*ZAŁĄCZNIK NR 1c DO SWZ*

SPS3/6/2021

**Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia**

**Część III. *Pomoce dydaktyczne do pracowni przyrodniczej, matematycznej i języka angielskiego***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Przedmiot zamówienia** | **Ilość** | **Specyfikacja sprzętu lub pomocy dydakt.** |
| 1 | Filmy do zajęć z doradztwa zawodowego | 1 | PAKIET 10 FILMÓW DVDFilmowa prezentacja ponad 100 zawodów. Zawody o ustabilizowanym popycie na rynku pracy, zawody najchętniej wybierane oraz nowe zawody z przyszłością. Na dziesięciu płytach, poświęconych dziesięciu branżom otrzymujemy odpowiedź na pytania:- Na czym polega praca w danym zawodzie?- Jakich predyspozycji zawód ten wymaga?- Jakie są jego plusy i minusy?- Gdzie zdobyć potrzebne wykształcenie? |
| 2 | Magnetyczny kalendarz w języku angielskim | 2 | Magnetyczny kalendarz pobudza uczniów do codziennej aktywności. Który mamy obecnie dzień tygodnia? Jakie święta się zbliżają? Jaka jest dziś aura na dworze? Wykorzystując odpowiedni z dostępnych w zestawie 105 magnesów w wyznaczonym na wielkoformatowej tablicy magnetycznej miejscu zaznaczymy dzień tygodnia, rok, miesiąc, święto, porę roku czy panującą za oknem aurę. Kalendarz uczy nie tylko nowych słówek, ale też systematyczności. Plansza (97,5 x 61 cm),105 magnesów (różne wymiary). |
| 3 | Gra językowa dotycząca słówek- język angielski. | 2 | Po wywołaniu jednego z 300 słów przedstawionych na obrazkach, drugi z graczy musi szybko pacnąć muchę z wypowiedzianym słowem. Kto zbierze najwięcej „much” wygra. Gra ćwiczy spostrzegawczości, koordynację ręka-oko oraz umożliwia zabawę w budowanie zdań w języku angielskim z wyrazów umieszczonych na „muchach”. |
| 4 | Gra na skojarzenia dotyczące rzeczowników w języku angielskim | 2 | Gra jest pomocą dydaktyczną w nauce języka angielskiego. Zawartość zestawu: gra składa się z 216 kart: 108 kart z ilustracjami zwierząt, produktów spożywczych i przedmiotów z otoczenia dziecka o wym.:7 x 7 cm oraz 108 kart z odpowiadającymi im nazwami o wym.: 7 x 3 cm. Zadaniem dziecka jest odpowiednie połączenie ilustracji z nazwami. |
| 5 | Zestaw do budowania zdań w języku angielskim | 2 | Zestaw 115 piankowych puzzli do budowania zdań w języku angielskim. Dzieci będą się dobrze bawić podczas budowy prostych jak i złożonych zdań, jednocześnie nabędą wiedzę w zakresie pisania i znajomości słownictwa. Każdy puzzel oznaczony kolorystycznie w zależności od części mowy, np: rzeczownik – niebieski, czasownik – czerwony. |
| 6 | Kostki do tworzenia opowiadań | 4 | Zestaw 6 kolorowych kostek wykonanych z pianki do dynamicznej nauki języka angielskiego. Każdy zestaw zawiera dwie kostki postaci, dwie kostki miejsca i dwie kostki sytuacji. Aby rozpocząć historię, uczniowie rzucają kostkami, a następnie mieszają i dopasowują postacie, miejsca i sytuacje tworząc niepowtarzalne historie ograniczone jedynie ich wyobraźnią. Wym. kostki 4,2 x 4,2 cm |
| 7 | Kkostki do nauki angielskiego - tematy do wypowiedzi | 2 | Zestaw 6 kolorowych kostek wykonanych z trwalej pianki do pracy w grupie. Po wyrzuceniu kostką wypada początek zdania, a resztę należy dokończyć. |
| 8 | Gry plenerowe do nauki języka angielskiego | 1 | Pakiet 4 gier wykorzystujących plansze plenerowe: 1. Outdoor Game Present Simple or Continuous - Odgadnij czasy teraźniejsze.Gra pozwala zapamiętać w jakich sytuacjach używamy czasu Present Simple, a kiedy Present Continuous.• plansza o wym. 2,5 x 3 m• kostka o wym. 30 x 30 x 30 cm2. Outdoor Game Four Seasons Game - Cztery pory rokuDzięki pustym polom nauczyciel sam decyduje, jakie zadanie będzie spełniać plansza. Można użyć jej do nauki: zjawisk pogodowych, czasowników, przymiotników, rzeczowników, angielskich czasów.• plansza o wym. 2,5 x 2,5 m• kostka o wym. 30 x 30 x 30 cm3. Outdoor Game Discover the Town - Odkryj miast.Gra ułatwia początkującym graczom poruszanie się po mieście oraz opisywanie położenia budynków. Gra składa się z planszy plenerowej oraz 29 ruchomych (umieszczonych na rzepach) elementów przedstawiających budynki, które gracze mogą samodzielnie umiejscowić w wybranym miejscu.• plansza o wym. 2 x 3 m• 29 elem. na rzepach przedstawiających budynki4. Outdoor Game Brainy Steps - Angielskie koło fortunyOkrągła plansza o śr. 2 m. podzielona na 36 kolorowych pól |
| 9 | Domino językowe - język angielski | 1 | 114 klocków z tworzywa zadrukowanych dwustronnie,łącznie 228 wyrazów (46 rzeczowników, 28 zaimki, 56 czasowników i końcówek, 38 przyimków, 20 przysłówków, 18 przyimków, 10 spójników, 12 znaków przestankowych).Wymiary: najdłuższy klocek 2 x 4,5 cm |
| 10 | Modułowe Pracownie Przyrodnicze - Moduł Woda | 1 | Moduł WODA - pakiet klasowy z 3 podręcznikami zawiera:• 6 walizek z zestawem narzędzi potrzebnych do wykonania doświadczeń w zespołach dwuosobowych (maksymalnie cztery osoby na zestaw). W zestawie znajdują się m.in.: probówki, szalki Petriego, przewody elektryczne, odczynniki, barwniki oraz sprzęt do różnorodnych pomiarów.• 30 scenariuszy pozwalających zbadać właściwości wody, podczas prowadzenia eksperymentów o różnym stopniu trudności. Każdy z nich uda się zrealizować podczas jednej lekcji. Każdy scenariusz to teczka z opisem doświadczeń ( karta dla nauczyciela (x 2), karta ucznia (x 15) i karty pracy dla ucznia (2X).• 3 podręczniki dla nauczyciela z informacjami organizacyjnymi i merytorycznymi. Zawiera on między innymi merytoryczne informacje o wodzie oraz materiały ekspertów dotyczące przeprowadzania doświadczeń w szkole.• 3 Pendrive z cyfrową kopią wszystkich kart dla nauczyciela i ucznia.Nauczyciel otrzymuje w Module Woda wszystkie merytoryczne i praktyczne materiały niezbędne do przeprowadzenia doświadczeń. Są to zarówno informacje dotyczące zakresu realizowanej podstawy programowej poprzez poszczególne doświadczenie jak i czasu potrzebnego na realizacje doświadczenia czy informacji o możliwości przeprowadzenia doświadczenia w plenerze. Opis doświadczenia dla uczniów jest bardzo precyzyjny, ale równocześnie prosty i ujęty także w formie obrazkowej.Moduł Woda został opracowany w ramach wspólnego programu Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji oraz Centrum Nauki Kopernik – Modułowe Pracownie Przyrodnicze (MPP). |
| 11 | Modułowe Pracownie Przyrodnicze - Moduł Powietrze | 1 | Moduł Powietrze pakiet klasowy z 3 podręcznikami zawiera:• 6 walizek z zestawem materiałów w postaci sprzętu do przeprowadzenia doświadczeń w zespołach uczniowskich.• 3 podręczniki dla nauczyciela, zawierające opis lekcji z wykorzystaniem elementów metody badawczej oraz poradnik na temat tego, jak konstruować dobre pytania badawcze, opisy przebiegu 45-minutowych zajęć z wykorzystaniem elementów metody badawczej.• 3 zestawy kart nauczyciela i kart ucznia (karty są dostępne w podręczniku - wersja do skserowania lub na pendrive - wersja do druku). Karty zawierają dokładne instrukcje doświadczeń, odniesienie do podstawy programowej, merytoryczne wytłumaczenie zjawisk oraz podpowiedź, jak radzić sobie z trudnymi sytuacjami podczas wykonywania doświadczenia.• 3 pendrivy z cyfrową kopią wszystkich kart dla nauczyciela i ucznia. Moduł Powietrze to produkt na licencji Centrum Nauki Kopernik. Cały projekt Modułowych Pracowni Przyrodniczych (MPP) to propozycja nowoczesnego sposobu kształcenia uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych, w której nacisk położony jest na samodzielne poznawanie świata przez uczniów, poprzez obserwację i eksperymentowanie.Moduł Powietrze to autorski zestaw edukacyjny wraz z systemem przechowywania oraz narzędziami wspomagającymi proces edukacyjny umożliwiające nauczycielom prowadzenie zajęć z wykorzystaniem metody badawczej zarówno na lekcjach biologii, fizyki, chemii jak i geografii. To kompleksowa pomoc dydaktyczna, zawierająca sprzęt z wyposażenia labolatoryjnego do przeprowadzenia badań, ale także materiały i scenariusze niezbędne do uczenia praktycznego związanego z tematyką powietrza. |
| 12 | Modułowe Pracownie Przyrodnicze - Moduł Energia | 1 | Moduł Energia - pakiet klasowy z 3 podręcznikami zawiera:• 6 walizek ze sprzętem potrzebnym do wykonania doświadczeń.• 3 podręczniki dla nauczyciela, zawierający część merytoryczną, przybliżającą kwestie związane z wytwarzaniem i obiegiem energii na Ziemi, wraz z objaśnieniami terminów naukowych, oraz część metodyczną ze szczegółowymi scenariuszami doświadczeń do przeprowadzenia z uczniami w czasie zajęć lekcyjnych.• 3 pendrive'y z cyfrową kopią wszystkich kart dla nauczyciela i ucznia.Moduł Energia to trzeci na licencji Centrum Nauki Kopernik. Tym razem tematem wiodącym jest energia. Materiały przygotowane przez Centrum Nauki Kopernik mają w jasny i angażujący sposób wyjaśniać podstawowe zagadnienia związane z energią i jej przemianami oraz ukazywać jej kluczową rolę we wszelkich procesach zachodzących w środowisku, w tym także w ludzkim organizmie. Spojrzenie na energię z perspektywy różnych przedmiotów szkolnych (fizyki, chemii, biologii, geografii, przyrody) ułatwia zrozumienie związków istniejących między kwestiami i zjawiskami z pozoru tak odmiennymi jak: odżywianie roślin, kaloryczność pokarmów, światło pochodzące z latarki, prąd elektryczny czy niskie temperatury.Tematyka doświadczeń proponowanych w zestawie obejmuje: energię mechaniczną, energię sprężystości, elektryczność, odnawialne źródła energii, energię obecną w reakcjach chemicznych, katalizę reakcji, energię cieplną, fale świetlne, pozyskiwanie energii przez rośliny, barwniki roślinne, metabolizm zwierząt, energię słoneczną i nasłonecznienie Ziemi oraz wytrzymałość materiałów. |
| 13 | Makatka - piramida żywieniowa | 2 |  Makatka to estetyczna dekoracja sali, miękka zabawka i pomoc edukacyjna w jednym. Pomoże rozmawiać z najmłodszymi o tym, jak ważne są zdrowy tryb życia i zbilansowana dieta. Na makatce z naszytą piramidą żywieniową można dowolnie przytwierdzać ruchome elementy wyposażone w rzepy, pokazując w ten sposób między innymi właściwą częstotliwość jedzenia różnych produktów spożywczych. Zestaw zawiera 46 ruchomych elem. o wym. od 9 x 6,5 x 1,3 cm do 36 x 30 x 7 cm, w tym: • torbę na jedzenie • smutną i wesołą buźkę • 5 prostokątów z nazwami posiłków • 5 kół z aktywnościami fizycznymi • 33 różne produkty spożywcze. Piramida i ruchome elementy wykonane z pianki obszytej miłą w dotyku, miękką tkaniną welurową. W górnej części znajdują się szlufki umożliwiające zawieszenie makatki na ścianie • wym. makatki: 124 x 92 cm • gr. makatki z naszytą piramidą: 2 cm. |
| 14 | Makatka Jabłoń | 2 | Duże, kolorowe drzewko to nie tylko wyjątkowa dekoracja każdego wnętrza szkolnego ale i ciekawa pomoc edukacyjna, kształtująca wiedzę przyrodniczą. Drzewko rozwija się i zmienia wraz z nastaniem kolejnych pór roku. W ciągu roku zmienia się kolorystyka jego korony, z czasem opadają liście, a widoczne wiosną kwiatki przeobrażają się w duże, smaczne jabłka. Makatka może więc być zarówno wsparciem przy zajęciach przyrodniczych, jak i ciekawym materiałem zachęcającym do samodzielnych wypowiedzi o pierwszych, własnych obserwacjach przyrody. Zawiera ruchome elementy.• wym. 130 x 80 cm  |
| 15 | Zestaw do eksperymentów | 2 | Nauki przyrodnicze w jednym miejscu! Solidna, duża skrzynia zawiera przedmioty, które można wykorzystać do przeprowadzenia eksperymentów i doświadczeń z dziedziny fizyki, przyrody czy nauk o Ziemi. W poszczególnych szufladkach znajdziemy wiele ciekawych przedmiotów i sprzętów do zrobienia eksperymentów. Magnetyzm, światło, świat roślin i zwierząt, powietrze i woda nie będą miały przed uczniami tajemnic. Dodatkowym atutem zestawu jest kod kolorystyczny, wykorzystany zarówno na kartach aktywności, jak i na szufladkach - dzięki temu, wybierając kartę z doświadczeniem, można łatwo znaleźć materiał do jego przeprowadzenia.Zawartość: skrzynia z 4 szufladkami (55 x 33 x 25 cm), 60 kart aktywności, ponad 100 elementów do przeprowadzania eksperymentów. |
| 16 | Zestaw do poznawania roślin | 1 | Gotowy do użycia zestaw wypełniony materiałami i zadaniami związanymi z roślinami. Zawartość: 40 kart aktywności, opakowanie z nasionami, 6 szablonów odpowiedzi, drewniana podstawka, wykres KWL, karta informacyjna, karta pracy, 3 plastikowe pojemniki z podstawką, czarny woreczek, plastikowy słoik, granulki torfowe, 2 plastikowe tacki do sortowania, pieczątki z elementami składowymi rośliny, 2 plastikowe linijki, 8 kart ze słówkami, szkło powiększające. |
| 17 | Zestaw do poznawania siły i ruchu | 1 | Zagadnienia programowe i ćwiczone umiejętności: Uczniowie będą potrafić opisać własnymi słowami pierwszą, drugą i trzecią zasadę dynamiki Newtona wraz z podaniem przykładów jej zastosowania w praktyce w znanym im otoczeniu. Uczniowie doświadczą, że niezrównoważone siły powodują zmiany w prędkości ciała w ruchu. Uczniowie zrozumieją cechy jakościowe ruchu (pozycja, prędkość, przyspieszenie, pęd), a także poznają siły utrudniające ruch, tj. siłę tarcia.Zawartość: 17 kulek szklanych (12 dużych, 5 małych), 12 słomek, 12 balonów, 2 drewniane auta, 2 drewniane rampy, 2 arkusze papieru ściernego, stacja startowa dla aut (karton), miarka dwustronna 150 cm, wężyk plastikowy 150 cm, sznurek 10 m, stoper elektroniczny, 8 kolorowych kart z opisem doświadczeń (A4), zeszyt metodyczny z opisem 22 ćwiczeń i niezbędnymi kartami pracy (do skopiowania), 25 dwustronne karty "pojęcie-definicja", składana plansza tematyczna. |
| 18 | Zestaw do poznawania zwięrząt | 1 | Gotowy do użycia pojemnik wypełniony materiałami i zadaniami związanymi ze zwierzętami. Zestaw jest zgodny ze współczesnym programem nauczania. Zawartość pojemnika została dobrana w taki sposób, aby zainspirować całą klasę nauki!Cele: identyfikacja zwierząt z różnych grup (ssaki, gady, płazy, ptaki) rozpoznanie środowisk w których występują dane gatunki zrozumienie prostego łańcucha pokarmowegoZawartość: 40 kart aktywności, 40 kart ze zdjęciami zwierząt 6 szablonów odpowiedzi, drewniana podstawka 8 kart ze słówkami, slider i karta łańcucha pokarmowego 8 pieczątek ze śladami stóp zwierząt, poduszka do tuszu wykres KWL, 3 plastikowe dżdżownice karta informacyjna, 2 opakowania z nasionami karta pracy, drewniany patyczek pęseta, łyżka, 2 tacki do obserwacji |
| 19 | Zestaw konstrukcyjny do techniki i inżynierii | 1 | Inżynier oblicza, projektuje, testuje i udoskonala swoją konstrukcję. Unikalny zestaw konstrukcyjny wprowadza uczniów w świat techniki i inżynierii śliśle połączonych z matematyką i fizyką. Karty zadaniowe prezentują krok po kroku schemat budowy pięciu różnorodnych modeli, które wykorzystują prawa dynamiki. Uzyskanie stabilnej konstrukcji wymaga od uczniów umięjętności czytania zakodowanej instrukcji, uważnej obserwacji, wyciągania wniosków i wprowadzania ulepszeń.Zawartość: 250 elementów (figury POLYDRON w 6 kształtach, podstawy konstrukcyjne, koła zębate 8-6-24-zębowe, słomki różnej długości, linki) 12 dwustronnych kart (schemat konstrukcji 12 modeli) zamykany pojemnik z tworzywa |
| 20 | Zestaw do nauki recyklingu | 2 | Zestaw dydaktyczny wprowadza w ideę ochrony surowców poprzez ich właściwą utylizację. Sortując różne przedmioty do pięciu worków (kompost, tworzywa, papier, szkło, odpady mieszane), dzieci w konkretny sposób poznają powody i zasady sortowania odpadów. Koncepcja wielozmysłowego poznania przejawia się w tym, że dziesięć różnych materiałów kryje się w kuleczkach schowanych w woreczku.W czasie ćwiczeń kształtowane są także inne ważne umiejętności, tj. koncentracja, cierpliwość i przezwyciężanie frustracji z przegranej. Nie do przecenienia jest także rozwijanie pojęć matematycznych poprzez sortowanie, klasyfikowanie i przeliczanie. Nazywanie i opisywanie przedmiotów kształtuje kompetencje językowe. Prawdziwie interdyscyplinarna pomoc dydaktyczna.Zawartość: 50 drewnianych kafelków z nadrukiem przedmiotów, 30 przedmiotów do sortowania (wykonane z różnych materiałów), 6 bawełnianych worków "na śmieci" (zółty, zielony, niebieski, brązowy, czarny, naturalne płótno), 6 przypinek z symbolem odpadu, kostka, 300 samoprzylepnych kółek (po 50 sztuk w 6 kolorach), wiadro "kontener na śmieci" (śr. 23 cm, wys. 30 cm), obszerna instrukcja metodyczna. |
| 21 | Pakiet matematyczno-przyrodniczy | 1 | Multimedialne Pracownie Przedmiotowe pakiet matematyczno - przyrodniczy obejmuje programy dydaktyczne MPP Matematyka, MPP Biologia, MPP Fizyka, MPP Chemia i dedykowane są dla nauczycieli uczących w szkole podstawowej.Każdy z programów obejmuje 3 bezterminowe licencje dla nauczycieli. Programy działają zarówno na tablecie, jak i tablicy/monitorze interaktywnym.Multimedialny program MPP Matematyka obejmuje:• 22 zagadnienia• 93 lekcje (po 31 lekcji "Powtórz wiedzę", "Czas na test" i "Sprawdź się")• 1500 ekranów, 1066 zadań, 38 filmów/slideshow, 111 symulacji, 22 obiekty 3D• 31 gier dydaktycznych• 3 plansze interaktywne• zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym Multimedialny program MPP Fizyka obejmuje:• 13 zagadnień• 39 lekcji (po 13 lekcji "Powtórz wiedzę", "Czas na test" i "Sprawdź się")• 592 ekrany, 373 zadania, 10 filmów, 12 symulacji, 52 zasoby interaktywne ● 13 gier dydaktycznych• 3 plansze interaktywne• zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym. Multimedialny program MPP Biologia obejmuje:• 14 zagadnień• 42 lekcje (po 14 lekcji "Powtórz wiedzę", "Czas na test" i "Sprawdź się")• 787 ekranów, 531 zadań, 16 filmów, 1 symulacja, 71 interaktywnych obiektów (pokaz slajdów, interaktywne ilustracje)• 14 gier dydaktycznych• 3 plansze interaktywne• zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym. Multimedialny program MPP Chemia obejmuje:• 11 zagadnień• 33 lekcje (po 11 lekcji "Powtórz wiedzę", "Czas na test" i "Sprawdź się")• 696 ekranów, 481 zadań, 17 filmów, 69 symulacji, 27 obiektów 3D ● 11 gier dydaktycznych• 4 plansze interaktywne• zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym. |
| 22 | Magnetyczna oś liczbowa | 2 | Działania na osi liczbowej będą teraz widoczne i zrozumiałe dla każdego. Wszystkie elementy tego zestawu są niemal gigantyczne. Duża magnetyczna makatka z nadrukiem osi liczbowej z wyraźną podziałką co jeden i grupowaniem kolorystycznym dziesiątek. Komplet magnetycznych strzałek w dwóch kolorach: strzałka czarna w prawo oznacza dodawanie, strzałka czerwona w lewo - odejmowanie. Dodatkowo magnesy w dwóch wielkościąch do oznaczania liczb startowych i wyników.Cała klasa może bawić się aktywnie w dodawanie i odejmowanie w zakresie od 0 do 100. Wszystkie elementy są solidnie wykonane i starczą na lata ćwiczeń.Zawartość: magnetyczna mata o dł. 3 metrów, 39 magnetycznych dwustronnych tabliczek ze strzałkami, 38 magnesów w 4 kolorach w pudełku (30 sztuk o śr. 20 mm, 8 sztuk o śr. 30 mm). |
| 23 | Memory liczbowe | 2 | Bardziej zaawansowana odmiana popularnej gry w memory. Zadaniem dzieci jest poszukać nie dwa identyczne obrazki, lecz takie, które wzajemnie się uzupełniają. Poszczególne plansze obejmują relacje typu: przedmioty logicznie pasujące do siebie (np. pasta i szczoteczka do zębów), przedmioty widziane z przodu i z tyłu (np. fotel, pies), obrazek niepełny i jego uzupełnienie (np. traktor - koła), obrazki w pozytywie i negatywie, te same obrazki różniące się małymi detalami. Atutem gry jest możliwość wyboru jednej z ośmiu plansz, w którą dzieci chcą zagrać.W czasie gry dzieci odkrywają dwa krążki. Jeśli ukażą się te same obrazki, dziecko zachowuje krążki i gra dalej. W przeciwnym wypadku, wkłada krążki na miejsce i kolejka przechodzi na następnego gracza.Zawartość: drewniana skrzynka z dwoma przegrodami: na włożenie planszy do gry i na przechowywanie plansz (wym. 30 x 30 x 6 cm), 16 drewnianych krążków z uchwytem (śr. 6 cm), 8 plansz z tworzywa (wym. 28 x 28 cm), instrukcja. |
| 24 | Gra do początkowej nauki liczenia | 2 | Gra do początkowej nauki liczenia i porządkowania. Na 6 dużych planszach znajdujemy zadania, do których odpowiedzi dziecko szuka na małych tafelkach. Trudność zadań jest stopniowana, liczba przedstawiona jest zarówno w formie cyfry, jak i kropek. Układanka oferuje łącznie 150 zadań, nadaje sie zarówno do pracy indywidualnej, jak i zajęć dydaktycznych w małych grupach.Wykonywanie zadań "Panoramy liczb" wspaniale ćwiczy koncentrację i spostrzegawczość dziecka, wprowadza i utrwala umiejętność przeliczania w zakresie do 10, uczy logicznego myślenia i porządkowania (odpowiednie układanie odpowiedzi na planszy).Przykładowa plansza widoczna na obrazku:dziecko odszukuje najpierw wszystkie tafelki z obrazkami ptaszka, pieska, misia, kury i kotka kolejny krok to policzenie kropek w pierwszej kolumnie (jest ich 3) teraz dziecko przeliczając szuka tafelka, na którym narysowane są 3 ptaszki dalszy kierunek układania zależy od dziecka - albo będzie szukał wszystkich tafelków z przedmiotami w ilości 3, albo będzie przeliczał kolejne kropki i szukał talefki z ptaszkami. Układanka jest niezwykle trwała i starczy na wiele lat intensywnej nauki. Plansze i tafelki wykonane są z estetycznego tworzywa. Drewniane pudełko z przegródkami. |
| 25 | Gra combino | 2 | Atrakcyjna nakładanka logiczna rozwija dziecięce spostrzeganie i słownictwo. Na każdej planszy zadaniowej widzimy osiem obrazków, którym czegoś brakuje. Zabawa polega na wyszukaniu spośród 48 tafelków z przezroczystej pleksi odpowiedniego dopełnienia obrazka, np. muchomorowi - kapelusza, żółwiowi - skorupy, odkurzaczowi - węża, wskazówkom zegara - tarczy itd. Zawartość: 6 plansz zadaniowych (wym. 14 x 28 cm), 48 przezroczystych tafelków z odpowiedzią (wym. 7 x 7 cm), karty i tafelki wykonane z grubego tworzywa (grub. 2,5 mm), drewniane pudełko z przegródkami i pokrywą (wym. 20 x 34 x 6 cm). instrukcja. |
| 26 | Pakiet do nauki matematyki | 1 | Trójkąty - plansza dydaktyczna 1 szt. Plansza dydaktyczna drukowana na kartonie kredowym o gramaturze 250 g. Ofoliowana i wyposażona w listwy metalowe i zawieszkę. • wym. 70 x 100 cm Bryły geometryczne z tworzywa 1 szt. Zestaw przydatny do nauki o bryłach geometrycznych. # 17 elem. z tworzywa sztucznego o wym. podstawy ok. 5 cm Zestaw konstrukcyjny do budowania brył 1 szt. Zestaw kolorowych kulek i patyczków z tworzywa sztucznego, w różnych rozmiarach i kształtach, do tworzenia przestrzennych konstrukcji geometrycznych. W komplecie zestaw kart zadań. Całość zamknięta w praktycznym, plastikowym pudełku. • 270 patyczków o dł. od 3,3 do 12,5 cm • 60 kulek o śr. 1,7 cm • 20 dwustronnych kart ze wzorami z lakierowanego kartonu o wym. 17,5 x 11,5 cm Zestaw trygonometryczny do tablic 1 szt. Wysokiej jakości przybory do odmierzania wartości liczbowych. Wyposażone w uchwyty do trzymania. # linijka o dł. 100 cm # 2 ekierki # cyrkiel # kątomierz # magnesy pomocnicze umożliwiające przytwierdzanie przyborów do tablicy Osie liczbowe dla ucznia 1 szt. Osie liczbowe z lakierowanego kartonu, pozwalają na ćwiczenie działań arytmetycznych oraz szeregu liczbowego. Podziałka co 1, punkty w odległości 2 cm od siebie. Można pisać po nich kredkami woskowymi. • 12 szt. o wym. 60 x 5 cm Okienka do działań matematycznych 1 szt. Kartonowe arkusze zawierające liczby od 1 do 120, ułatwiające naukę liczenia, dodawania i odejmowania. • 30 arkuszy o wym. 12,5 x 15 cm • 30 okienek o wym. 5 x 5 cm Ułamkowe listwy magnetyczne 1 szt. Kolorowe, magnetyczne paski ułamkowe. Każda frakcja ma swój własny kolor i może być użyta do zobrazowania całości. Zawartość: 1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1 / 8, 1/10, 1 / 12. Tacka w komplecie. # wym.100 x 4,25 cm Ułamkowe listwy magnetyczne - liczby dziesiętne i procenty 1 szt. Kolorowe, magnetyczne paski ułamkowe. Każda frakcja ma swój własny kolor i może być użyta do zobrazowania całości. Zawartość: 1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1 / 8, 1/10, 1 / 12. Tacka w komplecie. # wym.100 x 4,25 cm Plansza dydaktyczna - ułamki 1 szt. Plansza dydaktyczna drukowana na kartonie kredowym o gramaturze 250 g. Ofoliowana i wyposażona w listwy metalowe i zawieszkę. • wym. 70 x 100 cm Plansza dydaktyczna - procent 1 szt. Plansza dydaktyczna drukowana na kartonie kredowym o gramaturze 250 g. Ofoliowana i wyposażona w listwy metalowe i zawieszkę. • wym. 70 x 100 cm Magnetyczny układ współrzędnych z liczbami 1 szt. Magnetyczny układ współrzędnych, na którym można nanosić własne rysunki i projekty. Kratki co 5 i 10 cm są zaznaczone grubszymi liniami. # wym. 70 x 70 cm Magnetyczna oś liczbowa z rozwinięciem setnych/tysięcznych 1 szt. Przedstawia numerację dziesiętną i ułatwia zrozumienie jej działania. Pomiędzy wszystkimi liczbami są oznaczenia, które dzielą odległość między dwiema liczbami całkowitymi na dziesięć części. Można dokładnie zobaczyć każdy znak dziesiętny. Na przykład: szósty znak po liczbie całkowitej 2 nazywa się 2.6. Ale co z odstępem pomiędzy oznaczeniami dziesiętnymi? Użyj pierwszego dziesiętnego ekspandera i pokaż, że przestrzeń między 2 znakami dziesiętnymi może być podzielona na 10 części. Na przykład: Szósty znak między 2.6 a 2.7 nazywa się 2,66. Jeśli chcesz pójść o krok dalej, możesz wyjaśnić za pomocą drugiego ekspandera dziesiętnego, że przestrzeń między 2.66 a 2.67 może być podzielona na części: aby to pokazać, po prostu umieść drugi ekspander nad pierwszym. # dł. 1,3 m Zestaw do działań matematycznych 1 szt. Zestaw kart z grubego, solidnego kartonu. Wszystkie kartoniki są obustronne, z czarnym nadrukiem z jednej strony i z czerwonym nadrukiem z drugiej, co pozwala wyróżniać i zwrócić uwagę uczniów na wprowadzane elementy lub podkreślić omawiane zagadnienia. Pomoc pozwala na przeprowadzanie wielu ćwiczeń w zakresie działań matematycznych, wprowadzanie pojęcia liczby parzystej i nieparzystej, utrwalanie szeregu liczbowego w zakresie 100 itp. W skład zestawu wchodzi 101 kart z cyframi od 0 do 100: 40 kart (po 4 szt. z cyframi od 0 do 9), 11 kart (od 0 do 10), 6 kart (od 10 do 15), 22 karty (po 2 szt. od 10 do 20) oraz 36 kart ze znakami działań matematycznych. • 216 kartoników o wym. 4,8 x 4,8 cm • walizeczka z tworzywa Cyfry i ich wartości do 1000 - karty 1 szt. Pomoc edukacyjna przydatna w edukacji matematycznej, dostępna w dwóch wersjach (liczby do 100 i liczby do 1000). Kartoniki prezentują liczby na 5 różnych sposobów. Spróbuj znaleźć 5 reprezentacji tej samej liczby. Jeśli je znalazłeś, odwróć karty na drugą stronę i sprawdź, czy wszystkie przedstawiają ten sam znak. Jako uzupełnienie można użyć Kolorowych kostek systemu dziesiętnego (500001, sprzedawane osobno). • 28 różnych ćwiczeń • 140 dwustronnych, laminowanych kartoników o wym. 7,5 x 5,6 cm • instrukcja • w zamykanym plastikowym pudełku 500175 Kostka układu dziesiętnego 1 szt. Komplet klocków do nauki liczenia, sortowania, mierzenia, dodawania i odejmowania, składający się ze 121 elem. Klocki łączą się ze sobą. Zawartość zestawu: • 100 klocków o wym. 1 x 1 x 1 cm • 10 klocków o wym. 10 x 1 x 1 cm • 10 klocków o wym. 10 x 10 x 1 cm • 1 klocek o wym. 10 x 10 x 10 cm • każdy rodzaj klocków w innym kolorze (4 kolory) System dziesiętny - zestaw magnetyczny 3D 1 szt. Pomoc ułatwiająca poznanie systemu dziesiętnego. Ten zestaw demonstracyjny daje możliwość pracy z całą klasą. Trójwymiarowe elementy w różnych kolorach. Tacka w komplecie. Zawartość: # 25 pojedynczych elem. # 12 dziesiątek # 12 setek # 5 tysięcy System dziesiętny - plansza do działań z symbolami 1 szt. Tablica ułatwiająca różne operacje na liczbach. Z rysunkowym oznaczeniem systemu dziesiętnego. Można na niej pisać za pomocą markerów suchościeralnych. Wykonana z tworzywa sztucznego. # wym. 58 x 40 cm Tablica magnetyczna do nauki mnożenia 1 szt. Nowy sposób na uatrakcyjnienie lekcji matematyki! Plansza magnetyczna ma nadrukowaną siatkę i mnożniki. Zestaw 100 kolorowych, dwustronnie drukowanych elem. przedstawiających zadania i rozwiązania # wym. planszy 71 x 71 cm  |
| 27 | Zestaw do geometrii | 1 | Zestaw do zajęć z geometrii - 9 figur 414 elem. Zawartość: 414 elementy w 9 kształtach (20 sześciokątów, 40 kwadratów, 100 trójkątów równobocznych , 24 pięciokąty, 80 trójkątów prostokątnych, 60 trójkątów równoramiennych, 50 trójkątów równobocznych, 30 prostokątów, 10 ośmioboków) – wszystko zapakowane w trwałe, zamykane pudełko. Zestaw tych klocków pozwala budować rozmaite figury płaskie oraz przestrzenne bryły geometryczne. |
| 28 | Układanka dydaktyczna o własnościach kątów | 1 | Domino - obliczanie kątów Zawartość zestawu:4 komplety po 24 kostki w pudełkurazem 96 kostek domina z grubego tworzywawymiar kostki: 4 x 8 cmumieszczone w 4 kartonowych pudełkach |
| 29 | Torba z instrumentami muzycznymi | 2 | Zestaw 19 instrumentów i 4 pałeczki - schowany w poręcznej zamykanej torbie, którą po otwarciu można zawiesić. Wymiar zamkniętej torby 42 x 40 x 40 cm.  |
| 30 | Pracownia naukowo-techniczna | 1 | Wyposażenie nowoczesnej pracowni do zajęć technicznych umożliwiające jednoczesną pracę twórczą w grupie do 16 uczniów.Zawartość: 8 kompletów UNIMAT 1 - kreatywne majsterkowanie W ramach jednego zestawu można zbudować 7 różnych maszyn: tokarka boczna do dużych przedmiotów, tokarka boczna do małych przedmiotów, tokarka czołowa, szlifierka stołowa, szlifierka ręczna, wyrzynarka, wiertarka ręczna.Wszystkie elementy zamknięte w praktycznym pudełku wraz poradnikiem metodycznym dla nauczyciela i schematyczną instrukcją, wyjaśniającą sposób montażu maszyn i informującą o zasadach bezpieczeństwa podczas pracy z urządzeniami. |