

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**ZADANIE 1**

Lp	Nazwa	Ilość	Opis wymaganych cech
1	Szkielet człowieka	1	Model szkieletu z mostkiem, przepukliną i zakończeniami nerwowymi, pokazujący podstawowe kostne elementy układu ruchu człowieka oraz dodatkowo początkowe odcinki nerwów rdzeniowych i tętnic kręgowych. Kończyny dolne i górne zamocowane ruchomo. Umieszczony na statywie. Wysokość ok. 85cm
2	Model oka	2	model oka na stojaku składający się z min. 30 elementów. Wysokość modelu min. 14 cm
3	Model ucha	2	model ucha na stojaku składający się z min. 14 elem. Wysokość modelu min. 7 cm
4	Globus fizyczny	45	globus fizyczny o średnicy 20-25 cm
5	Globus 420 fizyczny	3	Globus fizyczny o średnicy 42-45 cm, skala 1:30 000 000
6	Multimedialny Układ Słoneczny	1	Model ukazujący Słońce i planety układu słonecznego w ruchu. Słońce podświetlane od środka żarówką, oświetlające krążące wokół planety. Kolumna w kolorze czarnym, niewidoczna ciemności. Możliwość wymiany kopuły Słońca na przezroczystą półkulę wyświetlającą najważniejsze gwiazdozbiory. Wielkość modelu minimum 33 cm
7	Okulary ochronne	3	Okulary wykonane z tworzywa sztucznego, wyposażone w gumkę pozwalającą utrzymać je na głowie. Wymiary ok. 16 x 7 x 8 cm
8	Lupa z rączką 2 w 1	15	Lupa posiadająca dwa różne szkła powiększające: średnica min. 8 cm i powiększenie min. 2x oraz średnica min. 2,5 cm i powiększenie min. 5x
9	Lornetka	12	Lornetka powiększenie min. Sześciokrotne, gumowe osłonki, pokrętło do ustawiania ostrości, soczewka o średnicy min. 35 mm, pasek do zawieszenia lornetki
10	Zestaw do sekcji	9	Minimalna zawartość zestawu: pęseta ze stali nierdzewnej, igła, szpatałka, mieszałko, skalpel, nożyczki, pipetka
11	Pojemnik teleskopowy	18	Teleskopowa lupa z podwójnym szkłem powiększającym zapewniający swobodne obserwowanie stworzeń. Możliwość łatwej zmiany wysokości pojemnika, powiększenie 2x i 4x. Średnica szkła 45 i 30 mm. Wysokość do 10 cm
12	Mikroskop	3	Mikroskop z kamerą podłączany do komputera, powiększenie minimum do 40x. Możliwość robienia i zapisywania na dysku zdjęć oglądanych obiektów i
13	Zestaw kart do nauki działań matematycznych	3	Zestaw dwustronnych kart z kartonu lub tworzywa sztucznego (liczby oraz znaki matematyczne) pozwalający na tworzenie działań w zakresie do 100 itp. Całość w trwałym opakowaniu.
14	Gra do nauki matematyki	3	Gra edukacyjna do nauki dodawania i odejmowania w zakresie do 20. Zestaw składający się z dwustronnych, twardej, lakierowanych plakietek z liczbami od 0-20 oraz znakami dodawania, odejmowania, mnożenia oraz dzielenia.
15	Gra do nauki mnożenia	3	Gra edukacyjna do nauki tabliczki mnożenia.
16	Zestaw brył do nauki o objętości	3	Zestaw 6 plastikowych, przezroczystych podstawowych brył, do których można wlewać różne płyny: stożek, kula, walec, sześcian, ostrosłup, graniastosłup. Wymiary podstawy ok. 10 cm

17	Zestaw składanych brył geometrycznych	11	Zestaw minimum 10 przezroczystych kolorowych, różnych brył (np. walec, stożek, sześciąt, czworościan, prostopadłościan, ostrosłup o podstawie kwadratu, graniastosłup trójkątny, graniastosłup sześciokątny) o wymiarach podstawy 10-12 cm
18	Płeczki i patyczki do budowania brył geometrycznych	3	Zestaw kolorowych, drobnych płeczek i patyczków różnych rozmiarów do tworzenia przestrzennych konstrukcji geometrycznych. Zestaw składający się z minimum 200 patyczków różnego koloru i rozmiaru (po minimum 40 szt. każdego rodzaju) oraz minimum 80 szt. płeczek z otworami w minimum 5 kolorach
19	Bryły geometryczne z tworzywa	3	Zestaw minimum 17 brył geometrycznych wykonanych z tworzywa sztucznego o wymiarach podstawy ok. 5 cm
20	Zestaw trygonometryczny do tablic	3	Przybory matematyczne duże. Wyposażone w uchwyty do trzymania oraz magnesy pomocnicze umożliwiające przytwierdzenie przyborów do tablicy. Minimalna zawartość zestawu: linijka o dł. 100 cm, 2 ekierki, cyrkiel, kątomierz
21	Zestaw plansz dydaktycznych	3	Plansze dydaktyczne drukowane na kartonie kredowym o gramaturze min. 250 g. Ofoliowane i wyposażone w listwy metalowe i zawieszki. • wym. 70 x 100 cm. W zestawie następujące plansze: ułamki, Podstawowe symbole i oznaczenia matematyczne, Twierdzenie Pitagorasa, Wielościany foremne, Zbiory - pojęcia i definicje
22	Bryły geometryczne	3	Zestaw minimum 10 kolorowych brył wykonanych z gęstej pianki, wielkość podstawy ok. 5 cm
23	Zegar z magnesami	3	Duży zegar demonstracyjny, z magnesami do umieszczania na tablicy, posiadający zsynchronizowane wskazówki. Minimalna średnica 40 cm
24	Liczydło duże, na stojaku	3	Duże liczydło na stojaku wysokość 110-120 cm, koraliki w 2 kolorach.
25	Liczydło drewniane	3	Liczydło wykonane z drewna, wysokość min. 30 cm
26	Pieniądże - monety	1	Plastikowy bilon PLN do nauki liczenia oraz do zabawy. Zawartość kompletu po 4 szt. z każdego nominału: 5 zł, 2 zł, 1 zł, 50 gr, 10 gr, 20 gr, 5 gr, 2 gr, 1 gr • śr. od 1,5 do 3 cm
27	Pieniądże - banknoty	1	Banknoty PLN do celów edukacyjnych i zabawy. Zawartość kompletu 5 nominałów -10, 20, 50, 100, 200 zł po min. 25 szt. Każdy. Wielkość od 11 x 5 cm do 14 x 7 cm
28	Zestaw systemu dziesiętnego	1	Pomoc do nauki przeliczania, sortowania, mierzenia, dodawania i odejmowania. Zestaw zawiera minimum 100 kostek o wym. 1 x 1 cm • 10 pałeczek o wym. 1 x 10 x 1 cm • 10 płaskich bloków o wym. 10 x 10 cm • 1 duży blok o wym. 10 x 10 cm • 4 kolory
29	Waga szkolna	4	Metalowa waga, z płaskimi szalkami, nośności 4,5-6 kg. Wielkość 45-50 cm
30	Zestaw dużych odważników	4	Zestaw 4 odważników w pudełku. Minimalna zawartość: odważniki 1 x 500g, 2 x 200g, 1 x 100g
31	Waga Matematyczna	2	Możliwość zawieszenia do 20 odważników o masie 10 gram, Maksymalne wymiary 70x30 cm.
32	Markery do tablic suchościernych	12	Markery do tablic suchościernych. 4 szt. Każdy w innym kolorze
33	Tablica biała	3	Tablica biała na stojaku z uchwytem na blok papierowy. Powierzchnia lakierowana (suchościerna, magnetyczna). Wymiary tablicy 100 x 70 cm

ZADANIE 2

Lp	Nazwa	Ilość	Opis wymaganych cech
1	Wibrator logopedyczny	1	Wibrator aktywizujący, pionizujący i usprawniający motorykę przedniej części języka, ułatwiający wywoływanie głosek szumiących i głoski "r", do korekcji rotacyzmu, palatalizacji (zmiękczenia głosek), Minimalna zawartość zestawu: wibrator i po dwie łopatki (miękka i twarda)
2	Lustro logopedyczne - duże	1	Duże, nietłukące się lustro w ramie ze sklejki, pozwalające nauczycielowi na ćwiczenia logopedyczne wraz z dzieckiem. Mocowane do ściany za pomocą wkrętów. • wym. lustro ok. 60 x 120 cm
3	Zestaw ćwiczeń dla dzieci z obniżoną sprawnością w zakresie motoryki i czucia ułożenia narządów artykulacyjnych	1	Ćwiczenia wykorzystywane podczas pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Możliwość pracy indywidualnej i grupowej, dostosowania rodzaju i ilości ćwiczeń do potrzeb dziecka. Dołączona karta monitorująca ćwiczenia w domu, klepsdry, paski oraz tafelki z symbolami ćwiczeń praktyki oralnej, paski z polami do uzupełnienia, karty z ćwiczeniami praktyki oralnej do naśladowania, karty z symbolami ćwiczeń oddechowych
4	Zestaw ćwiczeń rozwijających percepcję słuchową u dzieci	1	Zestaw książka z płytą CD zawierający minimum 200 zabaw kształtujących percepcję słuchową w zakresie wszystkich jej funkcji, pogrupowanych tematycznie, uwzględniających stopniowanie trudności. Ćwiczenia przeznaczone dla dzieci w wieku od 4 do 10 lat. Książka zawierająca opisy zabaw, ilustracje, rebusy, gry potrzebne do ich przeprowadzenia oraz materiał dźwiękowy. Zestaw przeznaczony dla nauczycieli nauczania zintegrowanego i klas integracyjnych, logopedów, terapeutów oraz rodziców pracujących z dziećmi, które mają trudności w nabywaniu umiejętności w zakresie rozwoju mowy, czytania i pisania.
5	Zestaw ćwiczeń dla uczniów młodszych klas szkoły podstawowej z zaburzoną percepcją wzrokową	1	Zestaw ćwiczeń przeznaczony do treningu wzroku dla dzieci z młodszych klas szkoły podstawowej. Książka zawierająca sześć kategorii ćwiczeń: usprawnianie spostrzegania kształtów i układów elementów oraz różnic i podobieństw, koordynacji wzrokowo-ruchowej, grafomotorykę, koncentrację uwagi, analizę i syntezę wzrokową oraz orientację przestrzenną. Karty pracy zróżnicowane pod względem trudności. Możliwość doboru kart przez terapeutę w zależności od poziomu percepcji wzrokowej ucznia.

ZADANIE 3

Lp	Nazwa	Ilość	Opis wymaganych cech
1	Domino z figurami geometrycznymi	3	Domino polegające na dopasowywaniu obrazków widocznych na kartonikach. Na obrazkach figury geometryczne oraz budowle wykonane z tych figur. Minimum 24 elem. o wym. 10 x 5 cm.
2	Domino do nauki odczytywania czasu	3	Domino polegające na dopasowywaniu obrazków widocznych na kartonikach. Na obrazkach tradycyjny zegar oraz czas z zegarka elektronicznego, które należy dopasować. Minimum 24 elementy.
3	Domino trójkątne - Dodawanie i odejmowanie do 100	3	Domino trójkątne dla minimum 1 gracza, składające się z trójkątnych klocków. Na każdym z boków trójkąta działanie lub wynik które trzeba dopasować. Możliwość samodzielnego sprawdzenia przez dziecko poprawności rozwiązania. Gra musi posiadać różne poziomy trudności w zakresie odejmowania i dodawania do 100).
4	Domino trójkątne - mnożenie i dzielenie do 1000	3	Domino trójkątne dla minimum 1 gracza, składające się z trójkątnych klocków. Na każdym z boków trójkąta działanie lub wynik które trzeba dopasować. Możliwość samodzielnego sprawdzenia przez dziecko poprawności rozwiązania. Gra musi posiadać różne poziomy trudności w zakresie mnożenia i dzielenia do 1000
5	Gra edukacyjna wspomagająca naukę dodawania i odejmowania w zakresie 100	3	Gra z zastosowaniem działań matematycznych do rozwijania umiejętności dodawania i odejmowania w pamięci na zasadzie gry w bingo. Gra dla minimum 2 graczy.
6	Domino trójkątne - zegar i czas	1	Domino trójkątne dla minimum 1 gracza, składające się z trójkątnych klocków. Na każdym z boków trójkąta zegar oraz czas z zegarka elektronicznego, które trzeba dopasować. Możliwość samodzielnego sprawdzenia przez dziecko poprawności rozwiązania.
7	Zestaw ćwiczeń	1	Komplet ćwiczeń na kartach/tarczach opracowany zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Karty/tarcze umieszczone w stojaku. Tematyka ćwiczeń obejmuje: a) mnożenie i dzielenie w zakresie od 50 do 100 dla dzieci w klasach od I do III b) zagadnienia dotyczące przyrody, np. rozpoznawanie zwierząt i roślin, wyróżnianie ich charakterystycznych cech, przyporządkowywanie miesięcy porom roku, obieg wody w przyrodzie, budowa lasu, c) dodawanie i odejmowanie w zakresie do 100, dodawanie i odejmowanie trzech liczb, dla dzieci w nauczaniu początkowym

8	Gra edukacyjna do nauki znaków drogowych	1	Gra wspierająca naukę znaków drogowych polegająca na dopasowaniu do znaków odpowiednich nazw. Gra musi umożliwiać samokontrolę gracza.
9	Dwustronna gra planszowa	1	Gra planszowa z pionkami i kostką. W trakcie gry gracze muszą wykonywać zadania opisane na kolejnych polach planszy.
10	Gra edukacyjna wspomagająca naukę mnożenia i dzielenia w zakresie 100	3	Gra z zastosowaniem działań matematycznych do rozwijania umiejętności mnożenia i dzielenia w pamięci na zasadzie gry w bingo. Gra dla minimum 2 graczy.
11	Gra do nauki tabliczki mnożenia	3	Gra planszowa z pionkami i kostką. Gra musi umożliwiać naukę tabliczki mnożenia.
12	Łamigłówka logiczna	7	Łamigłówka logiczna wykonana z drewna. Cel gry - uzupełnienie pól w ramce kostkami z kolorowymi rysunkami przy zachowaniu reguły, że każdy kolor może wystąpić tylko raz w każdym wierszu, kolumnie i obszarze. Minimum 36 drewnianych kostek, ramka o wymiarach maksymalnych 25 x 25 cm
13	Gra zręcznościowa	6	Gra zręcznościowa ćwicząca koncentrację i zręczność, polegająca na układaniu jak najwyższej wieży, poprzez przenoszenie klocków z dołu wieży na jej szczyt. Minimum 54 elementy. Klocki wykonane z drewna, o długości 6-8 cm
14	Parawan - teatrzyk	3	Kolorowy parawan ze stelażem z drewna. z wesołym motywem i okienkiem. Parawan z okienkiem pozwalający na dekorowanie pomieszczeń, dzielenie przestrzeni itp. Wymiary ok. 90 x 150 cm
15	Komplet pacynek z torbą	3	Zestaw minimum 14 pacynek o wysokości 20-30 cm. Kolorowe, bajkowe pacynki wraz z torbą do ich przechowywania i przenoszenia. Torba wyposażona w uchwyt, możliwość całkowitego otwierania i rozkładania torby, taśmy ułatwiające trzymanie pacynek na miejscu.
16	Zestaw zwierząt do ozdabiania	3	Zwierzątka wykonane z drewna o grubości do 1 cm. Minimum 12 sztuk o wymiarach ok. 6 cm
17	Zestaw masek zwierząt	3	Kartonowe maski w kształcie pyszczków różnych zwierząt, do samodzielnego dekorowania. Minimum 6 sztuk
18	Brystol 100 arkuszy o wym. 50 x 70 cm 25 kolorów	3	100 arkuszy brystolu w 25 kolorach. Wymiary 50 x 70 cm, gramatura 300 g/m ²
19	Karton fakturowy	3	50 arkuszy kartonu fakturowego 10 kolorów. Wymiary 50 x 70 cm, gramatura 220 g/m ²
20	Filcowe arkusze 10 szt. 20 x 30 cm	3	10 arkuszy filcowych o wymiarach wym. 20 x 30 cm. Różne kolory (np. zielony, żółty, łososiowy, biały, pomarańczowy, ciemnozielony, brązowy, czarny, granatowy, czerwony)

21	Chusta 3,5m	1	Kolorowa i lekka do gier i zabaw zespołowych. Gruba lina wszyta w środkowej części (do regulacji średnicy otworu w chuście) oraz osiem uchwytów pozwalających na uczestnictwo w zabawach wielu osób. Średnica ok. 3,5 m, maksymalne obciążenie 10 kg, na środku siatka
----	-------------	---	--

ZADANIE 4

Lp	Nazwa	Ilość	Opis wymaganych cech
1	Zestaw edukacyjny kontrolny	22	Zestaw edukacyjny umożliwiający aktywne i skuteczne zdobywanie, poszerzanie i utrwalanie wiedzy z wielu dziedzin nauczania składający się z klocków i książeczek z różnych dziedzin. Klocki i pudełko na nie wykonane z trwałego materiału (np. tworzywo sztuczne). Jeden zestaw ponumerowanych małych (wym. max 5x5cm każdy) klocków 10-12 szt., który można wykorzystać w zależności od książeczki przedstawiającej temat z konkretnej dziedziny. Możliwość samodzielnego sprawdzenia przez dziecko poprawności rozwiązania np. poprzez porównanie układu klocków z rysunkiem w książeczce.
2	Zestaw ćwiczeń z matematyki. Dzielenie i mnożenie do 100	5	Książeczka zawierająca zestaw ćwiczeń z zakresu dzielenia i mnożenia w zakresie do 100
3	Zestaw ćwiczeń z matematyki. Dodawanie i odejmowanie do 1000	5	Książeczka zawierająca zestaw ćwiczeń z zakresu dodawania i odejmowania w zakresie do 1000
4	Zestaw ćwiczeń z znajomości zegara i kalendarza	5	Książeczka zawierająca zestaw ćwiczeń z zakresu znajomości zegara i kalendarza. Zasady odczytywania godzin, kwadransów i minut z uwzględnieniem zegarka tradycyjnego i elektronicznego, nazw miesięcy, sposobu zapisywania daty, rozmieszczania dni świątecznych, posługiwania się kalendarzem.
5	Zestaw ćwiczeń z matematyki. Symetria, miary, waga i pieniądze	5	Książeczka zawierająca zestaw ćwiczeń z zakresu matematyki praktycznej: symetria i rytm - dostrzegania regularności rytmicznych i symetrycznych, miary, wagi i pieniądze, ćwiczenia z zakresu znaków rzymskich od I do XII.
6	Zestaw minimum 18 tematów z matematyki do zestawu kontrolnego	1	Zestaw musi zawierać minimum 18 różnych tematów z matematyki. Minimum: znajomość zegara i kalendarza, zadania tekstowe z matematyki, koncentracja, symetria, miary, waga, pieniądze,

ZADANIE 5

Lp	Nazwa	Ilość	Opis wymaganych cech
1	Aplikacja interaktywna dla klas 1-3	3	<p>Aplikacja przeznaczona do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i wyrównawczych w klasach 1-3. Musi zawierać zestaw interaktywnych ćwiczeń i gier przeznaczonych do używania na komputerach i tablicach interaktywnych oraz kart do samodzielnej pracy uczniów. Zestaw wspomagać musi pracę z uczniami o podwyższonym ryzyku dysleksji, dysortografii i dyskalkulii, wspieranie umiejętności czytania, pisania, liczenia. Karty pracy oraz interaktywne ćwiczenia dla najmłodszych muszą odnosić się do zrozumiałych dla dzieci przykładów. Treści w nich zawarte muszą być zgodne z podstawą programową. Ćwiczenia muszą m.in. wspierać funkcje niezbędne dla rozwoju zdolności liczenia i rozwiązywania zadań matematycznych, syntezę i analizę wzrokową, • myślenie przyczynowo-skutkowe, orientację w przestrzeni, spostrzegawczość i koncentrację uwagi, rozpoznawanie kształtów, cyfr oraz znaków matematycznych, myślenie operacyjne, w tym: porównywanie, segregowanie, dodawanie, odejmowanie i działania odwrotne, umiejętności grafomotoryczne aż do pisania cyfr, liczb i zapisywania działań matematycznych. Zestaw musi zawierać minimum 100 interaktywnych ćwiczeń klasowych lub indywidualnych, minimum 10 interaktywnych gier i zabaw klasowych, minimum 100 kart pracy pozwalających na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych.</p>
2	Zestaw edukacyjnych aplikacji multimedialnych	1	<p>Zestaw edukacyjnych aplikacji multimedialnych stanowiących funkcjonalną pomoc dydaktyczną przygotowaną dla nauczycieli szkół podstawowych w klasach 4-6. Zestaw musi obejmować minimum następujące przedmioty: Język Polski, Matematyka, Historia i Społeczeństwo, Przyroda. Wszystkie zawarte w aplikacjach dane muszą być zgodne z obowiązującą podstawą programową. Programy powinny być połączeniem nowoczesnych metod prezentacji materiału (animacji, filmów, symulacji, prezentacji i zdjęć) z interaktywnymi ćwiczeniami. Do aplikacji powinny być załączone scenariusze lekcji obrazujące jak efektywnie stosować multimedia podczas zajęć z grupą dzieci - w formie drukowanej (książeczka</p>

			<p>zawierająca opisy zasobów i propozycje ich wykorzystania) oraz w formacie PDF - umieszczone w aplikacji . Muszą posiadać opcję pracy z programem w trybie umożliwiającym nauczycielom zapoznanie się z materiałami multimedialnymi, przygotowanie lekcji według własnego pomysłu, a następnie zaprezentowanie finalnej i dopracowanej wersji uczniom na urządzeniach multimedialnych. Zestaw musi posiadać filmy instruktażowe (obsługa tablicy interaktywnej, praca z programem i inne) i umożliwiać użytkowanie każdego z egzemplarzy programu niezależnie przez 5 nauczycieli. Minimalna zawartość poszczególnych programów:</p> <p>Historia i Społeczeństwo: 20 tematów (każdy z 4 zasobami), 50 animacji i ilustracji, 20 prezentacji i ćwiczeń interaktywnych, pomysły na lekcję.</p> <p>Matematyka: 30 zagadnień, 100 animacji, symulacji i ilustracji, 60 interaktywnych ćwiczeń, prezentacji, gier i filmów.</p> <p>Przyroda: 35 zagadnień, 50 animacji i ilustracji, 100 symulacji, ćwiczeń interaktywnych, prezentacji i filmów.</p> <p>Język polski: 20 tematów (każdy z 4 zasobami), 50 animacji i ilustracji, 30 symulacji, ćwiczeń interaktywnych, pokazów slajdów.</p>
3	Aplikacja edukacyjna wspomagające naukę matematyki	3	<p>Edukacyjna aplikacja multimedialnych stanowiąca funkcjonalną pomoc dydaktyczną w nauczaniu matematyki przygotowaną dla nauczycieli szkół podstawowych w klasach 4-6. Wszystkie zawarte w aplikacji dane muszą być zgodne z obowiązującą podstawą programową. Program powinien być połączeniem nowoczesnych metod prezentacji materiału (animacji, filmów, symulacji, prezentacji i zdjęć) z interaktywnymi ćwiczeniami. Do aplikacji powinny być załączone scenariusze lekcji obrazujące jak efektywnie stosować multimedia podczas zajęć z grupą dzieci - w formie drukowanej (książeczka zawierająca opisy zasobów i propozycje ich wykorzystania) oraz w formacie PDF - umieszczone w aplikacji . Musi posiadać opcję pracy z programem w trybie umożliwiającym nauczycielom zapoznanie się z materiałami multimedialnymi, przygotowanie lekcji według własnego pomysłu, a następnie zaprezentowanie finalnej i dopracowanej wersji uczniom na urządzeniach multimedialnych. Musi posiadać filmy instruktażowe (obsługa tablicy interaktywnej, praca z programem i inne) i umożliwiać użytkowanie każdego z</p>

			egzemplarzy programu niezależnie przez 5 nauczycieli. Minimalna zawartość programu: 30 zagadnień, 100 animacji, symulacji i ilustracji, 60 interaktywnych ćwiczeń, prezentacji, gier i filmów.
4	Program edukacyjny wspomagający leczenie sygnatyizmu	1	Program służący do kształtowania prawidłowej wymowy głosek z, ż, cz, dż, s, z, c, dz, ś, ź, ć, dź. Musi charakteryzować się prostą obsługą oraz przystosowaniem do potrzeb osób niepełnosprawnych ruchowo. Minimum cztery poziomy kształtowania umiejętności, m.in. umiejętność spostrzegania i dobierania takich samych elementów, umiejętności związane z poznawaniem liczb i cyfr, logicznym myśleniem, analizą i syntezą wzrokową i słuchową, kształtowanie umiejętności czytania prostych wyrazów, dodawania i odejmowania (od 0-9), tworzenia skojarzeń, dobierania elementów w kategorii oraz doskonalenie umiejętność czytania i liczenia, porównywania ilości elementów oraz bardziej skomplikowanych operacji myślowych.
5	Program edukacyjny wspomagający leczenie rotacyzmu	1	Program służący do kształtowania prawidłowej wymowy głosek j, l, r. Musi charakteryzować się prostą obsługą oraz przystosowaniem do potrzeb osób niepełnosprawnych ruchowo. Minimum cztery poziomy kształtowania umiejętności, m.in. umiejętność spostrzegania i dobierania takich samych elementów, umiejętności związane z poznawaniem liczb i cyfr, logicznym myśleniem, analizą i syntezą wzrokową i słuchową, kształtowanie umiejętności czytania prostych wyrazów, dodawania i odejmowania (od 0-9), tworzenia skojarzeń, dobierania elementów w kategorii oraz doskonalenie umiejętność czytania i liczenia, porównywania ilości elementów oraz bardziej skomplikowanych operacji myślowych.