, pamięci z wykorzystaniem receptorów wzrokowych i węchowych oraz rozwijania słownictwa. Przy pomocy załączonych scenariuszy zajęć – lekcji, można stworzyć oryginalne i bardzo ciekawe zajęcia uświadamiające dzieciom, jak ważną rolę w życiu odgrywa zapach i zmysł powonienia.	1

		Zestaw zawiera: - 15 owocowych zapachów, - 8 zapachów wyciszających, - 7 zapachów pobudzających, - 30 kart i drewniana skrzynka. Karty przedstawiają cały i owoc przepołowiony.	
69.	<b>Kula plazmowa</b>	Funkcja sterowania dźwiękiem poprzez wbudowany mikrofon (po ustawieniu przełącznika w trybie audio kula rozświetla się, gdy mikrofon zarejestruje odpowiednio głośny dźwięk). Regulowana czułość. Dotknięcie punktu na szklanym korpusie powoduje silniejsze rozświetlenie go. • wys. 24 cm • śr. kuli 15 cm • zasilacz 230 V w komplecie.	1
70.	<b>Magiczne okulary do mieszania barw</b>	20 sposobów nauki o kolorach. Okulary pokazują dziecku jakie kolory są kolorami podstawowymi i co się dzieje jeśli je złamiemy innymi kolorami, ile może ich powstać i jaką mają nazwę. • wym. 14 x 15 cm.	1
71.	<b>Drewniana tablica z ruchomymi elementami</b>	Drewniana tablica z ruchomymi elementami – należy ułożyć określony wzór w wyznaczonym czasie (w zestawie 18 podwójnych kart, klepsydra oraz dwustronna tablica – kształty lub kółeczka).	1
72.	<b>Tunel sensoryczny</b>	Tunel sensoryczny z wypełnieniem. Zaprojektowana do ćwiczeń bodźców czucia głębokiego jak i do relaksu. Pokrowiec wykonany z Eco, wypełniony granulami styropianowymi.	1
73.	<b>Gra - Planowanie codziennych czynności</b>	Celem gry jest nauka czynności wykonywanych w trakcie całego dnia i określania godzin w formacie analogowym i cyfrowym za pomocą podstawowych codziennych czynności z własnego otoczenia. Gra polega na wypełnianiu tablicy obrazkami przedstawiającymi czynności, które dziecko ma wykonać o różnych porach dnia. Zestaw można wykorzystać stosując dwa różne formaty: 12 i 24-godzinny. • makatka z przezroczystymi kieszonkami o wym. 105 x 35 cm • 36 kart przedstawiających czynności o wym. 9 x 9 cm • 36 kart przedstawiających zegar wskazujący różne pory o wym. 9 x 9 cm • 72 karty przedstawiające różne godziny o wym. 9 x 4,5 cm • 12 kart oznaczających porę przedpołudniową (am) lub popołudniową (pm) o wym. 9 x 9 cm.	5
74.	<b>Połyaskujące walce</b>	Duże walce wykonane z przezroczystego tworzywa w 6 tęczyowych kolorach. Układanie ich w sorterze umieszczonym na panelu świetlnym pozwala obserwować ciekawe efekty. Podstawa bok 23.5 cm i 36 walców w 6 kolorach.	3
75.	<b>Magiczne przelewanki duże</b>	Przeźroczyste pojemniki z tworzywa z przelewającą się kolorową cieczą wymiary 7x13.	5
76.	<b>Płynna sensoryczna mata Koła</b>	5 mat w kolorach pomarańczowym, niebieskim, różowym, fioletowym, zielonym. Waga 11kg/m <sup>2</sup> , niepalny nadający się do recyklingu, PVC, PE, woda z kolorowym płynem kolmetycznym, wymiar: średnica 40 cm, grubość 7,5 mm z czego 2 mm. to podkład antypoślizgowy.	5
77.	<b>Aromatyzery zapachowy</b>	Ultradźwiękowy dyfuzor zapachu z funkcją aromaterapii, który może posłużyć jako nawilżacz powietrza. Moc 12 W, 100-240V 50/60 Hz, funkcja aromaterapii na olejkach eterycznych, wydajność 40 -60 ml/h, obszar 50m <sup>2</sup> , czas pracy 10h,	1

		pojemność 500ml, czasomierz 2h/4h/praca ciągła, 2 rodzaje mgiełki niska, wysoka, światło LED:RGB, 7 kolorów oświetlenia, zasilacz sieciowy AC, miarka na wodę, pilot, rodzaj pracy ultradźwięki, przewód 180 cm, rozmiar 168x160 mm, materiał ABS+PP.	
78.	<b>Dysk plazmowy</b>	Dysk o średnicy 30 cm, aktywny na dotyk i dźwięk. Wytwarza pioruny na skutek dotykania.	1
79.	<b>Program multimedialny Percepcja wzrokowa mTalent</b>	<p>Program posiada rekomendację Polskiego Towarzystwa Dysleksji.</p> <p>Programy mTalent otrzymały wyróżnienie w prestiżowym konkursie Bett Awards 2021, dotyczącym rozwiązań</p> <p>Program multimedialny PERCEPCJA WZROKOWA z serii mTalent to blisko 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: łączenie elementów, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne),</p> <p>200 kart pracy do wydruku</p> <p>idealne narzędzie na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, logopedyczne, rewalidacyjne i inne mające na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji wzrokowej,</p> <p>jedyny tego typu interaktywny produkt na rynku,</p> <p>odpowiedź na jedno z najczęstszych wskazań form pomocy psychologiczno-pedagogicznej i zaleceń do pracy z dzieckiem (kształtowanie i ćwiczenia percepcji słuchowej/ wzrokowej),</p> <p>pierwszy produkt interaktywny na polskim rynku oparty o metodę M. Frostig,</p> <p>propozycja uzupełniona o zestaw dodatkowych materiałów publikacji autorskich rozszerzających spektrum możliwości zastosowania tego produktu (np. pomoce tradycyjne, drukowalne karty, poradnik metodyczny),</p> <p>Produkt jest podzielony na trzy części:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pierwsza z nich zawiera materiał tematyczny,</li> <li>- druga a tematyczny,</li> </ul>	1



	<p>- trzecia; materiał językowy (najbardziej przydatny w przypadku pracy z dziećmi starszymi, które miewają kłopoty z rozpoznawaniem i różnicowaniem znaków).</p> <p>W każdej części znajdują się zestawy ćwiczeń z podobnych obszarów:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stałość spostrzegania</li> <li>2. Spostrzeganie figury i tła</li> <li>3. Spostrzeganie położenia przedmiotów w przestrzeni</li> <li>4. Spostrzeganie stosunków przestrzennych</li> <li>5. Koordynacja wzrokowo-ruchowa</li> <li>6. Pamięć wzrokowa</li> <li>7. Jarmark różnaitości (zawiera ćwiczenia z różnych obszarów, niesklasyfikowane w innych działach, np. uwaga i koncentracja).</li> </ol> <p>Każdy z nich zawiera materiał tematyczny (ilustracje), aтематиyczny (symbole i figury) oraz językowy (litery i cyfry).</p> <p>Dodatkowo w skład zestawu programu mTalent Percepcja wzrokowa wchodzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tradycyjne elementy wyposażenia: kolorowe patyczki, okrągłe żetony, duża lupa, liczman, latarka z laserem</li> <li>- drukowane elementy wyposażenia: instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, a także poradniki metodyczne ze scenariuszami zajęć.</li> </ul> <p>Seria produktów mTalent to gotowe narzędzia diagnostyczno-terapeutyczne, zawierające tysiące ćwiczeń multimedialnych dla nauczycieli, terapeutów, pedagogów i logopedów do wykorzystania podczas zajęć dydaktyczno-wyrównawczych, rewalidacyjnych, logopedycznych, korekcyjno- kompensacyjnych z dziećmi w wieku 4-11 lat w normie intelektualnej, lub niezależnie od wieku w przypadku dzieci z niepełnosprawnością intelektualną.</p> <p>Każdy program serii mTalent:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zawiera podręcznik metodyczny, scenariusze zajęć, zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych, drukowalnych kart pracy, oraz KURS TWORZENIA MULTIMEDIALNYCH ZASOBÓW EDUKACYJNYCH na tablice i monitory interaktywne, komputery, tablety, w postaci bogato ilustrowanego przykładami podręcznika tworzenia gier i ćwiczeń interaktywnych do wykorzystania w edukacji i terapii. Kurs autorstwa wieloletniego wykładowcy akademickiego, przygotowującego</li> </ul>	
--	---	--

	<p>przyszłych nauczycieli i terapeutów do pracy. Możliwość zakończenia kursu certyfikatem imiennym,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- umożliwia pracę z programem zarówno online w dowolnym miejscu i czasie (np. w domu) na każdym dostępnym urządzeniu (komputer, tablet, smartfon, tablica interaktywna, na systemach Windows, Android oraz iOS), jak i offline (bez dostępu do internetu) na komputerze, tablecie (np. w szkole, gabinecie),</li> <li>- służy do wykorzystania podczas zajęć indywidualnych (np. w gabinecie, w poradni), jak i grupowych (w szkole, przedszkolu) np. przy tablicy lub monitorze interaktywnym,</li> <li>- wykonany w technologii HTML5, a nie flash,</li> <li>- jest opracowany przez najlepszych specjalistów w swojej dziedzinie, mających doświadczenie zarówno w pracy z dziećmi, jak i technologii na usługach terapii, a także tworzeniu (rozpoznawalnych na rynku) produktów wspierających diagnozę i proces terapeutyczny,</li> <li>- zapewnia zgodność z zasadami dostępności - łatwiejsza obsługa oprogramowania przez osoby z niepełnosprawnościami - właściciel marki mTalent (Learnetic SA) jest również pierwszym w Polsce (z ramienia firm prywatnych) sygnatariuszem ogólnopolskiego projektu dotyczącego dostępności,</li> <li>- umożliwia m.in. monitoring postępów podopiecznych, oraz zbieranie informacji szczegółowych np. na temat tego, z jakimi elementami mieli problemy.</li> </ul> <p>Pracuj z mTalent również na odległość! Niezależnie od okoliczności możesz kontynuować pracę z programami mTalent. W tym celu wykorzystaj multimedialne zasoby programów oraz funkcjonalności platformy mTalent.pl do prowadzenia terapii na odległość. Czy wiesz, że mTalent to jedyne na polskim rynku programy wspierające terapię, które pozwalają na pracę zdalną bez korzystania z zewnętrznego oprogramowania. Takie podejście gwarantuje całkowite bezpieczeństwo danych osobowych pacjentów i terapeutów oraz przebiegu zdalnej terapii.</p> <p>Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu), w przypadku programów 031927, 031928, 031939 - 031942 - 3 stanowiska online + offline. Oprogramowanie dostępne na platformie mTalent.pl działa poprawnie na większości urządzeń typu: tablety, smartfony, komputery stacjonarne, laptopy oraz tablicach interaktywnych (Firefox) i na monitorach dotykowych, na systemach Windows, Android oraz iOS.</p> <p><b>WAŻNE:</b> Licencja produktu jest jednostanowiskowa, co upoważnia do pracy on-line jednego zalogowanego użytkownika na dowolnym urządzeniu (w dowolnym miejscu i czasie) oraz do pobrania programu off-line na maksymalnie 2 urządzenia należące do Licencjobiorcy. Szkolenie online z obsługi programu GRATIS. BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta.</p>	
--	--	--

		<p>Programy z serii mTalent są zgodne z opublikowanymi przez MEN podstawowymi kierunkami realizacji polityki oświatowej w roku szkolnym 2020/2021, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania w procesach edukacyjnych narzędzi i zasobów cyfrowych oraz metod kształcenia na odległość.</p> <p>JEDYNY polski program terapeutyczny nagrodzony prestiżową europejską nagrodą BELMA:</p> <p>Program przeznaczony jest do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS).</p> <p>Przeglądarki:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Google Chrome; od wersji 32, oraz wyższe wersje</li> <li>- Mozilla Firefox; od wersji 27, oraz wyższe wersje</li> <li>- Apple Safari od wersji 8 wzwyż</li> <li>- Microsoft Edge</li> </ul> <p>Systemy operacyjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Microsoft Windows; wersje 7,8,8.1,10 i wyższe</li> <li>- Apple Mac OSx; od wersji 10.08 i wyższe (Safari)</li> <li>- Apple iOS; od wersji 7.1.2 (Safari)</li> <li>- Google Android 7.1.1, 8, 9, 10 (Chrome i Edge)</li> <li>- Linux (Chrome i Firefox)</li> </ul>	
80.	<b>Program multimedialny Percepcja słuchowa mTalent</b>	<p>Program posiada rekomendację Polskiego Towarzystwa Dysleksji.</p> <p>Programy mTalent otrzymały wyróżnienie w prestiżowym konkursie Bett Awards 2021, dotyczącym rozwiązań edukacyjnych na świecie.</p> <p>Program PERCEPCJA SŁUCHOWA z serii mTalent to ponad 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: odsłuchiwanie i nagrywanie własnej wersji materiału językowego, łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach</p>	1

		<p>uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne),</p> <p>200 kart pracy do wydruku</p> <p>idealne narzędzie na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, logopedyczne, rewalidacyjne i inne mające na celu kształtowanie usprawnianie percepcji słuchowej.</p> <p>W programie wydzielono następujące działy ćwiczeń multimedialnych:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków</li> <li>2. Zabawy dźwiękami</li> <li>3. Cechy dźwięku</li> <li>4. Sekwencje i rytmy</li> <li>5. Pamięć słuchowa i polecenia złożone</li> <li>6. Analiza słuchowa</li> <li>7. Synteza słuchowa</li> <li>8. Słuch fonemowy</li> <li>9. Rymy</li> <li>10. Zagadki</li> <li>11. Koordynacja słuchowo-wzrokowo-ruchowa</li> </ol> <p>Program mTalent Percepcja słuchowa to:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- program o potwierdzonej skuteczności i bezpieczeństwie użytkowania (wyrób medyczny),</li> <li>- jedyny tego typu interaktywny produkt na rynku, odpowiedź na jedno z najczęstszych wskazań form pomocy psychologiczno-pedagogicznej i zaleceń do pracy z dzieckiem (kształtowanie i ćwiczenia percepcji słuchowej/wzrokowej),</li> <li>- zbiór ponad 600 interaktywnych ekranów,</li> <li>- materiał pozytywnie zaopiniowany i recenzowany,</li> <li>- produkt zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami,</li> <li>- materiał, który został przygotowany w nowoczesnej technologii HTML5 (nie FLASH), co oznacza, że posłuży użytkownikom przez wiele lat.</li> </ul> <p>Seria produktów mTalent to gotowe narzędzia diagnostyczno-terapeutyczne, zawierające tysiące ćwiczeń multimedialnych dla nauczycieli, terapeutów, pedagogów i logopedów do wykorzystania podczas zajęć dydaktyczno-wyrównawczych, rewalidacyjnych, logopedycznych, korekcyjno- kompensacyjnych z dziećmi w wieku 4-11 lat w normie intelektualnej, lub niezależnie od wieku w przypadku dzieci z niepełnosprawnością intelektualną.</p> <p>Każdy program serii mTalent:</p>	
--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zawiera podręcznik metodyczny, scenariusze zajęć, zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych, drukowalnych kart pracy, oraz KURS TWORZENIA MULTIMEDIALNYCH ZASOBÓW EDUKACYJNYCH na tablice i monitory interaktywne, komputery, tablety, w postaci bogato ilustrowanego przykładami podręcznika tworzenia gier i ćwiczeń interaktywnych do wykorzystania w edukacji i terapii. Kurs autorstwa wieloletniego wykładowcy akademickiego, przygotowującego przyszłych nauczycieli i terapeutów do pracy. Możliwość zakończenia kursu certyfikatem imiennym,</li> <li>- umożliwia pracę z programem zarówno online w dowolnym miejscu i czasie (np. w domu) na każdym dostępnym urządzeniu (komputer, tablet, smartfon, tablica interaktywna, na systemach Windows, Android oraz iOS), jak i offline (bez dostępu do internetu) na komputerze, tablecie (np. w szkole, gabinecie),</li> <li>- służy do wykorzystania podczas zajęć indywidualnych (np. w gabinecie, w poradni), jak i grupowych (w szkole, przedszkolu) np. przy tablicy lub monitorze interaktywnym,</li> <li>- wykonany w technologii HTML5, a nie flash,</li> <li>- jest opracowany przez najlepszych specjalistów w swojej dziedzinie, mających doświadczenie zarówno w pracy z dziećmi, jak i technologii na usługach terapii, a także tworzeniu (rozpoznawalnych na rynku) produktów wspierających diagnozę i proces terapeutyczny,</li> <li>- zapewnia zgodność z zasadami dostępności - łatwiejsza obsługa oprogramowania przez osoby z niepełnosprawnościami - właściciel marki mTalent (Learnetic SA) jest również pierwszym w Polsce (z ramienia firm prywatnych) sygnatariuszem ogólnopolskiego projektu dotyczącego dostępności,</li> <li>- umożliwia m.in. monitoring postępów podopiecznych, oraz zbieranie informacji szczegółowych np. na temat tego, z jakimi elementami mieli problemy.</li> </ul> <p>Pracuj z mTalent również na odległość! Niezależnie od okoliczności możesz kontynuować pracę z programami mTalent. W tym celu wykorzystaj multimedialne zasoby programów oraz funkcjonalności platformy mTalent.pl do prowadzenia terapii na odległość. Czy wiesz, że mTalent to jedyne na polskim rynku programy wspierające terapię, które pozwalają na pracę zdalną bez korzystania z zewnętrznego oprogramowania. Takie podejście gwarantuje całkowite bezpieczeństwo danych osobowych pacjentów i terapeutów oraz przebiegu zdalnej terapii.</p> <p>Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu), w przypadku programów 031927, 031928, 031939 - 031942 - 3 stanowiska online + offline. Oprogramowanie dostępne na platformie mTalent.pl działa poprawnie na większości urządzeń typu: tablety, smartfony, komputery stacjonarne, laptopy oraz tablicach interaktywnych (Firefox) i na monitorach dotykowych, na systemach Windows, Android oraz iOS.</p> <p>WAŻNE: Licencja produktu jest jednostanowiskowa, co upoważnia do pracy on-line jednego zalogowanego użytkownika na dowolnym urządzeniu (w dowolnym miejscu i czasie) oraz do pobrania programu off-line na maksymalnie 2 urządzenia należące do Licencjobiorcy. Szkolenie online z obsługi programu GRATIS. BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta.</p> <p>Programy z serii mTalent są zgodne z opublikowanymi przez MEN podstawowymi kierunkami realizacji polityki</p>	
--	--	--

		<p>oświatowej w roku szkolnym 2020/2021, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania w procesach edukacyjnych narzędzi i zasobów cyfrowych oraz metod kształcenia na odległość.</p> <p><b>WYMAGANIA TECHNICZNE:</b></p> <p>Program przeznaczony jest do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS).</p> <p>Przeglądarki:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Google Chrome ; od wersji 32, oraz wyższe wersje</li> <li>- Mozilla Firefox ; od wersji 27, oraz wyższe wersje</li> <li>- Apple Safari od wersji 8 wzwyż</li> <li>- Microsoft Edge</li> </ul> <p>Systemy operacyjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Microsoft Windows; wersje 7,8,8.1,10 i wyższe</li> <li>- Apple Mac OSx; od wersji 10.08 i wyższe (Safari)</li> <li>- Apple iOS; od wersji 7.1.2 (Safari)</li> <li>- Google Android 7.1.1, 8, 9, 10 (Chrome i Edge)</li> <li>- Linux (Chrome i Firefox)</li> </ul>	
81.	<b>Dywan interaktywny</b>	<p>Innowacyjna pomoc edukacyjna, wspierająca rozwój motoryki dużej, spostrzegawczości, refleksu, koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz współpracy w grupie i zdrowej rywalizacji.</p> <p>Dzięki zintegrowanemu systemowi czujników z projektorem i komputerem oraz wygodnej obsłudze za pomocą ruchu lub pilota, urządzenie daje szerokie spektrum zastosowania w każdym pomieszczeniu. Pakiet 100 gier i zabaw interaktywnych. Wymiary „wyświetlanego obszaru” to ok. 2,2 x 3,5 m (dla ok. 3 m wysokości podwieszonego urządzenia). Magiczny Dywan posiada nowe, interaktywne menu. Może być obsługiwany przez nauczyciela na dwa sposoby: albo steruje on urządzeniem przy użyciu pilota (zasada działania jest taka sama, jak w przypadku pilota do TV), albo całkowicie interaktywnie - ruchami rąk i nóg. Dane techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sterowanie za pomocą pilota</li> <li>• wyposażony w czujniki ruchu</li> <li>• wbudowany projektor szerokokątny (16x9)</li> <li>• wbudowany komputer z procesorem Intel</li> <li>• dysk SSD</li> <li>• głośniki stereo</li> <li>• rozdzielczość 1280x800 dpi</li> <li>• jasność 3200 ANSI lumen</li> <li>• kontrast 13000:1</li> <li>• montażu sufitowy z możliwością regulacji 40-55 cm</li> </ul>	1



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• nadaje się do jasnych, gładkich powierzchni</li> <li>• rozmiar pola gry na wysokości 3 m wynosi około 2,2 x 3,5 m</li> <li>• waga 8,3 kg</li> <li>• wymiary 33 x 20,5 x 31 cm (bez rączki)</li> <li>• zużycie energii 375 W</li> </ul>	
82.	<b>Podświetlany stół A3</b>	<p>Idealny do podświetlania prac plastycznych oraz przejrzystych i przezroczystych obiektów, obserwowania wzorów, kształtów i kolorów. Odznacza się niskim zużyciem energii dzięki zastosowaniu nowoczesnej taśmy LED, która zapewnia jasne, równomiernie oświetlone tło. Estetycznie wykonany panel z zaokrąglonymi krawędziami jest łatwy do czyszczenia. Przeciętna żywotność źródła światła LED to 50.000 godzin.</p> <p>• wym. 48 x 35,2 x 1 cm • wym. powierzchni podświetlania 41 x 28,5 cm • waga: 2,25 kg.</p>	1
83.	<b>Sensoryczne klocki</b>	<p>Solidnie wykonane klocki z kauczukowego drewna z kolorowymi elementami z przezroczystego akrylu w różnych kolorach. Mają bezpieczne, zaokrąglone narożniki. Dzieci mogą nie tylko bawić się klockami, ale także obserwować przez nie świat dookoła w innych barwach.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 trójkąty o wym. 14 x 3,5 x 12 cm</li> <li>• 4 półkoła o wym. 14 x 3,5 x 7 cm</li> <li>• 4 kwadraty o wym. 3,5 x 3,5 x 3,5 cm</li> <li>• 4 prostokąty o wym. 14 x 3,5 x 7 cm</li> </ul>	1
84.	<b>Zestaw zjawiska pogodowe</b>	<p>Zestaw ożywi każde zajęcia, które poruszają tematykę przyrody. Duże drewniane tablice z wyciąganymi elementami (promyczki, kropelki, śnieżki) symbolizującymi różne zjawiska meteorologiczne sprawiają, że dzieci spojrzą na tę tematykę z zupełnie nowej, świeżej perspektywy. Zestaw będzie też pretekstem do interesujących zabaw oraz dyskusji, które rozwiną świat małego przyrodoznawcy.</p> <p>Dzięki zestawowi dziecko:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pozna świat przyrody</li> <li>• przygotuje się do nauki czytania (dzięki ćwiczeniom wzrokowego spostrzegania elementów otoczenia)</li> <li>• nauczy się rozumienia symboli graficznych</li> <li>• rozwinie sprawność manualną</li> </ul> <p>Uzupełnieniem zestawu jest wciągająca książka „Opowiadania na słoneczne i deszczowe dni”. Z takim zestawem przyroda nie będzie miała przed dziećmi żadnych tajemnic!</p> <p>Zawartość:</p> <p>1. Zjawiska atmosferyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 podstawek o wymiarach 23 x 16 cm, z luźno umieszczonymi elementami na zasadzie puzzli, które przedstawiają podstawowe zjawiska atmosferyczne.</li> <li>• słońce z oddzielnymi promykami (w dwóch wielkościach),</li> <li>• słońce (z oddzielnymi promykami) i chmura,</li> </ul>	1

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 chmury,</li> <li>• chmura i 5 kropli,</li> <li>• chmura i błyskawica,</li> <li>• pochylone drzewo w 2 elementach (pień i korona),</li> <li>• śnieżynka (6 oddzielnych elementów).</li> </ul> <p>2. Chmury i chmurki:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 podstawki o wymiarach 23 x 16 cm,</li> <li>• 9 chmurek w 3 rozmiarach i w 3 odcieniach niebieskiego,</li> <li>• 20 kropli małych oraz dużych.</li> </ul> <p>3. Tęcza:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Podstawka o wymiarach 23 x 16 cm,</li> <li>• 19 wyciąganych elementów w 7 barwach tęczy.</li> </ul> <p>4. Parasolki:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Podstawka o wymiarach 23 x 16 cm,</li> <li>• 15 wyciąganych elementów składowych parasola, dwustronnie drukowanych (6 motywów nadruku - kropki, paski, kratki, serduszką, kwiatki oraz jednolity kolor żółty).</li> </ul> <p>Dodatkowo do zestawu dołączona jest książeczka "Opowiadania na słoneczne i deszczowe dni". Cały zestaw znajduje się w drewnianej skrzynce o wymiarach 37 x 26 x 8,5 cm.</p>	
85.	<b>Klocki - tęcza motoryczna</b>	Układanka zawiera 7 drewnianych elementów, które po złożeniu wyglądają jak tęcza. Dzieci bawiąc się tym zestawem mogą tworzyć także różne inne budowle np. mosty, tunele, kołyski. · 7 elem. · wym. całości 24 x 3 x 12 cm	2
86.	<b>Pudełko z tabliczkami barycznymi</b>	Tabliczki baryczne to zestaw, dzięki któremu dziecko poznaje pojęcie ciężaru i uczy się jego różnicowania. Podczas ćwiczenia dziecku należy zasłonić oczy, np. przepaską i położyć po jednej tabliczce na każdej dłoni. To, czy dziecko poprawnie rozróżni ciężar można z łatwością stwierdzić, ponieważ stopniowanie ciężaru jest wyrażone kolorami: najjaśniejsza tabliczka jest najlżejsza, a najciemniejsza jest najcięższa. Zestaw składa się z 3 pudełek po 10 sztuk tabliczek z każdego ciężaru (lekka, średnia, ciężka).	1
87.	<b>Pudełko z tabliczkami ze stopniowaniem szorstkości dotykowe</b>	Zestaw tabliczek służy do doświadczania gładkich oraz szorstkich struktur powierzchni. W pudełku znajduje się 5 trwałych, drewnianych tabliczek ze stopniowaniem powierzchni szorstkich. · wym. Tabliczki 12 x 9 cm	1
88.	<b>Tabliczki termiczne</b>	Tabliczki termiczne to zestaw do rozwijania umiejętności różnicowania właściwości termicznych różnego rodzaju materiałów. Zestaw zawiera: <ul style="list-style-type: none"> <li>· drewniane pudełko z 6 przegródkami</li> <li>· 2 tabliczki filcowe</li> </ul>	1

		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2 tabliczki drewniane</li> <li>· 2 tabliczki stalowe</li> <li>· 2 tabliczki korkowe</li> <li>· 2 tabliczki szklane</li> <li>· 2 tabliczki marmurowe</li> </ul> <p>wym. 1 tabliczki 8 x 4 cm</p>	
89.	<b>Układanka magnetyczna z tablicą dwustronną</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• drewniane pudełko o wym. 30,2 x 23,1 x 3,5 cm</li> <li>• tablica o wym. 28,3 x 21,3 x 1 cm</li> <li>• 104 magnesy. o wym. od 1,8 x 0,8 x 0,2 cm do 7,4 x 3,4 x 0,2 cm</li> <li>• 6 kawałków kredy o dł. 8 cm</li> <li>• wskaźnik z magnesem i gąbką o dł. 11,5 cm</li> </ul>	4
90.	<b>Magnetyczny zestaw Układu Słonecznego</b>	Bardzo ciekawy, realistyczny zestaw planet, który w doskonały sposób ułatwi dzieciom zrozumienie i poznanie całego Układu Słonecznego. Planety są bardzo kolorowe mocowane na magnesach, które można przyczepiać na różnych tablicach. • śr. Słońca 25 cm	1
91.	<b>Maty do rolowania</b>	Mata do rolowania wypełniona wysokiej twardości granulatem styropianowym, wymiar 150 x 200 cm; tkanina bawełniana x2	2
92.	<b>Ścieżka sensoryczna</b>	Materiał: Zestaw zawiera siedem nakładanych na siebie płytek sensorycznych pokrytych różnymi materiałami, lity buk, z wpuszczonymi uchwytami. W celu wygodnego transportu, płytki sensoryczne można ułożyć na stabilnym podwoziu. Pokrycia: Sztuczna trawa, papier ścierny, metalowa płyta ze stali nierdzewnej, pluszowe futerko 100% akryl/ podłoże 100% poliester, kamyczki, plastikowe kołki i szkło akrylowe o wysokiej wytrzymałości na złamanie. Wymiary płytek 53 x 35 x 6 cm.	1
93.	<b>Bucik do nauki wiązania</b>	Kolorowe buciki ze sznurówką ułatwią opanowanie umiejętności sznurowania obuwia. Wyrabiają zręczność palców i koordynację ruchu dłoni. <ul style="list-style-type: none"> <li>• wym. 21 x 8 x 9,5 cm</li> <li>• sznurówka o dł. 120 cm</li> <li>• z tworzywa sztucznego</li> </ul>	1
94.	<b>Układanka mozaika do ćwiczeń ręki kolorowe kulki i tacki</b>	Kolorowa układanka, za pomocą której dziecko ćwiczy koordynację ręką-oko, koncentrację oraz motorykę małą. Na drewnianej tacce należy umieścić nakładkę z otworami - to na niej dziecko ma za zadanie umieszczać kuleczki, korzystając ze szczypiec, łyżeczek lub patyczków. Kuleczki mogą być układane dowolnie lub na podstawie wzoru przedstawionego na szablonach, które są podzielone na 3 kategorie: obrazki, kolorowe figury oraz szare figury. Wszystkie elementy znajdują się w drewnianym pudełku z przegródkami. Zestaw zawiera: <ul style="list-style-type: none"> <li>• tackę 22 x 22 cm</li> <li>• nakładkę 20,5 x 20,5 cm</li> </ul>	1

		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 10 szablonów 20,5 x 20,5 cm</li> <li>· szczytce 14,5 cm</li> <li>· łyżeczka 13 cm</li> <li>· 2 patyczki 16,5 cm</li> <li>· 80 kuleczek w 8 kolorach (po 10) śr. 2 cm</li> <li>· wym. pudełka 40 x 30 x 3 cm</li> </ul>	
95.	<b>Drewniana kostka z lustrami</b>	<p>Dwustronnie zamknięty sześcián z lustrem na każdym z dwóch wewnętrznych boków. Kostka może być używana pojedynczo, jak również w połączeniu z innymi elementami.</p> <p>Wymiary (cm): 40 x 40 x 40</p> <p>Materiał: drewno</p>	1
96.	<b>Owoce i warzywa w skrzynkach do sortowania</b>	<p>Pięć kolorowych skrzynek do układania w stos, wypełnionych pojedynczymi kawałkami warzyw i owoców. Do każdej skrzynki przypisane są 2 warzywa i 2 owoce. Do zestawu dołączone są dwa sznurki z drewnianymi końcówkami do nawleknięcia kawałków. Zabawa zestawem pomaga rozwijać wyobraźnię, koordynację, motorykę oraz umiejętność rozróżniania kształtów i dopasowywania elementów na podstawie koloru. Skrzynki w warzywami i owocami można również wykorzystać do zabawy z odgrywaniem ról czy nauki o zdrowym odżywianiu.</p> <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 20 drewnianych kawałków owoców i warzyw 4-10,5 cm</li> <li>· 5 skrzynek 15 x 10 x 7,5 cm</li> <li>· 2 sznurki do nawleknięcia o wym. 90 cm</li> </ul>	1
97.	<b>Zestaw klocków magnetycznych 50 szt.</b>	<p>Bezpieczne i trwałe klocki magnetyczne, stworzone w taki sposób, by rozwijały wyobraźnię oraz zdolności manualne, logiczne i społeczne dziecka. Pierwsze gry z klockami rozpoczynają się od eksperymentowania (rzucania, toczenia, dotykania), potem są one wykorzystywane do budowy, a następnie służą jako materiał do stworzenia gier fabularnych. Przy pomocy klocków dziecko poznaje: kolor, kształt, magnetyzm, związki logiczne pomiędzy poszczególnymi elementami. Bawiąc się magnetyczną zabawką, dzieci nie tylko tworzą różne kształty oraz dwu- i trójwymiarowe struktury, lecz także rozwijają zdolności motoryczne, uwagę, wyobraźnię przestrzenną, myślenie asocjacyjne oraz wyrabiają w sobie pilność i staranność. Klocki są bardzo lekkie, nie mają ostrych krawędzi i nie emitują hałasu. Klocki wykonane są z pianki o podwyższonej gęstości (30 kg/m<sup>3</sup>), pokrytej kolorową, łatwowymywalną tkaniną. Środek każdego klocka zawiera magnesy neodymowe o 10 letniej gwarancji. • wym. klocka: 12 x 12 x 12 cm • 2 kształty (sześciány i połówki sześciánów – graniastosłupy trójkątne)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 50 szt. (40 sześciánów i 10 połówek sześciánów).</li> </ul>	1
98.	<b>Zestaw instrumentów muzycznych</b>	<p>Biało-fioletowy zestaw instrumentów.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 6 instrumentów:</li> <li>- drewniane guiro, dł. 14 cm</li> <li>- dzwoneczki na rękę, 2 szt.</li> </ul>	2

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- bębenek, śr. 15,2 cm</li> <li>- drewniane marakasy, 2 szt.</li> <li>- cymbałki z pałeczkami, wym. 27 x 3,5 cm</li> <li>- klawesy, dł. 14 cm</li> </ul>	
99.	<b>Drewniane figury magnetyczne - mozaika magnetyczna</b>	Kolorowa, magnetyczna układanka składająca się z figur geometrycznych wraz z kartami zadań. Wykonana z drewna. Może być używana z tablicami magnetycznymi. Do zestawu dołączony jest woreczek do przechowywania z tkaniny. · wym. woreczka 25 x 17,5 cm · 102 elem. o wym. od 2,5 x 2,5 x 1 cm do 4 x 5 x 1 cm · 15 dwustronnych kart zadań o wym. 10 x 12,5 cm	1
100.	<b>Kostki z piktogramami - trening spostrzegawczości</b>	Terapia – Kostki z Piktogramami, ta zabawa ćwicząca koncentrację, spostrzegawczość, poprawiająca zdolności intelektualne. Rozgrywka oparta została na 3 kościach z piktogramami oraz 18 tabliczkach na których znajdują się identyczne piktogramy jak na kościach. Zadanie polega na jak najszybszym odnalezieniu na rozłożonych tabliczkach piktogramu wyrzuconego przez kości. Trzy warianty gry. · 3 kostki o wym. 3 x 3 x 3 cm · 18 tabliczek ze sklejki o wym. 6,5 x 4,5 cm · klepsydra o wys. 7 cm	1
101.	<b>Logiczne myślenie – gra</b>	Na każdej planszy znajduje się jedna ścieżka łącząca ze sobą dwa kwadratowe pola. Gra polega na odnalezieniu jej i odtworzeniu za pomocą kostek i kolorowych pałeczek. · 25 dwustronnych kart o wym. 20 x 20 cm · 8 kostek o dł. boku 1,2 cm · 36 kolorowych pałeczek w 3 długościach: 10,2; 6,8 i 3,4 cm · dla 2-4 graczy	1
102.	<b>Dotykowe pudełko sensoryczne</b>	Dotykowe Pudełko Sensoryczne Dzieci będą rozpoznawać materiały ukryte w pudełkach sensorycznych, wkładając ręczki lub nóżki. Dzięki temu będą stymulować rozwój zdolności sensorycznych i pamięciowych. Materiał zamontowany w pudełkach sensorycznych: zestaw 10 różnych powierzchni: 40% bawełny, 60% sztucznego jedwabiu, pluszowy futra: 100% włosów akrylu / zasady z 100% poliestru, sztucznego trawnika, Tabela rury konstrukcji oczyszczarki przyklejone małych kamieni, gałki płyty z tworzywa sztucznego papieru ściernego, korek, gąbka, metalowa płytka, szkło akrylowe o wysokiej wytrzymałości na pękanie. Wymiary: Pudełko 18 x 19 x 11 cm. - 10 sztuk.	1
103.	<b>Dźwiękowe memory</b>	Memory dźwiękowe to akustyczna gra dźwiękowa, w której znajdziemy puszki zawierające różne materiały wydające dźwięki. Świetna zabawka, dzięki której dziecko rozwinie swój zmysł słuchu. Z dźwiękowych puszek mogą korzystać dzieci już od 3 roku życia. Zabawa polega na wyłożeniu słuchu przez malucha i rozpoznaniu, jakie elementy znajdują się w puszcze, są to np. kamyczki, koraliki, dzwonki. Dodatkowo zabawa ta działa jak memory: należy odnaleźć przez dźwięki 2 puszki zawierające ten sam materiał! W zestawie 12 puszek drewnianych. Wymiary: wysokość puszek 5 cm	1

		Produkt odpowiadający Europejskim Normom Bezpieczeństwa EN 71.	
104.	<b>Ramka z zapięciem guzikowym</b>	Przeznaczona do ćwiczeń manipulacyjnych, ćwiczeń motoryki małej oraz usprawniania koordynacji wzrokowo-ruchowej. Odtwarza rzeczywiste sposób zapięcia stosowanego w odzieży, torbach, plecakach itp. Ramka została zaprojektowana tak, by mogła być użytkowana przez osoby prawo- oraz leworęczne. Stelaż zaprojektowany z myślą o małych dzieciach. Cechami charakterystycznymi są: okrągłe krawędzie, miękka tkanina, którą można zdjąć i wyprać, proste zapięcia, łatwe do uchwycenia przez malucha. · wym. 29 x 29 x 3 cm.	1
105.	<b>Ramka z zapięciem suwakowym</b>	Przeznaczona do ćwiczeń manipulacyjnych, ćwiczeń motoryki małej oraz usprawniania koordynacji wzrokowo-ruchowej. Odtwarza rzeczywiste sposób zapięcia stosowanego w odzieży, torbach, plecakach itp. Ramka została zaprojektowana tak, by mogła być użytkowana przez osoby prawo- oraz leworęczne. Stelaż zaprojektowany z myślą o małych dzieciach. Cechami charakterystycznymi są: okrągłe krawędzie, miękka tkanina, którą można zdjąć i wyprać, proste zapięcia, łatwe do uchwycenia przez malucha. · wym. 29 x 29 x 3 cm.	1
106.	<b>Ramka z zapięciem rzepowym</b>	Przeznaczona do ćwiczeń manipulacyjnych, ćwiczeń motoryki małej oraz usprawniania koordynacji wzrokowo-ruchowej. Odtwarza rzeczywiste sposób zapięcia stosowanego w odzieży, torbach, plecakach itp. Ramka została zaprojektowana tak, by mogła być użytkowana przez osoby prawo- oraz leworęczne. Stelaż zaprojektowany z myślą o małych dzieciach. Cechami charakterystycznymi są: okrągłe krawędzie, miękka tkanina, którą można zdjąć i wyprać, proste zapięcia, łatwe do uchwycenia przez malucha. · wym. 29 x 29 x 3 cm.	1
107.	<b>Ramka z zapięciem zatrzaskowym</b>	Przeznaczona do ćwiczeń manipulacyjnych, ćwiczeń motoryki małej oraz usprawniania koordynacji wzrokowo-ruchowej. Odtwarza rzeczywiste sposób zapięcia stosowanego w odzieży, torbach, plecakach itp. Ramka została zaprojektowana tak, by mogła być użytkowana przez osoby prawo- oraz leworęczne. Stelaż zaprojektowany z myślą o małych dzieciach. Cechami charakterystycznymi są: okrągłe krawędzie, miękka tkanina, którą można zdjąć i wyprać, proste zapięcia, łatwe do uchwycenia przez malucha. · wym. 29 x 29 x 3 cm.	1
108.	<b>Ramka z zapięciem klamrowym</b>	Przeznaczona do ćwiczeń manipulacyjnych, ćwiczeń motoryki małej oraz usprawniania koordynacji wzrokowo-ruchowej. Odtwarza rzeczywiste sposób zapięcia stosowanego w odzieży, torbach, plecakach itp. Ramka została zaprojektowana tak, by mogła być użytkowana przez osoby prawo- oraz leworęczne. Stelaż zaprojektowany z myślą o małych dzieciach. Cechami charakterystycznymi są: okrągłe krawędzie, miękka tkanina, którą można zdjąć i wyprać, proste zapięcia, łatwe do uchwycenia przez malucha. · wym. 29 x 29 x 3 cm.	1
109.	<b>Ramka z małymi guzikami</b>	Dzięki tej pomocy dziecko rozwija umiejętności manualne, koordynację ruchową, zdolność koncentracji i samodzielność. Ramkę wykonano z drewna bukowego. Materiał tekstylny jest wyjątkowo trwały i bezpiecznie przymocowany, co umożliwia wielokrotne wykorzystanie. Ćwiczenia z ramkami rozwijają motorykę, koordynację i precyzję ruchów, ułatwiają osiągnięcie samodzielności w ubieraniu się. · wym. 29,5 x 29,5 cm.	1
110.	<b>Ramka z dużymi guzikami</b>	Dzięki tej pomocy dziecko rozwija umiejętności manualne, koordynację ruchową, zdolność koncentracji i samodzielność. Ramkę wykonano z drewna bukowego. Materiał tekstylny jest wyjątkowo trwały i bezpiecznie przymocowany, co umożliwia wielokrotne wykorzystanie. Ćwiczenia z ramkami rozwijają motorykę, koordynację i precyzję ruchów, ułatwiają osiągnięcie samodzielności w ubieraniu się. · wym. 29,5 x 29,5 cm.	1



111.	<b>Ramka do wiązania kokardek</b>	Dzięki tej pomocy dziecko rozwija umiejętności manualne, koordynację ruchową, zdolność koncentracji i samodzielność. Ramkę wykonano z drewna bukowego. Materiał tekstylny jest wyjątkowo trwały i bezpiecznie przymocowany, co umożliwia wielokrotne wykorzystanie. Ćwiczenia z ramkami rozwijają motorykę, koordynację i precyzję ruchów, ułatwiają osiągnięcie samodzielności w ubieraniu się. · wym. 29,5 x 29,5 cm.	1
112.	<b>Ramka do zapinania na haftki</b>	Dzięki tej pomocy dziecko rozwija umiejętności manualne, koordynację ruchową, zdolność koncentracji i samodzielność. Ramkę wykonano z drewna bukowego. Materiał tekstylny jest wyjątkowo trwały i bezpiecznie przymocowany, co umożliwia wielokrotne wykorzystanie. Ćwiczenia z ramkami rozwijają motorykę, koordynację i precyzję ruchów, ułatwiają osiągnięcie samodzielności w ubieraniu się. · wym. 29,5 x 29,5 cm.	1
113.	<b>Ramka do zapinania na agrafkami</b>	Dzięki tej pomocy dziecko rozwija umiejętności manualne, koordynację ruchową, zdolność koncentracji i samodzielność. Ramkę wykonano z drewna bukowego. Materiał tekstylny jest wyjątkowo trwały i bezpiecznie przymocowany, co umożliwia wielokrotne wykorzystanie. Ćwiczenia z ramkami rozwijają motorykę, koordynację i precyzję ruchów, ułatwiają osiągnięcie samodzielności w ubieraniu się. · wym. 29,5 x 29,5 cm.	1
114.	<b>Ramka do zapinania na zatrzaski</b>	Dzięki tej pomocy dziecko rozwija umiejętności manualne, koordynację ruchową, zdolność koncentracji i samodzielność. Ramkę wykonano z drewna bukowego. Materiał tekstylny jest wyjątkowo trwały i bezpiecznie przymocowany, co umożliwia wielokrotne wykorzystanie. Ćwiczenia z ramkami rozwijają motorykę, koordynację i precyzję ruchów, ułatwiają osiągnięcie samodzielności w ubieraniu się. · wym. 29,5 x 29,5 cm.	1
115.	<b>Ramka do zapinania na sprzączki</b>	Dzięki tej pomocy dziecko rozwija umiejętności manualne, koordynację ruchową, zdolność koncentracji i samodzielność. Ramkę wykonano z drewna bukowego. Materiał tekstylny jest wyjątkowo trwały i bezpiecznie przymocowany, co umożliwia wielokrotne wykorzystanie. Ćwiczenia z ramkami rozwijają motorykę, koordynację i precyzję ruchów, ułatwiają osiągnięcie samodzielności w ubieraniu się. · wym. 29,5 x 29,5 cm.	1
116.	<b>Nauka czytania - łatwe czytanie. Pomoce do nauki czytania</b>	Nauka czytania - pomoc dydaktyczna dla dzieci z autyzmem. W skład zestawu wchodzi 24 książeczki z których dziecko, realizując krótkie lekcje, opanowuje naukę małych i dużych liter. Sukcesywnie pojawiają się proste wyrazy i zwroty. Po zrealizowaniu konkretnej liczby lekcji należy utrwalić i scalić zdobytą umiejętność czytania. Służy do tego 8 broszurek, w których są krótkie czytanki. W pierwszej broszurce czytanka są bardzo łatwe i proste, a w kolejnych zwiększają bogactwo słownika zgodnie z nabywaną umiejętnością czytania.	1
117.	<b>Listwy sensoryczne</b>	Zestaw 4 listw sensorycznych o różnych fakturach w jednym zestawie przechowywane w drewnianym pudełku.	2
118.	<b>Układanka 3D</b>	Układanka 3D – Koła, geometryczna gra mozaikowa. Wspiera wyobraźnię i zdolności abstrakcyjne, jak również logiczne myślenie i projektowanie w przestrzeni. Materiał: Drewniany stojak 7 rzędowy i 72 elementy układanki. Wymiary: podstawka 28 x 10 x 26 cm, elementy układanki 3,5 x 3,5 x 3,5 cm.	1
119.	<b>Komoda Geograficzna - Świat z</b>	Materiał: składa się z szafki ze sklejk bukowej z 6 mapami kontynentów, pudełkami z flagami, mapami kontrolnymi i samoprzylepnymi etykietami imiennymi do przyklejania na flagi. Wymiary 49x34x25.	1

	Flagami		
120.	<b>Zestaw sensoryczny</b>	W skład zestawu wchodzi : 1xpanel podświetlany rozmiar A3, 1x chwytak pęsetowy (drewniany) 1x łyżka drewniana 1xkuweta głęboka przezroczysta krystaliczna 1x klepsydra (kolor i wzór losowy) 1x zapachowy Slime-glutek (kolor losowy) 50x kryształki (5 kolorów x10sztuk) 1x masa śniegowa ( 10g do namoczenia w wodzie) 5x foremki kolorowe ( miseczki ) 1x zestaw fiołki kolorowe 6sztuk Ok. 1000 sztuk kulki żelowe małe( do namoczenia w wodzie, mix kolorów) 12x drewniane klocki z kolorowymi okienkami ( wzór wysyłany losowo) 6x kubki kolorowe 3x piasek sensoryczny (3 kolory)	1
121.	<b>Stół do farmy gramatycznej i farma gramatyczna</b>	Stół ze sklejk bukowej, używany jako podpora dla Farmy, zawiera półkę do przechowywania. Wymiary: 76 x 45 x 60 cm. Farma obejmuje: gospodarstwo, ludzi, zwierzęta, ogrodzenia i bazę roboczą. Jest używana jako zasób językowy. Zapewnia warunki do zajęć wzbogacających język, gramatykę i czytanie.	1
122.	<b>Gra sensoryczna Wyspa Skarbów</b>	Gra promuje postrzeganie przestrzeni i orientację. Podobnie trenowane jest wyczucie dotykowe podeszew i dłoni. Materiał: 16 paneli z prasowanego drewna, pokrytych następującymi materiałami: 2 x plusz, 2 x żwir, 2 x sztuczna murawa, 2 x korek, 2 x gumowe drzemki, 2 x metal, 2 x piasek, 2 x niebieska powłoka melaminowa. 3 dywanowe łódki , 7 laminowanych map skarbów, 2 mapy pułapek, 15 laminowanych map tras, 1 plan budowy, 1 instrukcja gry. Wymiary: płyta wiórowa o wymiarach 25 x 25 cm, łódki 24 x 48 cm, karty pit 12 x 12 cm, mapy tras 16 x 16 cm.	1
123.	<b>Sensoryczna mata podłogowa</b>	Narzędzie po którym można chodzić masując stopy. Elementy połączone są ze sobą na zasadzie puzzli. Wykonanie z kompozytu drewno - polimer. Ilość modułów 8, rozmiar modułu 25x25.	1
124.	<b>Farby plakatowe</b>	Farby 12 kolorów w tubkach o poj.30ml każda.	40
125.	<b>Plastelina</b>	Plastelina 12 kolorów, delikatna w dotyku nie klejąca się do rąk, wielokrotnego użytku.	80
126.	<b>Zeszyt papierów kolorowych A4</b>	Zeszyt zawiera 10 kolorowych nabłyszczanych kartek o gramaturze 90 g/m2. Zestaw kolorów to złoty, srebrny, żółty, pomarańczowy, czerwony, zielony, błękitny, fioletowy, brązowy i czarny.	80

127.	<b>Zeszyt papierów samoprzylepnych A4</b>	Zeszyt zawiera 8 kolorowych samoprzylepnych kartek o gramaturze 80 g/m <sup>2</sup> z podkładem o gramaturze 80 g/m <sup>2</sup> . Zestaw kolorów to złoty, żółty, różowy, czerwony, zielony, błękitny, brązowy i czarny.	30
128.	<b>Teczka z gumką format A4</b>	Teczka wyposażona w gumkę wzdłuż długiego boku, posiadająca trzy wewnętrzne klapki zabezpieczające dokumenty przed wypadnięciem, kolor biały.	190
129.	<b>Ciastolina</b>	Ciastolina 12 kolorów w pojemnikach o pojemności 112 gramów.	40
130.	<b>Flamastry</b>	Flamastry 12 kolorów.	100
131.	<b>Kredki drewniane</b>	Kredki 12 kolorów w oprawie drewnianej, miękkie w użyciu o długości 15 cm.	80
132.	<b>Kredki świecowe</b>	Kredki 12 kolorów wykonane z gliny kaolinowej o intensywnych i nasyconych kolorach.	80
133.	<b>Ołówek</b>	Ołówek drewniany HB z gumką, rysik grafitowy,	190
134.	<b>Blok rysunkowy A4</b>	Blok rysunkowy biały, 20 kartkowy.	50
135.	<b>Blok techniczny A4</b>	Blok techniczny biały, 10 kartkowy.	50
136.	<b>Klej w sztyfcie</b>	Przezroczysty klej w sztyfcie 25g, bez sztucznych barwników, zmywalny.	190
137.	<b>Pędzle do malowania</b>	Pędzel ścięty z gałką, dł. 10 cm.	14
138.	<b>Pędzle sensoryczne</b>	Sensoryczne pędzle z dużym uchwytem (6-elementowe)	14
139.	<b>Papier ksero</b>	Papier A4 80g do drukarki i ksero(biały), ryza 500 arkuszy.	30
140.	<b>Nożyczki</b>	Nożyczki dziecięce o zaokrąglonych końcach, z dobrze wyprofilowaną plastikową rączką.	166
141.	<b>Pędzle do malowania</b>	Zestaw 12 pędzli, drewniane, naturalne włosie, okrągłe, rozmiar 10.	1
142.	<b>Nożyczki dla dzieci leworęcznych</b>	Nożyczki szkolne dla leworęcznych z odbojnikiem z zaokrąglonymi końcówkami.	10
143.	<b>Nożyczki dla niepełnosprawnych</b>	Nożyczki szkolne dla niepełnosprawnych z niepełnosprawnością manualną.	14

144.	<b>Kolorowe piórka</b>	Kolorowe piórka w 10 tęczowych kolorach. Każdy kolor zamykany w osobnych woreczkach. 10x14g	1
145.	<b>Słomki</b>	Kolorowe słomki 50 szt. o dł. 22 cm	4
<b>Część 3 – Pomoce dydaktyczne – sprzęt rehabilitacyjny</b>			
1.	<b>Słuchawki kostne z mikrofonem - wspomaganie przetwarzania słuchowego</b>	<p>Słuchawki kostne z mikrofonem</p> <p>Forbrain działa jak trening słuchowo-głosowy. Gdy mówimy, filtr dynamiczny zastosowany w tym niezwykłym urządzeniu koryguje dźwięk naszego głosu i natychmiast przekazuje go z powrotem do nas przez przewodnictwo kostne, czyli za pomocą drgań kości czaszki z przodu, tuż przy uchu. Swoją głowę słyszymy inaczej, ale bez efektu ucha. Słuchawki, które pozwalają mózgowi skuteczniej przetwarzać informacje sensoryczne. Korygując percepcję głosu, w sposób naturalny i niewymagający świadomego wysiłku poprawiają sposób mówienia. Ten efekt znany jest jako słuchowo-głosowe sprzężenie zwrotne. Forbrain oddziałuje jednocześnie na wszystkie elementy słuchowo-głosowego sprzężenia zwrotnego i zapewnia układowi nerwowemu doskonały trening sensoryczny. Możliwość podłączenia do telefonu lub komputera.</p>	1
2.	<b>Poręcze do nauki chodu</b>	<p>Poręcze rehabilitacyjne znajdują zastosowanie w kinezyterapii do nauki i reedukacji chodu. Nauka chodu stanowi jeden z najistotniejszych elementów rehabilitacji pacjentów z dysfunkcjami w obrębie kończyn dolnych.</p> <p>Po obu stronach toru znajdują się poręcze. Tor pozwala na precyzyjne dostosowanie wysokości poręczy zarówno dla osób dorosłych jak i dzieci. Tor (podest) pokryty jest antypoślizgowym lakierem, po którego bokach znajdują się ściany z otworami, w których umieszcza się poprzeczki. Dzięki takiej konstrukcji terapeuta może łatwo i szybko różnicować poziom trudności toru.</p> <p>Wymiary 3000 x 750 mm  poziom 1: 85 mm,  poziom 2: 125 mm  poziom 3: 165 mm,  Regulacja wysokości poręczy 710 - 1040 mm  Regulacja rozstawu poręczy 350 - 880 mm  przeszkody co 340 mm</p>	1
3.	<b>Lampa bioptron na statywie z filtrem fulerenowym</b>	<p>Urządzenie do terapii światłem BIOPTRON z jego najnowocześniejszą funkcją w postaci trybu uśpienia, w którym urządzenie zużywa jedynie 0,5 W mocy w trybie czuwania. Średnica filtra (ok. 11 cm) umożliwia naświetlanie zarówno małych, jak i większych obszarów</p> <p>Urządzenie jest dostępne z funkcjonalnym statywem podłogowym. Łatwa regulacja wysokości i nachylenia głowicy oraz funkcja obrotu głowicy do 360° umożliwia wygodne korzystanie z urządzenia w niemal każdej pozycji.</p>	1

		<p>DANE TECHNICZNE</p> <p>Długość fali 480 - 3400 nm</p> <p>Stopień polaryzacji &gt;95% (590 - 1550 nm)</p> <p>Średnia jednostkowa gęstość mocy 40 mW/cm<sup>2</sup></p> <p>Średnia energia światła na minutę 2,4 J/cm<sup>2</sup></p> <p>Natężenie światła min. 10.000 lux</p> <p>Oznakowanie CECE0197</p> <p>Waga bez statywu 3,4 kg</p> <p>Waga ze statywem 7,8 kg</p> <p>Zużycie energii w trybie uśpienia 0,5 W</p> <p>Zasilanie 100-240 V ~ 50/60 Hz</p> <p>Pobór mocy 90 VA</p>	
4.	<b>Zestaw do koloroterapii w lampie bioptron</b>	Zdrowie zależy nie tylko od równowagi, jaką wprowadzamy w odniesieniu do naszych potrzeb fizycznych, ale także od równowagi naszych potrzeb emocjonalnych, umysłowych. Zestaw do koloroterapii daje różne możliwości związane z pobudzeniem lub uspokojeniem osoby poddanej naświetlaniom. 7 kolorowych filtrów do stymulacji nakładanych na lampę.	1
5.	<b>Urządzenie do ćwiczenia koordynacji wzrokowo-ruchowej, refleksu oraz zwiększenia kąta widzenia</b>	<p>Urządzenie do ćwiczenia koordynacji wzrokowo-ruchowej, refleksu oraz zwiększenia kąta widzenia. Przeznaczone dla osób w każdym wieku. Dzięki wgranym grom o różnym stopniu trudności trening z Fikastorem jest atrakcyjny zarówno dla dzieci, jak również dla dorosłych. Dodatkowo zastosowane okulary z filtrem tłumiącym stanowią istotę treningu ortoptycznego.</p> <p>ZESTAW ZAWIERA:</p> <p>Elektroniczną tablicę o wymiarach 60 x 60 cm, okulary z filtrem, metalowy stelaż do zawieszenia na ścianie, zestaw niezbędnych śrub, instrukcję obsługi w języku polskim, roczną gwarancję producenta.</p> <p>Fiksator jest urządzeniem niskoprądowym, bezpiecznym w użytkowaniu. Posiada certyfikat CE.</p>	1
6.	<b>Stół do ćwiczeń</b>	<p>Stół rehabilitacyjny do terapii schorzeń neurologicznych. Jest to stół wyposażony w elektryczny siłownik i pilot zdalnego sterowania wysokością stołu.</p> <p>estetyczny wygląd,</p> <p>stabilna konstrukcja,</p> <p>elektryczna zmiana wysokości leżyska,</p> <p>pilot ręczny lub sterowanie nożne</p> <p>Wymiary: dł x szer 200 x 120 cm</p> <p>Elektryczna regulacja wysokości 52 - 95 cm</p> <p>Regulacja zagłówka +30°</p>	1

		Maksymalne obciążenie do 150 kg Zasilanie 230V / 50Hz	
--	--	--	--