

POMOCE DYDAKTYCZNE

Lp.	Rodzaj/typ/główne parametry	Ilość	VAT%
1.	Zestaw nagłośnieniowy z akcesoriami do sali teatralnej. W zestawie min. 4 mikrofony bezprzewodowe, wzmacniacz i mikser min. 8 kanałowy, min. dwie kolumny estradowe ze statywami o dużej mocy min. 700 wat na stronę, min. 4 statywy do mikrofonów, zestaw okablowania między mikserem a kolumnami min. 10 mb. na jedną stronę, zestaw połączeń, redukcji i adapterów do połączeń zewnętrznych źródeł dźwięku.	1 zestaw	23
2.	Reflektor teatralny z regulowanym kątem świecenia oraz płynną regulacją jasności, skrzydełka kadrujące i ramka na filtr, min. 2 filtry o min. moc 57W	2 szt.	23
3.	Reflektor sceniczny w technologii LED z możliwością obsługi sygnału DMX, moc min. 8W, kąt świecenia min. 20°, dostępne efekty min. przenikanie kolorów, zmiana temperatury kolorów, sterowanie muzyką	2 szt.	23
4.	Reflektor profilowy – kąt świecenia min. 50°, w zestawie dwa filtry i ramki na filtry, moc min. 400W	1 szt.	23
5.	Elementy sterujące, listwy i okablowanie umożliwiające na ustawienie reflektorów w odległości 15m od sceny.	1 szt.	23
6.	Kwestionariusz do badania relacji rodzinnych i postaw rodzicielskich, podręcznik dla nauczyciela + arkusze diagnostyczne; Wymagania: w zestawie dwie wersje: przeznaczona do oceny postaw rodzicielskich matki i ojca; w każdym arkuszu po 50 stwierdzeń diagnostycznych grupujących się w pięć wymiarów odpowiadających pięciu postawom rodzicielskim.	1 szt.	23
7.	Zestaw diagnostyczny do badania spektrum autyzmu, do pomiaru zachowań związanych z zaburzeniami ze spektrum autyzmu (ASD), takich, jak problemy w zakresie umiejętności komunikacyjnych, deficyty uwagi, trudności w kontaktach z rówieśnikami i z dorosłymi, dodatkowo pozwalający diagnozować deficyty w zakresie uwagi. Wymagania min.: 1 komplet (Podręcznik, komplet arkuszy - wersja pełna (po 25 egz.), komplet arkuszy - wersja skrócona (po 25 egz.), podręcznik, arkusze w wersji: - dla rodzica 2-5 lat (25 egz.) - dla nauczyciela 2-5 lat (25 egz.) - dla rodzica 6-18 lat (25 egz.) - wersja dla nauczyciela 6-18 lat (25 egz.) - arkusze - wersja skrócona (rodzic i nauczyciel) 2 -5 lat (25 egz.) - arkusze - wersja skrócona (rodzic i nauczyciel) 6-18 lat (25 egz.)	1 szt.	23
8.	Zestaw kwestionariuszy diagnostycznych do badania zaburzeń zachowania ADHD. W zestawie min.: podręcznik, Kwestionariusz FACES IV i Model kołowy. Badania walidacyjne, 25 arkuszy pytań, 25 arkuszy odpowiedzi, 25 profilów wyników.	1 szt.	23
9.	Polska adaptacja kwestionariuszy do badania relacji rodzinnych w skali pięciostopniowej; podręcznik, Kwestionariusz FACES IV i Model kołowy. Badania walidacyjne, 25 arkuszy pytań, 25 arkuszy odpowiedzi, 25 profilów wyników.	1 szt.	23
10.	Zestaw arkuszy testowych i arkuszy ocen do badania kreatywności i twórczego myślenia (trening twórczości,	1 szt.	23

	prognozowanie sukcesów). W zestawie min.: podręcznik, 25 arkuszy testowych i arkuszy ocen wersji A, 25 arkuszy testowych i arkuszy ocen wersji B).		
11.	Zestaw do badania inteligencji emocjonalnej dzieci i młodzieży. W zestawie min.: materiały do wersji papier-ołówek, podręcznik, kwestionariusze (min.25 egz.), klucz.	1 szt.	23
12.	Zestaw narzędzi diagnostycznych do oceny symptomów depresji u dzieci 7-18 lat, zawierający narzędzia do identyfikacji dzieci cierpiących z powodu depresji. W zestawie min. podręcznik, arkusze dla dziecka, rodzica, nauczyciela.	1 szt.	23
13.	Zestaw diagnostyczny do mierzenia motywacji i osiągnięć stopnia samodzielności w podejmowaniu decyzji. W zestawie min. podręcznik, arkusze pytań, arkusze profili, klucze.	1 szt.	23
14.	Kwestionariusz do badania samooceny min. w grupie wiekowej 14-18 wg skali Rosenberga	1 szt.	23
15.	Kwestionariusz do pomiaru zmiennej osobowościowej, tzw. poczucie kontroli następstw zachowania. Zestaw zawiera min. podręcznik, kwestionariusze, arkusze obliczeniowe.	1 zestaw	23
16.	Kwestionariusz do pomiaru kompetencji społecznych. Zestaw zawiera min. podręcznik, kwestionariusze, arkusze, klucz.	1 zestaw	23
17.	Kwestionariusz diagnostyczny do badania relacji rodzice a młodzież skonstruowany na bazie Skali Postaw Rodzicielskich	1 szt.	23
18.	Kwestionariusz diagnostyczny do badania postaw życiowych w skali 7, mierzący poczucie sensu życia rozumienia świata. Zestaw zawiera min. podręcznik, kwestionariusze, arkusze, klucz.	1 szt.	23
19.	Materiały diagnostyczne do pomiaru podstawowych komponentów inteligencji emocjonalnej. Zestaw zawiera min. podręcznik, kwestionariusze, arkusze, klucz.	1 szt.	23
20.	Zestaw kart doskonalących umiejętności rozpoznawania emocji i radzenia sobie z nimi dla dzieci w wieku 8–15 lat, wspierających w terapii dzieci i młodzieży ze spektrum autyzmu oraz wszystkich tych, którzy borykają się z trudnościami w sferze emocjonalnej; dla uczniów, którzy przygotowują się do zmierzenia się z zagadnieniem rozumienia emocji – własnych i innych osób.	3 szt.	23
21.	Zestaw kart pracy dla uczniów z autyzmem i specjalnymi potrzebami edukacyjnymi rozwijającymi kompetencje emocjonalne i społeczne. Zestaw kart dzięki którym uczeń będzie potrafił opowiedzieć o odczuwanych emocjach, nauczy się po mowie ciała rozpoznać emocje innych osób, poznać sposoby wyrażania uczuć i emocji, z ćwiczeniami wspierającymi uczniów.	3 szt.	23
22.	Kwestionariusz diagnostyczny do oceny relacji w podsystemie rodzeństwa w skali trzystopniowej - w okresie adolescencji	1 szt.	23
23.	Kwestionariusz diagnostyczny do oceny zaburzeń okresu adolescencji w obszarze ADHD, depresji, zaburzeń odżywiania	1 szt.	23
24.	Kwestionariusz do pomiaru agresywności młodzieży. W zestawie min. podręcznik, arkusze, klucz.	1 szt.	23
25.	Zestaw testów do diagnozy indywidualnej lateralizacji u dzieci; Zawartość min.: wprowadzenie merytoryczne, opis prób diagnostycznych wraz z instrukcjami dla nauczyciela, pomoce do badań (zabawki) wykonane z wysokiej jakości drewna, arkusz zapisu wyników, program komputerowy, który wskaże nauczycielowi typ lateralizacji badanego dziecka oraz kierunek dalszej pracy, drewniana skrzynka o wymiarach min.27 x 19 x	1 szt.	23

	10 cm.		
26.	Program multimedialny dotyczący rozwijania kompetencji emocjonalno-społecznych. Produkt zawiera min.: dwa programy interaktywne - dwie części dla dwóch grup wiekowych, do każdego programu licencje dla min. 3 użytkowników, programy wpływające korzystnie na poziom sukcesu osobistego, ćwiczenia multimedialne i scenariusze zajęć adresowane do młodszych i starszych uczniów szkoły podstawowej (6-13 lat), ok. 300 ekranów multimedialnych z interaktywnymi ćwiczeniami, ćwiczenia usprawniające umiejętności skutecznego komunikowania się, okazywania empatii, rozwiązywania konfliktów, budowania dobrych relacji z innymi, a także kształcenie sposobów radzenia sobie z problemami związanymi z procesem rozwojowym lub sytuacjami kryzysowymi, materiały, osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, zestaw materiałów dodatkowych w pudełku, w tym szczegółowy poradnik metodyczny z propozycjami spotkań tematycznych, dodatek w postaci kursu obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci, zestawy scenariuszy zajęć grupowych i indywidualnych.	1 szt.	8
27.	Program multimedialny wspierający rozwój emocjonalno-społeczny z elementami socjoterapii dla dzieci w wieku 6-10 lat. Program wspomaga: budowanie pozytywnego obrazu siebie, kształcenie umiejętności rozpoznawania i nazywania emocji, zdolność radzenia sobie z emocjami własnymi i innych, rozwój empatii, kształcenie umiejętności funkcjonowania i współpracy w grupie, budowanie relacji, rozwój umiejętności dbania o własne zdrowie, higienę i bezpieczeństwo. Program zawiera min. 40 lekcji multimedialnych na pendrivie (w tym 40 animacji i pokazów slajdów, ponad 90 ćwiczeń multimedialnych, animowane nagrody za rozwiązanie zadań), 50 kart pracy do wydruku, publikację - 40 scenariuszy zajęć, 50 kart pracy, publikacja – przewodnik metodyczny wraz z kartami obserwacji dziecka. Licencja na min. 3 stanowiska	1 szt.	8
28.	Gra terapeutyczno-edukacyjna, która pozwoli graczom na dzielenie się swoimi doświadczeniami, emocjami i spostrzeżeniami w bezpieczny sposób, kształtująca umiejętność radzenia sobie z nimi w oparciu o: zdania niedokończone, ćwiczenia stymulujące wyobraźnię, zadania z zakresu komunikacji interpersonalnej, ćwiczenia oddechowe. Produkt zawiera min. 1 plansze, 25 kart doświadczeń i 25 kart wyzwania, pionki, kostkę do gry oraz instrukcję.	2 szt.	23
29.	Gra planszowa z zakresu słowotwórstwa w języku angielskim. Produkt zawiera min. składaną papierową planszą do gry zawierającą min. 100 pól, min. 132 karty w różnych kolorach, rozbudowaną instrukcją w języku polskim, dodatkową kostką do gry. Możliwość prowadzenia rozgrywek na poziomie A2-B1.	2 szt.	23
30.	Program komputerowy, kulturoznawczy i językowy - Podstawowe informacje o Londynie	3 szt.	8
31.	Program komputerowy, kulturoznawczy i językowy, zawierający mapy interaktywne - o Wielkiej Brytanii	3 szt.	8
32.	Multimedialny program interaktywny do języka angielskiego i niemieckiego - konwersacyjny w języku angielskim i niemieckim min. działy tematyczne transport, sport, ubrania, pogoda.	3 szt.	8
33.	Program komputerowy do nauki alfabetu języka angielskiego z ćwiczeniami praktycznymi, obejmujący min. 39 stron wymowy, min. 4 poziomy ćwiczeń praktycznych.	1 szt.	8

34.	Program multimedialny do wykorzystania w pracy z tablicą interaktywną; zawierający fakty nt. Wielkiej Brytanii oraz Irlandii, kulturoznawczy i językowy. Opracowany w programie FLASH, przeznaczony dla dzieci w szkole podstawowej, min. 9 tematów o Wielkiej Brytanii, min. 8 szczegółowych map interaktywnych, obszerny materiał obrazowy, mapy interaktywne Wielkiej Brytanii. Produkt zawiera: BOX, nośnik CD. Wersja językowa: angielski.	1 szt.	8
35.	Program komputerowy, kulturoznawczy i językowy - Podstawowe informacje o Londynie	1 szt.	8
36.	Multimedialny program interaktywny do języka angielskiego i niemieckiego - konwersacyjny	1 szt.	8
37.	Program komputerowy do nauki alfabetu języka angielskiego z ćwiczeniami praktycznymi	1 szt.	8
38.	Multimedialny test języka angielskiego do diagnozy poziomu od początkowego do średnio zaawansowanego. Licencja na min. 10 stanowisk.	1 szt.	8
39.	Program interaktywny do nauki języka niemieckiego przeznaczony dla uczniów szkoły podstawowej, w klasach 5-8, umożliwiający przećwiczenie, sprawdzenie wiadomości i doskonalenie języka. Poziom: dla początkujących i lekko zaawansowanych; wersja językowa - polska; ilość stanowisk: wielostanowiskowa sieciowa; licencja – wieczysta; program dostępny online bez konieczności instalowania, działający w dowolnej przeglądarce, współpracujący z każdym typem tablic interaktywnych, z możliwością drukowania ćwiczeń.	1 szt.	8
40.	Zestaw gier planszowych i karcianych do nauki języka angielskiego w grupach: <ul style="list-style-type: none"> • językowa gra planszowa: ukierunkowana na naukę słownictwa związanego z czynnościami codziennymi, w formie domina z polską instrukcją, zawierającą słownictwo różnych czasach gramatycznych; poziom trudności A2 - B1 (2 szt.) • gra karciana przygotowująca do egzaminu ósmoklasisty z języka angielskiego; wymagania: zakres słownictwa wymagany na egzaminie ósmoklasisty, minimum 80 kart, hasła oznaczone kolorami odpowiadającymi poszczególnemu tematowi z Repetytorium Ósmoklasisty (3 szt.) • planszowa gra strategiczna ćwicząca mówienie po angielsku z zakresu przemieszczania się po mieście; poziom A2-B1 (3 szt.) • gra karciana do nauki języka angielskiego - karty z kolorowymi ilustracjami i słówkami do tworzenia wypowiedzi własnych i dialogów, 3 warianty gry, karty, minisłowniczek obrazkowy - minimum 200 słówek, poziom A2 (3 szt.) • planszowa gra językowa do nauki języka angielskiego z polską instrukcją utrwalająca znajomość zaimków pytających i rozwijająca umiejętność zadawania pytań poziom trudności A2-B1; (2 szt.) • planszowa gra językowa do nauki języka angielskiego z 	15 szt.	23

	zakresu geografii, kultury i historii Wielkiej Brytanii, zagadnień z gramatyki oraz wyrażen idiomatycznych poziom A2-B1 (2 szt.)		
41.	Multimedialny zestaw map interaktywnych przedstawiających miejsca historyczne, przyrodnicze, państw anglojęzycznych i USA - licencja na min. 20 stanowisk	1 szt.	8
42.	Program interaktywny do ćwiczenia i sprawdzania wiadomości z języka angielskiego w zakresie części zdania, słownictwa, ortografii - licencja do 20 stanowisk	1 szt.	8
43.	Program interaktywny do ćwiczenia i sprawdzania wiadomości z języka angielskiego w zakresie czasów angielskich, mowy zależnej, pytań nie wprost, połączeń przyimkowych, połączeń czasownik+okolicznik, słownictwo w zakresie przyrostki, spójniki- licencja do 20 stanowisk	1 szt.	8
44.	Program multimedialny do tablicy interaktywnej do nauki angielskiego dla dzieci o charakterze gry przygodowej (trzy poziomy trudności zadań) – licencja na min. 20 stanowisk	1 szt.	8
45.	Oprogramowanie tablicy interaktywnej - siedmiopoziomowy kurs dla dzieci w wieku 6-12 lat, które uczą się angielskiego. Min. wymagania: kolorowa szata graficzna, duża ilość rysunków, fotografii, duży wybór gier, piosenek i motywujących tematów oraz dodatkowo: duża ilość ćwiczeń na czytanie (dłuższe i bardziej złożone teksty i struktury językowe), rozbudowana sekcja gramatyczna, rozbudowana sekcja ucząca dzieci właściwych postaw społecznych, rozbudowany materiał przygotowujący do międzynarodowych egzaminów językowych, rozbudowane sekcje umożliwiają integrację nauki języka z innymi przedmiotami i stosowanie metody nauki przez zabawę.	1 szt.	8
46.	Oprogramowanie tablicy interaktywnej z interaktywnym programem do nauki języka angielskiego dla uczniów w grupie wiekowej od 12 do 16 lat, przygotowującym do egzaminu z języka angielskiego. Produkt zawiera min.: ćwiczenia integrujące rozwój sprawności językowych, leksyki i gramatyki poprzez zadania i strategie egzaminacyjne oraz fragmenty audycji telewizyjnych, ćwiczenia interaktywne, testy online na poziomie A2	1 szt.	8
47.	Oprogramowanie tablicy interaktywnej z interaktywnym programem do nauki języka angielskiego dla uczniów w grupie wiekowej od 12 do 16 lat, przygotowującym do egzaminu z języka angielskiego, zawierającym: ćwiczenia integrujące rozwój sprawności językowych, leksyki i gramatyki poprzez zadania i strategie egzaminacyjne oraz fragmenty audycji telewizyjnych, ćwiczenia interaktywne, testy online na poziomie A2 zawierający min.: zakres tematyczny bliski młodzieży, m.in. moda, gry komputerowe, problemy szkolne, parki rozrywki, sport, komórki; dodatkowo treści: klipy wideo towarzyszące każdemu rozdziałowi	1 szt.	8
48.	Program do tablic interaktywnych do nauki języka angielskiego dla nastolatków (12-16 lat) przygotowujący do egzaminu z języka angielskiego zawierający ćwiczenia, fragmenty audycji telewizyjnych, ćwiczenia interaktywne, testy online na poziomie B1+; Produkt zawiera min.: ćwiczenia interaktywne na CD-ROM-ie wraz z zeszytem ćwiczeń utrwalających słownictwo oraz struktury gramatyczne, testy online (B1 i B2) z możliwością sprawdzenia	1 szt.	8

49.	Planszowa gra językowa do nauki języka niemieckiego związana tematycznie z życiem codziennym (nazwy części garderoby, przedmiotów, rzeczy osobistych i akcesoriów zabieranych w podróż i stanowiących typową zawartość walizki, plecaka lub torby podróżne; z polską instrukcją zawierającą dodatkowo min.: rozbudowane scenariusze rozgrywek, propozycje zabaw i ćwiczeń edukacyjnych; poziom trudności: A1-A2	6 szt.	23
50.	Karciana gra językowa do nauki języka niemieckiego z polską instrukcją związana tematycznie z opisem cech wyglądu fizycznego. Produkt zawiera minimum 66 ilustrowanych kart (dwie talie kart z identycznymi obrazkami), instrukcja - broszura metodyczna z regułami gry i różnymi scenariuszami prowadzenia rozgrywki	6 szt.	23
51.	Karciana gra językowa do nauki języka niemieckiego z polską instrukcją związana tematycznie z robieniem zakupów, nauki nazw artykułów spożywczych. Poziom A1-A2. Produkt zawiera min. 36 plansz z przykładowymi listami zakupów, min. 66 kart z ilustracjami produktów	6 szt.	23
52.	Planszowa gra językowa do nauki języka niemieckiego z polską instrukcją związana tematycznie z poznawaniem nazw najważniejszych zawodów. Produkt zawiera min. 120 kart z nazwami, opisami i ilustracjami zawodów	6 szt.	23
53.	Zestaw filmów fabularyzowanych, dokumentalnych dostosowanych do dzieci i młodzieży, poszerzających wiedzę uczniów na temat kultury Wielkiej Brytanii, zawierających różnorodne ćwiczenia, w tym min. odgrywanie ról, kwestionariusze i projekty; nośnik na DVD w języku angielskim: <ul style="list-style-type: none"> • pakiet 2 filmów, zakres tematyczny: dom, transport, jedzenie, wygląd zewnętrzny, sport, szkoła, muzyka, krajobraz, media, zwierzęta) z zestawem materiałów do kopiowania , • pakiet 2 filmów, zakres tematyczny: muzyka, krajobraz, media, zwierzęta, literatura, język, • film dla uczniów w wieku od 10 do 16, o różnym poziomie znajomości języka angielskiego, z dwiema wersjami napisów dostosowanych do poziomu odbiorców, z możliwością włączania i ich wyłączenia: w zestawie min. alternatywna wersja dźwiękowa i karty ćwiczeń dostosowane do poziomu uczniów (łatwiejsze i trudniejsze, od A1/A1+ do A2/A2+)	5 szt.	23
54.	Program multimedialny na dwa niezależne stanowiska wspomagający umiejętność czytania i pisanie, doskonalących funkcje percepcyjno-motoryczne oraz kształtujących wrażliwość i świadomość ortograficzną, przeznaczonych dla dzieci w młodszym wieku szkolnym, z ćwiczeniami, kartami pracy do wydruku, filmami przedstawiającymi ćwiczenia ruchowe, modułem wspomagającym ocenę przyczyn i skalę trudności szkolnych, aplikacją umożliwiającą m.in. przeprowadzenie diagnozy pedagogicznej i zapis jej wyników, śledzenie postępów oraz tworzenie i zarządzanie bazą uczestników zajęć, z możliwością kreowania autorskich scenariuszy zajęć	1 szt.	8
55.	Multimedialny program terapii pedagogicznej rozwijający predyspozycje matematyczne oraz wspomagające diagnozę i terapię zaburzeń w tym zakresie. Produkt składa się z m.in. pięciu programów dedykowanych do określonej grupy	1 szt.	8

	wiekowej 6-12 lat, bezterminowa licencja na min 2 stanowiska.		
56.	Pakiet m.in. 7 interaktywnych programów terapeutycznych dla wspomagania uczniów, dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: z dysleksją rozwojową, dysgrafią, dysortografią, dyskalkulią ,ADHD dostosowany do potrzeb dzieci ze spektrum autyzmu. Pakiet zawiera min. 7 programów (funkcje wzrokowe, słuch i mowa, orientacja w przestrzeni, myślenie matematyczne, koncentracja i samokontrola, koordynacja i grafomotoryka, ortografia), poradnik metodyczny, karty pracy do wydruku, dostęp do scenariuszy zajęć, zestaw profesjonalnych pomocy, instrukcję użytkownika, bezterminowa licencja dla placówki oświatowej, na dowolną liczbę komputerów, z dostępem do aktualizacji.	1 szt.	8
57.	Zestaw edukacyjny Drzewko emocji (drzewko smutku i radości, liście z nazwami cech emocji, uczuć). Produkt zawiera min. 2 stojaki z antypoślizgową podkładką, kostkę do gry z ilustracjami emocji radości i smutku.	1 szt.	23
58.	Pakiet filmów wychowawczych na DVD. Tematyka: substancje psychoaktywne, dopalacze, mobbing i dręczenie, prześladowanie, wyśmiewanie i poniżanie, agresywnych zachowania wśród młodzieży, nikotynizm, anoreksja, alkoholizm, nieodpowiedzialna inicjacja seksualna, dysleksja, budowanie dobrych relacji między uczniami w szkole, , odpowiedzialna miłość, zapobieganie negatywnym wpływom grup i jednostek.	1 szt.	23
59.	Pakiet filmów DVD podejmujących tematykę podstawowych zasad właściwego zachowania na co dzień, w relacjach z najbliższym otoczeniem - rówieśnikami, rodziną i nauczycielami, w miejscach publicznych.	1 szt.	23
60.	Pakiet filmów edukacyjnych na DVD mówiących o zasadach bezpiecznego posługiwania się portalami społecznościowymi, siecią Internet, oraz telefonami komórkowymi wraz ze scenariuszami zajęć.	1 szt.	23
61.	Pakiet fabularyzowanych filmów na DVD podejmujących temat asertywności, nabywania przez młodych ludzi umiejętności wyrażania swoich myśli, uczuć i poglądów z zachowaniem własnych granic i przy poszanowaniu granic innych ludzi.	1 szt.	23
62.	Pakiet filmów dydaktycznych na DVD podejmujących problematykę budowania relacji z innymi, bycia w grupie, radzenia sobie ze stresem i trudnymi sytuacjami, prezentujących sposoby radzenia sobie z hejtem, cyberprzemocą, internetowa, przemocą psychiczną.	1 szt.	23
63.	Pakiet filmów dydaktycznych na DVD podejmujących profilaktykę związaną z zaburzeniami odżywiania. Produkt zawiera min. pakiet filmów na DVD, scenariusze lekcji.	1 szt.	23
64.	Pakiet filmów dydaktycznych na DVD podejmujących problematykę związaną ze szkodliwością używek: alkoholu, e papierosów, napojów energetyczne. Produkt zawiera min. pakiet filmów na DVD uzupełnionych wypowiedziami ekspertów, scenariusze lekcji.	1 szt.	23
65.	Pakiet filmów DVD dydaktycznych podejmujących problematykę zdrowia psychicznego, skutków stresu, obniżonego nastroju, depresji, pokazujących możliwości profilaktyki zdrowia psychicznego. Produkt zawiera min. pakiet filmów na DVD uzupełnionych wypowiedziami ekspertów, scenariusze lekcji.	1 szt.	23

66.	Pakiet filmów dydaktycznych na DVD podejmujących problematykę zagrożeń płynących z dopalaczy i środków psychoaktywnych. Produkt zawiera min. pakiet filmów na DVD, scenariusze lekcji.	1 szt.	23
67.	Gra edukacyjna – karty ścieżek emocji ukazujące drogi zależności między zdarzeniami, myślami, emocjami, uczuciami, potrzebami; zawierająca karty ścieżek emocji, rozwijająca inteligencję emocjonalną i ucząca empatii. Produkt zawiera min. 90 kart-puzzli służących do wzmocnienia wpływu na przeżywane emocje, pracy z nastawieniem, edukacji emocjonalnej i EQ.	1 szt.	23
68.	Program multimedialny dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej. Produkt zawiera min. zestaw ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych, terapię głosek szumiących, syczących, głosek l L,R; program do pracy z dziećmi w wieku 4-11 lat w normie intelektualnej oraz z dziećmi z niepełnosprawnością intelektualną niezależnie od wieku.	1 szt.	8
69.	Program multimedialny dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej. Produkt zawiera min. zestaw ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych, terapię głosek tylnojęzykowych (K, G, H), przedniojęzykowo-zębowych: T, D, N, słuchu fonemowego, program do pracy z dziećmi w wieku 4-11 lat w normie intelektualnej oraz z dziećmi i z niepełnosprawnością intelektualną niezależnie od wieku.	1 szt.	8
70.	Program multimedialny dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej. Produkt zawiera min. zestaw ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych do usprawniania percepcji słuchowej.	1 szt.	8
71.	Program multimedialny dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej. Produkt zawiera min. zestaw ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych do usprawniania percepcji wzrokowej.	1 szt.	8
72.	Planszowa gra dydaktyczna do wspomaganie prawidłowej wymowy głosek: SZ, Ź, CZ, DŹ. Produkt zawiera min. 70 kart obrazkowych.	1 szt.	23
73.	Planszowa gra dydaktyczna do wspomaganie prawidłowej wymowy głosek: S, Z, C, DZ. Produkt zawiera min. 70 kart obrazkowych.	1 szt.	23
74.	Planszowa gra dydaktyczna słowno-obrazkowa wspomagające prawidłową wymowę głoski R. Produkt zawiera min. 70 kart obrazkowych.	1 szt.	23
75.	Zestaw edukacyjny - historyjki obrazkowe, zawierający ilustracje oraz rymowanki wzbogacające zakres używanego słownictwa, rozwijające mowę, kształtujące umiejętności myślenia w kategoriach: przyczyna-skutek.	1 szt.	23
76.	Zestaw edukacyjny usprawniający percepcję słuchową dziecka, składający się historyjek obrazkowych, z ćwiczeniami dotyczącymi różnych operacji: np. analizy i syntezy, zamiany, dodania i opuszczenia), które dziecko ma wykonać na wyrazach, sylabach i głoskach, zróżnicowany poziom trudności ćwiczeń; wykonanie: grube, zafoliowane karty formatu A4	1 szt.	23
77.	Zestaw edukacyjny - rebusy i gry usprawniające percepcję słuchową, doskonalące uwagę, pamięć, świadomość fonologiczną i sprawność językową.	1 szt.	23

78.	Zestaw historyjek obrazkowych usprawniających koncentrację dziecka. Zestaw powinien zawierać co najmniej: 20 kolorowych kart i zeszyt ćwiczeń. Format: A4. Oprawa: teczka. Tematyka historyjek różnorodna: dziecięce zabawy, obowiązki dorosłych, czynności codzienne i związane z daną porą roku.	1 szt.	23
79.	Zestaw historyjek obrazkowych usprawniających koncentrację dziecka. Zestaw powinien zawierać: zestaw 3-, 4-, 5-, 6 – elementowe historyjki obrazkowe uczące myślenia przyczynowo skutkowego, spostrzegawczości, rozwijających wyobraźnię, zawierających opis procesów i zasad zachowania w niektórych sytuacjach, (np. dbania o czystość środowiska, bezpieczeństwa na drogach), pomocny w poznaniu zawody (np. strażak) i efektów ludzkiej pracy.	1 szt.	23
80.	Zestaw edukacyjnych plansz i etykietek dla uczniów z zaburzeniami komunikacji językowej, ćwiczenia dla dzieci z autyzmem, zespołem Aspergera i innymi dysfunkcjami.	1 szt.	23
81.	Książka dydaktyczna z ćwiczeniami rozwijającymi percepcję wzrokową oraz wyobraźnię, tzw. uzupełnianki graficzne. Dziecko musi dorysować brakujące linie tak, by stworzyło poprawne obrazki i liter	1 szt.	8
82.	Teczka edukacyjna zawierająca kategoryzacje z ćwiczeniami artykulacji głosek zębowych, służącymi do utrwalania artykulacji szeregu zębowego, ćwiczenia utrwalania głosek zębowych połączone z zadaniami stymulującymi rozwój operacji umysłowych. Produkt zawiera min. 2 zestawy kart, obrazków do pracy z tabelami, instrukcję.	1 szt.	23
83.	Teczka z materiałem ćwiczeniowym do terapii opóźnionego rozwoju mowy w zakresie prostych wyrazów jedno- i dwusylabowych. Produkt zawiera min. zeszyt i karty ćwiczeniowe.	1 szt.	23
84.	Teczka z materiałem ćwiczeniowym do terapii opóźnionego rozwoju mowy w zakresie prostych wyrazów dwu-, trzy- i czterosylabowych. Produkt zawiera min. zeszyt i karty ćwiczeniowe.	1 szt.	23
85.	Teczka z materiałem ćwiczeniowym do terapii opóźnionego rozwoju mowy w zakresie prostych wyrazów z grupami spółgłoskowymi. Produkt zawiera min. zeszyt ćwiczeniowy i karty.	1 szt.	23
86.	Pakiet ćwiczeń o różnym stopniu trudności dla dzieci potrafiących czytać, mających problemy z automatyzacją niektórych już wywołanych w mowie głosek, z podziałem na ćwiczenia dotyczące: głosek ciszących, syczących, szumiących, głosek L-R; ćwiczenia opierające się o zasadę: pomyśl – ułoż – sprawdź.	1 szt.	23
87.	Logopedyczny zestaw kontrolny zestawów ćwiczeniowych ćwiczenia opierających się o zasadę: pomyśl - ułoż – sprawdź.	1 szt.	23
88.	Edukacyjna gra planszowa do utrwalania prawidłowej wymowy głosek szumiących. Produkt zawiera min. karty, tafelki, 2 plansze dwustronne, instrukcję.	1 szt.	23
89.	Domino logopedyczne. Opozycja K-T, SZ-S	1 szt.	23
90.	Domino logopedyczne. Opozycja CZ-C, D-G	1 szt.	23
91.	Teczka edukacyjna: zestaw kart do terapii rotacyzmu, materiały logopedyczne pomocne w nauce prawidłowej wymowy głoski r po spółgłoskach i badania słuchu fonemowego. Produkt zawiera min.: karty z ilustracjami par przedmiotów i zestawy ćwiczeń.	1 szt.	23

92.	Teczka edukacyjna - zestaw uniwersalnych pomocy do wykorzystania przez logopedów, terapeutów i nauczycieli. Produkt zawiera min. książkę (przewodnik), karty z ilustracjami, wycinanki, historyjki obrazkowe, układanki, gry manualne, puzzle, kolorowanki, grę planszową, labirynty.	1 szt.	23
93.	Pakiet planszowych gier logopedycznych usprawniających prawidłową wymowę trudnych głosek, ćwiczenia z głoską r.	1 szt.	23
94.	Multimedialny pakiet do rozwoju kompetencji intelektualnych uczniów: myślenia, kojarzenia, zapamiętywania, koncentracji, pomoc dla uczniów z trudnościami w nauce, jak również wsparcie rozwoju tych, którzy posiadają wyjątkowe zdolności. Produkt zawiera min. 6 programów z kreatywnymi ćwiczeniami, zeszyty metodyczne i scenariusze zajęć. Licencja wielostanowiskowa na 5 stanowisk.	1 szt.	8
95.	Multimedialny program ortograficzny dla uczniów w każdym wieku, do terapii dysortografii, zawierający wyrazy z ortograficznymi trudnościami, udźwiękowione dyktanda, pisane z pamięci lub ze słuchu, z uwzględnieniem interpunkcji, licencja otwarta dla szkoły - nieograniczona liczba stanowisk w obrębie placówki edukacyjnej.	1 szt.	8
96.	Zestaw układanek logicznych wspomagających: analizę i syntezę wzrokową, koncentrację i zapamiętywanie, umiejętność odkrywania zasady, według której połączone są poszczególne obrazki, myślenie przez analogię, umiejętność łączenia (syntezy) dostrzeżonych cech.	1 szt.	23
97.	Zestaw ćwiczeń na CD, rozwijających uwagę i pamięć słuchową, składający się z nagrań różnych odgłosów i odpowiadających im ilustracji na ofoliowanych kartach. Pomoc logopedyczna i pedagogiczna, która stymuluje sprawność analizatora słuchowego.	2 szt.	23
98.	Wykreślanki dla uczniów, u których występują trudności z czytaniem i pisaniem, aktualizacją słów, linearnym przetwarzaniem informacji, koncentracją i uwagą, zawierający wykreślanki typowe, opisowe, obrazkowe, z kategoryzacją, słowotwórcze.	2 szt.	23
99.	Gra dydaktyczna zawierająca symultaniczne i sekwencyjne strategie uczenia się, pomagająca w usprawnieniu systemu językowego i procesów myślowych, rozwijająca pamięć, analizę i syntezę wzrokową oraz słuchową, ucząca logicznego myślenia, naśladowania i tworzenia sekwencji, przygotowują do nauki czytania i pisania.	2 szt.	23
100.	Książka ćwiczeniowa z zestawem tablic usprawniających wnioskowanie przez analogię dla uczniów, u których występują zaburzenia komunikacji językowej, zakłócenia uwagi i koncentracji oraz trudności w nauce czytania i pisania.	1 szt.	23
101.	Gra dydaktyczna typu memory rozwijająca dojrzałość emocjonalną u dzieci, poprawiająca zdolność koncentracji uwagi wykształca dojrzałość społeczną dzieci. Produkt zawiera min. 40 elementów zawierających wizerunki zwierzątek wyrażających rozmaite emocje oraz polskojęzyczna instrukcja wraz z propozycjami zabaw.	1 szt.	23
102.	Sensoryczna tablica do nauki cyferek – labirynt cyfr, utrwalająca umiejętności matematyczne, poprawiająca zręczność i precyzję dziecka.	1 szt.	23
103.	Gra dydaktyczna doskonaląca pamięć, wspomagająca naukę czytania metodą sylabową, która zbliżona jest do czytania	1 szt.	23

	całościowego, zawierająca karty typu memo.		
104.	Gra dydaktyczna - domino matematyczne, ćwiczące umiejętność dopełniania do 100 i umiejętność samokontroli.	2 szt.	23
105.	Plastikowa tabliczka z kolorowymi guzikami oraz zestaw książek z kartami, które ułatwiają dzieciom naukę czytania, pisania i liczenia, wprowadzając jednocześnie w świat kolorów, roślin, zwierząt, bajek oraz poważnych zagadnień, na przykład ruchu drogowego	4 szt.	23
106.	Ramka do zestawu ćwiczeniowego, kart pracy -plastikowa tabliczka z kolorowymi guzikami usprawniająca dziecku wypełnianie kart pracy i zaznaczania prawidłowych odpowiedzi. Zestaw kontrolny do serii książeczek	4 szt.	23
107.	Książka - zestaw ćwiczeniowy z kartami usprawniającymi spostrzeganie, kształty dla uczniów z obniżonym poziomem spostrzeganiem	4 szt.	23
108.	Książka - zestaw ćwiczeń kształtujących umiejętności matematyczne w zakresie liczenia w zakresie 10 000. Liczenie w zakresie 10 000 kl 1-3. Zestaw ćwiczeń wspierających rozwój dziecka, budzących jego ciekawość poznawczą, a nade wszystko uczących samodzielnego myślenia.	4 szt.	23
109.	Książeczka do nauki ortografii, niebieska ortografia cz.III do plastikowej ramki.	4 szt.	8
110.	Klocki wizualizacyjne, ułatwiające aktywizację wyobraźni dzieci, umożliwiające wizualizację pojęć abstrakcyjnych i obserwację zależności między nimi. Produkt zawiera min. pudełko, 60 klocków, 12 plansz - karty pracy o różnym stopniu trudności, 3 sznurki, drewniane pudełko.	2 szt.	23
111.	Zestaw min. 4 klepsydr edukacyjnych odmierzających czas: 30 sekund, 60 sekund, 120 sekund i 180 sekund.	2 szt.	23
112.	Gra dydaktyczna ćwicząca pamięć, spostrzegawczość wyobraźnię przestrzenną. Produkt zawiera min. planszę, kolorowe kostki do gry, planszę do gry, karty wzorów, klepsydrę, żetony i instrukcję.	4 szt.	23
113.	Gra dydaktyczna – tangramy wspierająca kreatywność i wyobraźnię dziecka, do poznawania różnych kształtów i tworzenia różnych kompozycji, struktur.	1 szt.	23
114.	Zestaw gier - karty dydaktyczne pomagające w opanowaniu tabliczki mnożenia dzieciom. Produkt zawiera min. 2 talie po 55 kart, książkę z opisami 11 gier i m.in. 45 gier o zróżnicowanym charakterze i stopniu trudności. Zestaw rozszerzony.	2 szt.	23
115.	Zestaw gier - karty dydaktyczne dla dzieci uczących dodawania i odejmowania przez zabawę, zestaw rozszerzony. Produkt zawiera min. 29 gier, karty + książkę z opisami min.9 gier + min. 20 gier.	2 szt.	23
116.	Zestaw gier - karty dydaktyczne dla dzieci uczących się, pomagające nauczyć się liczenia i logicznego myślenia w trakcie zabawy. Produkt zawiera min. karty, książkę z opisami 6 gier, 60 łamigłówek, 35 gier. Zestaw gier rozszerzony.	2 szt.	23
117.	Zestaw 4 klocków sensorycznych dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (m.in. niedosłyszących, z zaburzeniami sensorycznymi, autyzmem, zespołem Aspergera, niepełnosprawnościami sprzężonymi. Produkt zawiera min. 4 szt. klocków, o min. wymiarach 5 x 5 x 5 cm. Materiał: drewno.	1 szt.	23
118.	Terapeutyczna gra planszowa, pomagająca w rozwoju emocjonalnym, kształtująca umiejętność rozpoznawania i wyrażania swoich myśli i uczuć. Produkt powinien zawierać	1 szt.	23

	min. kolorowa planszę do gry, 30 kart ilustrowanych, 4 karty do zadawania pytań, 2 karty do indywidualnej historii, 4 drewniane pionki - kolorowe zwierzątka, drewniana kostka do gry, książeczkę z instrukcją gry.		
119.	Teczka dydaktyczna zawierająca 3 kreatywne gry edukacyjne dla uczniów klas 4 - 6 umożliwiające utrwalanie zagadnień gramatycznych, ortograficznych lub dowolnych treści polonistycznych wybranych przez nauczyciela. Produkt zawiera min. 3 scenariusze zajęć. Format A4.	2 szt.	23
120.	Gra dydaktyczna typu Memory – rozwijająca pamięć mechaniczną, doskonaląca umiejętność koncentracji i uwagi. Produkt zawiera min. 40 elementów z kolorowymi rysunkami zwierzątek wyrażającymi różne emocje, w trwałym opakowaniu, instrukcję.	1 szt.	23
121.	Dydaktyczna gra pamięciowa – łączenie elementów w pary. Produkt zawiera min. 32 krążki oraz niebieski worek ze sznureczkiem, pudełko, instrukcja.	1 szt.	23
122.	Dydaktyczna gra pamięciowa typu memo rozpoznawanie ciężarów. Produkt zawiera min. 12 klocków, trwałe opakowanie, instrukcję.	2 szt.	23
123.	Kolorowy tunel sensoryczny – pufa (rozm. M) Pomoc do terapii integracji sensorycznej. Produkt o wymiarach ok. 70 cm (przekrój) x ok. 90 cm (długość).	1 szt.	23
124.	Teczka dydaktyczna - relacje czasowe i przestrzenne. Przygotowanie do nauki czytania. Ćwiczenia analizy i syntezy wzrokowej, myślenia przyczynowo skutkowego, pamięci sekwencyjnej i symultanicznej, kategoryzacji oraz rozumienia i nazywania emocji. Produkt zawiera min. teczkę A4, 68 kart oraz instrukcję.	1 szt.	23
125.	Program multimedialny ćwiczący pamięć, koncentrację i szybkie czytanie, zawierający najnowsze metody i techniki doskonalenia pamięci. Produkt zawiera min. 15 ćwiczeń zwiększających zdolność zapamiętywania tekstów, znaków, liczb, obrazów, sytuacji. Licencja na nieograniczoną liczbę użytkowników.	1 szt.	8
126.	Zestaw dydaktyczny. Produkt zawiera min. 51 części tworząc jedną całość, połówki, części trzecie, czwarte, piąte, szóste, dziesiąte i ósme, dwunaste, opakowanie.	4 szt.	23
127.	Wielofunkcyjny zestaw 8 otwieranych brył geometrycznych wykonanych z przezroczystego plastiku, do napełniania płynem lub materiałem sypkim w celu porównywania objętości. Produkt zawiera min. 8 różnych brył z ruchoma podstawą, 8 kolorowych siatek do składania.	1 szt.	23
128.	Pomoc dydaktyczna dla dzieci dwujęzycznych, uczących się języka polskiego jako obcego. Wspomagająca naukę budowania zdania, a następnie rozbudowywania w nim grupy podmiotu i dopełnienia (zdanie i grupy wyrazowe). Produkt zawiera min. 16 dużych dwustronnych kart z tabelami, 16 tablic ze zdjęciami, arkusze z etykietami, powłokę z folii matowej.	1 szt.	23
129.	Zestaw dydaktycznych, dwustronnych kart ortograficznych dzięki którym nauczyciel może ocenić, w jakim stopniu dziecko opanowało pisownię wyrazów z różnymi trudnościami ortograficznymi. Format kart pracy - A4.	2 szt.	23
130.	Zestaw dydaktycznych, dwustronnych kart matematycznych, dzięki którym nauczyciel może ocenić, w jakim stopniu dziecko opanowało umiejętność wykonywania obliczeń arytmetycznych: dodawania (w zakresie 30 i 100),	2 szt.	23

	odejmowania (w zakresie 30 i 100), mnożenia (w zakresie 50, 60 i 100) i dzielenia (w zakresie 50, 60 i 100), mnożenia i dzielenia w zakresie 100. Format karty pracy - A4.		
131.	Teczka dydaktyczna - zestaw gier, zabaw, łamigłówek pomocy do ćwiczeń ortograficznych. Produkt zawiera min. 15 gier edukacyjnych, w tym planszowe.	1 szt.	23
132.	Pakiet materiałów edukacyjnych - materiały do rozwijania kompetencji społecznych ucznia ze spektrum autyzmu. Produkt zawiera min.: 6 kompletów puzzli o różnej liczbie elementów, 2 historyjki obrazkowe, 2 gry planszowe, 2 plansze obrotowe, termometr złości, 3 zestawy kart do gimnastyki, memo, domino, 3 zestawy plansz magnetycznych, 8 plansz do komunikacji wspomagającej, materiały i plansze do ćwiczenia spostrzegawczości oraz umiejętności wypowiedzania się, komunikacji, zachęcające do wspólnego spędzania czasu, a także kostka do gry, 4 pionki i mazak z gąbką do ścierania.	1 szt.	23
133.	Książka - zbiór historyjek obrazkowych, które dziecko ma ułożyć wczuwając się w stany mentalne bohaterów, dla uczniów ze spektrum autyzmu.	1 szt.	8
134.	Drewniany zegar do nauki godzin w 12 i 24 godzinnym formacie i czasu. Produkt o min. średnicy 21 cm. Materiał: drewno. 2 wskazówki zegara – godzinowa i minutowa, instrukcja.	2 szt.	23
135.	Panel ścienny do nauki alfabetu dla dzieci autystycznych. Produkt o wymiary min.60×40 cm, panel wykonany z płyty MDF i drewna.	1 szt.	23
136.	Program do nauki czytania dedykowany dzieciom, które ze względu na swoje specyficzne trudności rozwojowe nie są w stanie opanować tej umiejętności za pomocą standardowych metod i w tempie porównywalnym do tempa rówieśników, w szczególności dla dzieci: z trudnościami w uczeniu, z zaburzeniem koncentracji, ze spektrum autyzmu, z zaburzeniami rozwoju; Produkt zawiera min. 64 lekcje do nauki czytania, 8 ilustrowanych książek – czytanek, arkusz do monitorowania postępów dziecka, przewodnik dla nauczycieli i rodziców.	1 szt.	23
137.	Zbiór testów dla uczniów klasy 4 szkoły podstawowej do podczas zajęć indywidualnych, usprawniających czytanie ze zrozumieniem. Produkt zawiera min. 16 zestawów testów sprawdzających rozumienie czytanego tekstu, zawierających fragmenty opowiadań, lektur czy też tekstów popularnonaukowych oraz ćwiczenia i zadania sprawdzające poziom umiejętności pracy z tekstem	1 szt.	23
138.	Zbiór testów dla uczniów klasy 5 szkoły podstawowej do prowadzenia zajęć indywidualnych, usprawniających czytanie ze zrozumieniem. Produkt zawiera min. 18 testów, ćwiczenia przygotowane w oparciu o teksty literackie spoza kanonu lektur szkolnych, umożliwiające uczniowi samodzielne wykonanie zadań testowych o charakterze analitycznym, dokonanie interpretacji i syntezy.	1 szt.	23
139.	Zestaw ćwiczeń sprawdzających rozumienie czytanego tekstu dla klasy 6 szkoły podstawowej, z wykorzystaniem tekstów literackich spoza kanonu lektur szkolnych, kształcącej umiejętność redagowania zarówno literackich, jak i użytkowych form wypowiedzi	1 szt.	23
140.	Zestaw ćwiczeń sprawdzających rozumienie czytanego tekstu dla klasy 7. Produkt zawiera min. 11 testów sprawdzających	1 szt.	23

	umiejętność cichego czytania ze zrozumieniem, ćwiczenia w oparciu o utwory literackie (w całości lub ich fragmenty), zawierające materiał podzielony według rodzajów literackich: liryka, epika, dramat, oddzielne karty z odpowiedziami i punktacją, umożliwiające wykorzystanie ćwiczeń podczas zajęć w szkole, jak i w trakcie indywidualnej pracy ucznia w domu.		
141.	Zbiór testów dla uczniów klasy 3 szkoły podstawowej do podczas zajęć indywidualnych, służących kształceniu i sprawdzaniu umiejętności: czytania ze zrozumieniem, interpretacji tekstów i wyciągania wniosków, dostosowanych do potrzeb dziecka, polegających, np. na uważnym przeczytaniu tekstu a następnie odpowiedzi na pytania i zaznaczenie właściwej odpowiedzi. Produkt zawiera min. 16 testów rozpoczynających się fragmentem lektury szkolnej, z zadaniami z zakresu gramatyki i ortografii, ujętymi w sposób funkcjonalny, tzn. poszczególne zadania wynikają z analizy i interpretacji tekstu.	1 szt.	23
142.	Zbiór ćwiczeń do cichego czytania dla uczniów klasy 2 szkoły podstawowej, od 7 do 9 lat, sprawdzających rozumienie czytanego tekstu. Produkt zawiera min. różnorodne testy, połączone dodatkowo z wykonywaniem zadań plastycznych.	1 szt.	23
143.	Zbiór testów dla uczniów klasy 1 szkoły podstawowej do podczas zajęć indywidualnych, usprawniających czytanie ze zrozumieniem wraz zadaniami służącymi ćwiczeniu rozumienia czytanego tekstu. Produkt zawiera min. teksty pisane odpowiednio dużą czcionką i skonstruowane według zasady narastania poziomu trudności, mają na celu usprawnianie umiejętności czytania, możliwość wykorzystania w pracy z uczniami na lekcji lub na zajęciach rewalidacyjnych.	1szt.	23
144.	Multimedialny ćwiczeniowy atlas historyczny. Produkt zawiera min. mapy od prehistorii do końca średniowiecza, z możliwością powiększania wybranego fragmentu mapy oraz wpisywania własnych poleceń i drukowania, bezterminową licencję upoważniającą do kopiowania i przekazywania atlasu uczniom w obrębie danej jednostki edukacyjnej.	1 szt.	8
145.	Multimedialny ćwiczeniowy atlas historyczny. Produkt zawiera min. tematy okresu przełomu średniowiecza i odrodzenia oraz czasy nowożytne od wielkich odkryć geograficznych do końca XIX w. z możliwością powiększania wybranego fragmentu mapy oraz wpisywania własnych poleceń i drukowania, bezterminową licencję upoważniającą do kopiowania i przekazywania atlasu uczniom w obrębie danej jednostki edukacyjnej.	1 szt.	8
146.	Multimedialny ćwiczeniowy atlas historyczny. Produkt zawiera min. tematy z historii najnowszej, od wybuchu I wojny światowej do czasów współczesnych, z możliwością powiększania wybranego fragmentu mapy oraz wpisywania własnych poleceń i drukowania, bezterminową licencję upoważniającą do kopiowania i przekazywania atlasu uczniom w obrębie danej jednostki edukacyjnej.	1 szt.	8
147.	Multimedialny program do ćwiczeń powtórzeniowych z historii świata i Europy, dla uczniów klas 4-8 szkoły podstawowej. Produkt zawiera min. zadania, ćwiczenia interaktywne, tabelę wyników, ilustracje pomagające w poznawaniu postaci, kierunków sztuki, narzędzi, terenów historycznych, testy,	1 szt.	8

	licencję na min. 20 stanowisk, dostęp online, bez konieczności instalowania, działający w dowolnej przeglądarce, odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych; z aplikacją umożliwiającą drukowanie ćwiczeń oraz testów, dzięki czemu zadania można rozwiązywać poza komputerem.		
148.	Multimedialny program - interaktywne zajęcia starszych klas podstawowych podejmujące zagadnienia dotyczące problemów współczesnego świata. Produkt zawiera min. 30 tematów podejmujących zagadnienia, takie, jak: religijność, dojrzewanie, uzależnienia, mowa nienawiści, patriotyzm czy asertywność; od 60 do 100 ćwiczeniowych zasobów interaktywnych (po 2 lub 3 do wykonania w klasie), zestaw plansz multimedialnych do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej, z możliwością pracy online i offline; bezterminową licencją dla 3 nauczycieli i minimum 24 licencji dla uczniów; poradnik dla nauczyciela (scenariusze lekcji i karty pracy). Zakres tematów, m.in. asertywność, autorytety, choroby, depresja, emocje, fake news, dyskryminacja, religijność, współczesny patriotyzm, dojrzewanie, uzależnienia, mowa nienawiści, zjawisko fake newsów, relatywizm i systemy wartości, konsumpcjonizm, trolling.	1 szt.	8
149.	Zestaw materiałów do wychowania patriotycznego do prowadzenia zajęć przez nauczycieli-wychowawców dzieci w wieku od 7 do 10 lat, kształtujący patriotyzm i wspólne przeżywanie historii, pokazujący rangę historii lokalnej i regionalnej. Produkt zawiera min. scenariusze zajęć okolicznościowych na 3 lata wprowadzających dzieci w kalendarz świąt narodowych, wielkowieściową grę dydaktyczną zabawy na dywanie przeznaczoną do wykorzystania przez całą klasę, układanki, prezentacje, gry i zabawy na tablicę multimedialną, karty pracy, animowane piosenki i wiersze patriotyczne; licencja otwarta dla szkoły.	1 szt.	23
150.	Edukacyjny program komputerowy do historii, na płycie CD zawierający zestaw plansz poglądowych i ćwiczeniowych, z funkcją ćwiczeniową do uzupełniania i edytowania poleceń. Produkt zawiera min. min. 50 kolorowych plansz i ilustrowanych kart pracy o tematyce i formie dostosowanej do zakresu edukacji historycznej w klasach 1-3 oraz do podstawy programowej z historii w klasach 4 szkoły podstawowej, możliwość drukowania w formacie A5, A4, od 200 do 300 ćwiczeń.	3 szt.	23
151.	Pakiet filmów z zakresu wiedzy o społeczeństwie poruszających tematykę globalizacji oraz związanych z nią procesów: migracji, wielokulturowości, środowiska naturalnego i globalnych współzależności. Produkt zawiera min. film, scenariusze zajęć, licencja na publiczne odtwarzanie. Polska wersja językowa.	2 szt.	23
152.	Film dokumentalny na DVD prezentujący przekrojowo historię świata, cywilizacji od pierwszych osadników w Mezopotamii do współczesności, realistyczne rekonstrukcje przełomowych wydarzeń w historii ludzkości, przedstawienie ciekawych miejsc i postaci historycznych, postęp cywilizacyjny na przestrzeni wieków. Polska wersja językowa.	2 szt.	23
153.	Pakiet filmów edukacyjno-profilaktycznych na DVD pobudzających młodzież do refleksji nad tym, czy warto narażać swoje życie, wchodząc w uzależnienia i ryzykowne zachowania oraz nt. społecznych i indywidualnych konsekwencji takich zjawisk, jak: alkoholizm, niktynizm, narkomania, przemoc,	1 zestaw	23

	prostyucja. Produkt zawiera min. 6 filmów, polską wersję językową.		
154.	Zestaw filmów na DVD dla uczniów starszych klas szkoły podstawowej, przybliżających im cyfrowy świat i jego problemy, m.in.: fonoholizm, agresję w Internecie, fake newsy, utrata prywatności w Internecie itp., pokazujących, jak może skończyć się nieumiejętne korzystanie z sieci. Zestaw zawiera min. 5 filmów, polską wersję językową.	2 zestawy	23
155.	Pakiet filmów edukacyjnych na płycie DVD poruszający problem uzależnienia od gier komputerowych, telefonów i innych urządzeń mobilnych. Produkt zawiera min. pakiet 3 filmów edukacyjnych, polską wersję językową, komentarz eksperta, scenariusze lekcji.	2 zestawy	23
156.	Film na DVD z zakresu edukacji społecznej poruszający tematykę uzależnienia od portali społecznościowych. Produkt zawiera min. scenariusze zajęć, polską wersję językową.	2 zestawy	23
157.	Zestaw fabularyzowanych filmów na DVD, opartych na faktach – historiach młodych ludzi, którzy opowiadają o problemach: narkomanii, alkoholizmu, przemocy, sekt, uzależnienia od multimedii. Zestaw zawiera min. pakiet 5 filmów w polskiej wersji językowej, konspekty pomocne w przeprowadzeniu lekcji i dyskusji.	1 zestaw	23
158.	Pakiet filmów na DVD z zakresu edukacji społecznej dotyczącej problemu młodych ludzi, którzy stają się biernymi odbiorcami wirtualnej rzeczywistości, sposobów radzenia sobie z niepowodzeniami, szukania pasji poza wirtualną rzeczywistością, uważnych relacji rodzinnych, radzenia sobie z hejtem. Pakiet zawiera min. 5 filmów, polską wersję językową.	1 zestaw	23
159.	Wielkoformatowa edukacyjna książka dla dzieci o mitach greckich, przedstawiająca je za pomocą skomplikowanych labiryntów, opierająca się na motywie labiryntu pojawiającego się w opowieści o Minotaurze, wprowadzająca dzieci w świat kultury starożytnej Grecji. Książka zawiera związane tematycznie opowieści, zagadki historyczne i mitologiczne.	3 szt.	8
160.	Dydaktyczna gra planszowa która przybliży graczom wydarzenia, postacie i ciekawostki związane z historią Polski - od odzyskania niepodległości w 1918 roku aż po jubileuszowy rok 2018. Gracze sprawdzają swoją wiedzę z zakresu polityki, geografii, kultury i zanim odpowiedzą na pytanie, szacują poziom wiedzy - swój i innych graczy.	5 szt.	23
161.	Dydaktyczna gra planszowa, w której gracze sprawdzają i poszerzają swoją wiedzę o historii Polski, ćwiczą pamięć, umiejętność pracy w grupie, spostrzegawczość oraz refleks. Zawartość: przekrojowe poznanie najważniejszych wydarzeń z dziejów Polski, życia mieszkańców, przedstawicieli dawnych stanów społecznych; ciekawostki historyczne, różne warianty rozgrywek, w przystępny sposób poszerzające wiedzę o historii Polski w kontekście kulturowym i społecznym.	6 szt.	23
162.	Dydaktyczna gra planszowa która przybliży graczom proces powstawania i rozwijania cywilizacji (zmiany technologiczne, architektura, różne ustroje społeczne, ekonomiczne, tworzenie armii)	6 szt.	23
163.	Dydaktyczna gra planszowa przybliżająca graczom proces powstawania i rozwijania cywilizacji, prezentuje różne postaci historyczne - liderów zmian: przywódców, wynalazców, odkrywców którzy wpłynęli na historię narodów i cywilizacji,	6 szt.	23

	zmienili bieg historii		
164.	Dydaktyczna gra planszowa która przeniesie uczestników w czasy wielkich odkryć geograficznych i podbojów terytorialnych, poszukiwania alternatywnych dróg do Wschodnich Indii, niezbędnych do handlu złotem, przyprawami i innymi towarami. Gra ma przybliżyć skutki odkryć, np. odkrycie drogi morskiej do Indii, opłynięcie Przylądka Dobrej Nadziei, kolonializm, budowanie potęg gospodarczych, rozkwit największych miast Portugalii itp.	6 szt.	23
165.	Dydaktyczna gra planszowa która przybliży graczom proces budowy i rozwijania osady średniowiecznej. Wygrywa ten, kto pierwszy rozbuduje swoją osadę, tworząc silne i bogate miasto; aby wygrać, gracz musi zgromadzić złoto i surowce, z których będzie mógł wybudować zamek, katedrę, uniwersytet, mennicę, koszary i stworzyć armię i stworzyć swoją armię.	6 szt.	23
166.	Dydaktyczna gra planszowa, w której gracz poprzez wieki historii Polski i narodowej kultury. Produkt zawiera min. quiz z mapą i pytaniami o różnych kategoriach trudności, sprawdzającymi z wiedzę historyczną z zakresu historii Polski - od pierwszych Piastów aż do czasów współczesnych, 3 poziomy trudności i różne warianty rozgrywek, by uczestnicy zabawy sami zdecydowali, na które z nich chcą odpowiadać.	4 szt.	23
167.	Dydaktyczna gra planszowa która przybliży graczom proces przemian ustrojowych zachodzących we wschodniej Europie w 1989 roku. Produkt zawiera min. plansze, 110 kart wydarzeń, 52 karty walk, żetony, kostki, instrukcje.	4 szt.	23
168.	Seria fabularyzowanych filmów dokumentalnych popularyzujących najnowszy stan wiedzy naukowej o narodzinach państwa polskiego. Seria zawiera min. 5 filmów na DVD, polska wersję językową.	1 szt.	23
169.	Pakiet filmów dokumentalnych przedstawiających starożytną Grecję; wiedzę: nauki ścisłe, technika, organizacja państwa, prawo, kultura materialna i duchowa: system religijny, refleksja filozoficzna. Pakiet zawiera min. 7 filmów na DVD, polską wersję językową.	1 szt.	23
170.	Film dokumentalny na DVD prezentujący zebrane z całego świata bezcenne archiwalia z lat 1914-1923, zrekonstruowane cyfrowo, pokolorowane i udźwiękowione. Opowieść o walce zbrojnej o polskie granice w czasie I Wojny Światowej i dyplomatycznej w Wersalu, o powstaniach i o plebiscytach mających wpływ na kształt polskiego państwa. Film w polskiej wersji językowej.	1 szt.	23
171.	Film dokumentalny na DVD pokazujący życie Warszawy oblężonej przez Niemców w 1939 roku, składający się z zrekonstruowanych cyfrowo filmów i zdjęć amerykańskiego korespondenta w Polsce - Julienu Bryana. Film w polskiej wersji językowej.	2 szt.	23
172.	Pakiet dydaktycznych filmów dokumentalnych na DVD przybliżający wielkie postacie i zdarzenia z czasów biblijnych, realia historyczne tamtych czasów na podstawie źródeł historycznych, archeologicznych i antropologicznych. Produkt zawiera historyczną rekonstrukcję zdarzeń.	2 szt.	23
173.	Pakiet dydaktycznych filmów dokumentalnych zawierający min. tematykę zdarzeń, przemian i konfliktów, które na przestrzeni 70 tys. lat kształtowały historię człowieka i świat; Analiza zawierająca historię świata od czasów plemion łowców-	3 szt.	23

	zbieraczy w Afryce przez pierwszych osadników w Mezopotamii i Egipcie, antyczny Rzym, rewolucję francuską aż po współczesną rewolucję cyfrową; zawierający retrospekcje historyczne, odtwarzanie eksperymentów alchemicznych, anegdoty o znanych naukowcach, prezentację autentycznych miejsc, w których rozgrywały się wydarzenia i wielkich postaci historycznych, odkrywców.		
174.	Film fabularny będący rekonstrukcją ostatnich lat życia legendarnego dowódcy Kedywu Armii Krajowej, generała brygady Augusta Emila Fieldorfa ps. Nil. Film z polską wersją językową.	1 szt.	23
175.	Film dokumentalny na DVD pokazujący drogę Adolfa Hitlera do władzy, opracowany w oparciu o najnowsze źródła historyczne, relacje świadków historii, zawierający fragmenty archiwalnych filmów i sceny fabularyzowane. Film z polską wersją językową.	2 szt.	23
176.	Film dokumentalny na DVD o powstaniu warszawskim z 1944 r. pokazujący istotę tego wydarzenia oraz jego wpływ na kolejne pokolenia Polaków, przedstawiający je na tle najważniejszych wydarzeń II wojny światowej, oparty o najnowszą analizę faktów i źródeł historycznych. Film z polską wersją językową.	3 szt.	23
177.	Pakiet filmów na DVD będących rekonstrukcją kluczowych momentów historii Polski, rekonstrukcją ważnych wydarzeń historycznych, które zainspirowały powstanie znanych obrazów historycznych, m.in. rozgrywających się od X wieku i ukazujących ziemie polskie przed przyjęciem chrztu, przedstawiający chrzest Polski jako niezwykle znaczące wydarzenie dla historii i kultury, poprzez czasy Jagiellonów do uchwalenia Konstytucji 3 maja. Produkt zawiera min. scenariusze lekcji, zestawy zadań i testów, prezentacje multimedialne, karty pracy, materiały źródłowe, a także zestawy zagadnień z edukacji filmowej i reportaże z planu filmowego, polską wersję językową.	1 szt.	23
178.	Film fabularny na DVD na motywach greckiej, mitologicznej historii o wojnie trojańskiej i przygodach Odyseusza, który dzięki efektom specjalnym daje uczniom starszym wyobrażenie o bogach, herosach i postaciach mitycznych. Napisy polskie, polska wersja językowa.	2 szt.	23
179.	Film animowany będący ekranizacją poematu Homera, który w przystępny sposób zaprezentuje uczniom tematykę mitów greckich i historii Odyseusza od zakończenia wojny o Troję, poprzez wyprawę do rodzinnej Itaki. Polska wersja językowa.	3 szt.	23
180.	Kolekcja filmów animowanych na DVD w przystępnej i humorystycznej formie przybliżająca młodszym uczniom historię świata i ludzkości: od Wielkiego Wybuchu, człowieka prehistorycznego, Egipcjan, Greków, Rzymian, Wikingów do współczesności. Kolekcja zawiera min. 6 płyt, polską wersję językową.	1 szt.	23
181.	Kolekcja filmów edukacyjnych dla dzieci i młodzieży w przystępnej i humorystycznej formie odkrywająca przed młodym widzem sylwetki wielkich wynalazców i ich wielkie osiągnięcia, dzięki którym życie ludzi stało się prostsze. Kolekcja zawiera min. 6 płyt, polską wersję językową.	1 szt.	23
182.	Kolekcja filmów animowanych na DVD, w przystępnej i humorystycznej formie przybliżający młodszym uczniom wiedzę o tym, jak przygotowywano się do wypraw w dalekie kraje, przełomowe odkrycia geograficzne i sylwetki wielkich	1 szt.	23

	podróżników. Kolekcja zawiera min. 6 płyt, polską wersję językową.		
183.	Kolekcja filmów animowanych na DVD w przystępnej i humorystycznej formie przybliżający młodszym uczniom najważniejsze, przełomowe wydarzenia i postaci związane z odkrycia Ameryki i procesów kolonizacji; uczniowie będą mogli poznać życie na preriach, w indiańskich wioskach, poznają Azteków, Majów i Inków. Kolekcja zawiera min. 6 płyt, polską wersję językową.	1 szt.	23
184.	Seria 6 filmów dokumentalnych, których bohaterami są legendarni wojownicy: Spartakus, Cortes, Hun Attila, Szogun Tokugawa Ieyasu, Napoleon Bonaparte i Ryszard Lwie Serce – wodzowie wszechczasów, którzy kształtowali losy otaczających ich ludzi, a niekiedy też historię świata. Produkt zawiera min. 6 filmów na DVD, polską wersję językową.	1 szt.	23
185.	Kolekcja filmów na DVD pokazująca historię przez pryzmat sztuki, arcydzieła światowego dziedzictwa, od majestatycznej świątyni Angkor Wat w Kambodży po zachwycającą Bazylikę Świętego Piotra w Watykanie, podziwiamy piękno bizantyjskich mozaik z Rawenny czy imponujące bogactwo wnętrza Błękitnego Meczetu w Stambule. Polska wersja językowa, polskie napisy.	2 szt.	23
186.	Dydaktyczna euorogra. Gracze jako zamożni i poważani mieszkańcy miasta będą starać się rozwinąć swoje interesy i poszerzyć strefy wpływów o kolejne dzielnice miasta, obserwować proces rozwoju handlu itp. Produkt zawiera min. 1 planszę, 1 katedrę, 12 żetonów katedry, 1 kafel przysięgi, 50 żetonów akcji, 4 barki w 4 kolorach, 52 pieczęcie, 12 herbów rodowych, 33 karty, żetony (różne), płócienny worek, zasady, instrukcję do gry.	4 szt.	23
187.	Edukacyjny program cyfrowy - zestaw gier dydaktycznych wprowadzająca uczniów w starożytny, biblijny świat. W zestawie minimum 20 historii biblijnych oraz gry i zabawy związane tematycznie z opowieściami, do każdej opowieści biblijnej przyporządkowanych jest 5 gier, kolorowanki, zgadywanki, krzyżówki obrazkowe i tekstowe, rebusy, quizy połączone z grą planszową, zapamiętywanki, labirynty, puzzle.	5 szt.	23
188.	Aparat lustrzanka cyfrowa. Produkt zawiera min. jasny obiektyw, wymienny obiektyw, stabilizacja obrazu, matrycę min. 20 mln pikseli, dotykowy ekran LCD z mechanizmem obrotowym, o przekątnej 3 cale, wbudowany moduł Wi-Fi i Bluetooth pozwalający na połączenie aparatu ze smartfonem, tabletem lub innym inteligentnym urządzeniem przenośnym, procesor obrazu DIGIC 8 i matryca z automatycznym balansem bieli zapewniającym wysokiej jakości zdjęcia nawet w niedostatecznym oświetleniu, optyczny wizjer dający ultrawyraźny obraz w czasie rzeczywistym oraz funkcję automatycznego wykrywania twarzy .	1 szt.	23
189.	Wizualizer stacjonarny do zastosowań interaktywnych, (np. z tablicą interaktywną). Produkt zawiera min. rozdzielczość Full HD (1920 x 1080), port USB dla dysków flash USB, podświetlany pulpit formatu A4, matryca ilość pikseli (efektywna): 3 Mpix częstotliwość odświeżania: 30 FPS, Zoom optyczny: minimum 16x, Zoom cyfrowy: 12 x, fokus: automatyczny, wbudowana pamięć: minimum 240 zdjęć, zapis na karcie pamięci (typ): port USB - np. pendrive, porty komunikacyjne: USB (A), USB (b), RS232, typ głośnicy: uchylna, wejścia audio: mikrofon (mini jack	1 szt.	23

	3.5 mm), wyjścia audio: mini jack 3.5 mm, wyjścia video: HDMI, Composite, VGA (2x), w zestawie min.: przewód VGA, pilot zdalnego sterowania, instrukcja obsługi, oprogramowanie, przewód USB, przystawka do mikroskopu, przewód Composite, przewód audio, kabel zasilający. Funkcje min.: negatyw/pozytyw, stop klatka, tryb foto/tekst, obracanie obrazu, dzielenie ekranu (PBP), automatyczna regulacja przesłony, Kensington Lock, pokaz slajdów, wbudowany mikrofon.		
190.	Box filmów na DVD. Seria filmów dokumentalnych, które pokazują, co działo się na naszej planecie przez 4,6 miliarda lat od jej narodzin, zjawiska, które kształtowały Ziemię, aż stała się taką, jaką znamy ją dziś. Produkt zawiera min. 5 filmów, polską wersję językową.	1 szt.	23
191.	Film dokumentalny prezentujący tajemnicę kosmosu wg Stephena Hawkinga. Produkt zawiera min. polską wersję językową, polskie napisy.	1 szt.	23
192.	Pakiet dokumentalnych filmów na DVD prezentujący niezwykłość natury, przybliżający globalne zjawiska klimatyczne zmieniające kształt ogromnych obszarów oraz wpływ globalnych zjawisk klimatycznych na ich losy zwierząt. Produkt zawiera min. 3 płyty DVD, polską wersję językową, polskie napisy.	1 szt.	23
193.	Film dokumentalny na DVD o tym, jak kształtowała się historia człowieka, świata i współczesnej nauki oraz o największych odkrywca w historii świata i Europy. Produkt zawiera min. 4 płyty DVD, polską wersję językową, polskie napisy.	1 szt.	23
194.	Box filmów dokumentalnych na DVD, które zabierają widza w podróż po wszystkich krainach Ziemi; zawartość, tematyczna: bieguny, góry, woda, jaskinie, pustynie, lodowe krainy, wielkie równiny, dżungle, płytkie morza, lasy klimatu umiarkowanego, wielkie oceany. Box zawiera min. 13 płyt (11 płyt z odcinkami oraz 2 płyty z dodatkami), polską wersję językową, polskie napisy.	1 szt.	23
195.	Film dokumentalny zagłębiający się w rejony świata, gdzie ekipy filmowe rzadko się zapuszczają, a zwykli turyści nie ich odwiedzają; przybliżający w formie podróży wokół kuli ziemskiej 18 krajów, w tym regionu Dalekiego Wschodu, ich mieszkańców, politykę i środowisko, m.in. Indii, Bangladeszu, Egiptu, Chin; zestawiający piękno świata, bujne krajobrazy, pustynie, z problemem zagrożonych gatunków dzikich zwierząt, skażenia środowiska. Produkt zawiera min. 2 płyty, polską wersję językową, polskie napisy.	1 szt.	23
196.	Zestaw filmów dokumentalnych prezentujących największe cuda natury - najwysokościowe wodospady świata, wspaniałe jaskinie, najmroźniejsze szczyty i najgorętsze miejsca na Ziemi, pokazujących różnorodność przyrody. Produkt zawiera min. 2 płyty DVD, polską wersję językową, polskie napisy.	1 szt.	23
197.	Film dokumentalny na DVD, prezentujący faunę i florę Archipelagu Indonezyjskiego, ciągnącego się od Azji po Australię, Indonezji - krainy z niezwykłymi zwierzętami, pełnej naturalnego piękna, które czynią Indonezję jednym z najbardziej zróżnicowanych rejonów świata. Produkt zawiera min. 1 płytę DVD, polską wersję językową, polskie napisy.	1 szt.	23
198.	Film dokumentalny DVD- odkrywający największą wyspę na ziemi i otaczające ją morza, jej niezwykle bogactwo unikalnej,	1 szt.	23

	dzikiej przyrody, na które wywarła wpływ obecność człowieka, ukazujący faunę i florę Australazji. Produkt zawiera min. 2 płyty DVD, polską wersję językową, polskie napisy.		
199.	Film dokumentalny pokazujący, co dało początek kontynentom, spowodowało, że jest jedna planeta i siedem przyrodniczych światów, ukazujący nieznane dotąd zachowania zwierząt, historie dzikiej przyrody i wpływ globalnych zjawisk klimatycznych na ich losy oraz wyzwania stojące przed zwierzętami w ukształtowanym przez ludzi świecie. Produkt zawiera min. 3 filmy na DVD, polską wersję językową.	1 szt.	23
200.	Film dokumentalny na DVD, w niekonwencjonalny sposób przedstawiający zjawiskowy świat natury, najdziwniejsze, unikalne i najbardziej tajemnicze zjawiska występujące w przyrodzie, najpiękniejsze miejsca świata na wszystkich kontynentach od najwyższych szczytów gór po najniżej położone i najgorętsze miejsca na Ziemi. Produkt zawiera min. 4 filmy, polska wersję językową, polskie napisy.	1 szt.	23
201.	Multimedialny geograficzny atlas świata z mapami interaktywnymi ogólnogeograficznymi i tematycznymi Produkt zawiera min. kreator map umożliwiający tworzenie własnych map, dynamiczna skala przeliczająca się w zależności od powiększenia, dostosowanie skali do wielkości ekranu czy tablicy, sprzężoną z projektantem legendę objaśniającą tylko elementy wybrane do danej mapy, mini-mapę lokalizującą na mapie głównej wyświetlany obszar, moduł tworzenia własnych notatek przypisanych do danej mapy, opcję drukowania mapy o wybranym obszarze i zakresie treściowym, bezterminowa licencję, polską wersję językową, nośnik na płycie DVD.	1 szt.	8
202.	Przyrodniczo-geograficzny zestaw doświadczalny do poznawania zjawisk przyrody z min. przewodnik metodyczny dla nauczyciela w wersji drukowanej i cyfrowej, scenariusze lekcji ze szczegółowo opisanymi eksperymentami i projektami edukacyjnymi, drukowane materiały dla uczniów o zróżnicowanym poziomie, dostęp do materiałów cyfrowych (atrakcyjne symulacje, ćwiczenia, testy, podręczniki multimedialne) dla uczniów i nauczycieli (licencja szkolna, bezterminowa), 15 próbek rodzajów podstawowych skał, rodzajów gleb występujących, nietoksyczny, profesjonalny gips przeznaczony do prac artystycznych, piasek drobnoziarnisty – biały oraz różne akcesoria, z bezterminową licencją szkolną.	1 szt.	23
203.	Program interaktywny do ćwiczenia i sprawdzania wiadomości z różnych działów geografii z testami i ćwiczeniami interaktywnymi. Produkt zawiera min. możliwość wyboru spośród typów ćwiczeń: pytań testowych, zadań na dobieranie, zadań typu prawda/fałsz, ćwiczeń z ilustracjami oraz sprawdzenia wiadomości ucznia z zakresu geografii ogólnej, umiejętności orientacji przestrzennej i odczytywania informacji ikonograficznych, możliwość drukowania ćwiczeń oraz testów, aplikacja wielostanowiskowa.	1 szt.	8
204.	Interaktywny program dydaktyczny dla uczniów klas IV-VIII zawierający animacje, symulacje, ćwiczenia interaktywne, filmy, ilustracje z zakresu przyrody. Produkt zawiera min. 36 zagadnień wraz z dołączonymi scenariuszami lekcji w formie drukowanej i elektronicznej (pliki PDF), minimum 50 animacji i ilustracji, minimum 100 symulacji, ćwiczeń interaktywnych, prezentacji i filmów, filmy instruktażowe (obsługa tablicy interaktywnej, praca z programem i inne). Możliwość	1 szt.	8

	zainstalowania programu niezależnie na 6 stanowiskach komputerowych.		
205.	Multimedialny program edukacyjny odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Program zawierający min. część edukacyjną i praktyczną. W części edukacyjnej użytkownicy zapoznają się z min. ogólną charakterystyką i danymi statystycznymi, dotyczącymi poszczególnych województw, z informacjami na temat warunków przyrodniczych, przemysłu, rolnictwa, poznają sławnych Polaków, związanych z poszczególnymi województwami, a także zabytki i ciekawe miejsca. W części praktycznej, zawierającej min. gry, dzieci nie tylko sprawdzą swoją znajomość topografii Polski (miasta, góry, niziny, rzeki, parki narodowe itp.), ale także będą rozwijały swoją wyobraźnię przestrzenną np. przez układanie puzzli (województwa).	1 szt.	8
206.	Interaktywny atlas i przewodnik po polskich parkach narodowych zawierający min. poglądowy materiał dydaktyczny, ćwiczenia interaktywne, mapy ćwiczeniowe i scenariusze – licencja bezterminowa, z możliwością kopiowania i przekazywania atlasu wszystkim uczniom w obrębie danej jednostki edukacyjnej.	1 szt.	8
207.	Przyrodniczo-geograficzny zestaw doświadczalny do poznawania zjawisk pogodowych i klimatycznych. Produkt zawiera min. przewodnik metodyczny dla nauczyciela w wersji drukowanej i cyfrowej, scenariusze lekcji ze szczegółowo opisanymi eksperymentami i projektami edukacyjnymi, drukowane materiały dla uczniów o zróżnicowanym poziomie, dostęp do materiałów cyfrowych (atrakcyjne symulacje, ćwiczenia, testy, podręczniki multimedialne) dla uczniów i nauczycieli, stację pogodową, deszczomierz, termometr, nadmuchiwaną piłka/globus (o śr. min. 40cm), rękaw, wskaźnik wiatru, planszę dydaktyczną 70x100 cm "Metoda eksperymentu", duża, wytrzymała skrzynię, licencję szkolną - bezterminowo.	1 szt.	23
208.	Pakiet pięciu gnomonów z matrycami do nanoszenia obserwacji (do powielania). Produkt zawiera min. 5 gnomonów, na drewnianej podstawie, wykończenie obte, wysokość przyrządów ok. 22 cm.	1 szt.	23
209.	Zestaw kompasów. Produkt zawiera min. materiał – wykonany ze specjalnego trudno łamliwego plastiku, wyrób lekki, zamiast igły specjalna tarcza fluorescencyjna, zatopiona w niezamarzającym płynie amortyzującym, w zestawie min. 30 kompasów.	1 zestaw	23
210.	Program multimedialny na tablicę interaktywną do języka polskiego dla klas 4 – 8. Produkt zawiera min. scenariusze lekcji i wskazówki jak efektywnie stosować multimedia podczas zajęć, m.in. 20 tematów z animacjami i ilustracjami, symulacjami interaktywnych ćwiczeń, pokazem slajdów.	1 szt.	8
211.	Multimedialny program edukacyjny do przećwiczenia i sprawdzenia wiadomości, jak i do doskonalenia języka polskiego w zakresie gramatyki odmiennych i nieodmiennych części mowy szkoły podstawowej. Produkt zawiera min. 9 różnego rodzaju gier, licencję na min. 20 stanowisk, możliwość drukowania ćwiczeń oraz testów.	1 szt.	8
212.	Multimedialny program edukacyjny do przećwiczenia i sprawdzenia wiadomości, jak i do doskonalenia języka	1 szt.	8

	polskiego w zakresie składni zdania, frazeologii, ortografii, słowotwórstwa, interpunkcji na poziomie szkoły podstawowej. Produkt zawiera min. możliwość drukowania ćwiczeń oraz testów, licencje na min. 20 stanowisk.		
213.	Multimedialny program edukacyjny do przećwiczenia i sprawdzenia wiadomości, jaki do doskonalenia języka polskiego rozszerzający wiadomości nt. odmiennych i nieodmiennych części mowy, dedykowany uczniom klas 7-8 szkoły podstawowej. Produkt zawiera min. możliwość drukowania ćwiczeń oraz testów, licencje na min. 20 stanowisk.	1 szt.	8
214.	Multimedialny program edukacyjny do przećwiczenia i sprawdzenia wiadomości, jak i do doskonalenia języka polskiego, rozszerzający wiadomości nt. składni zdania, frazeologii, ortografii, słowotwórstwa, ortografii i interpunkcji, dedykowany uczniom szkoły podstawowej. Produkt zawiera min. możliwość drukowania ćwiczeń oraz testów, licencje na min. 20 stanowisk.	1 szt.	8
215.	Program interaktywny dla uczniów klas IV - VII do utrwalania, rozwijania i poszerzania umiejętności językowe, ze szczególnym uwzględnieniem na umiejętności czytania oraz czytelnego i poprawnego pisania, zawierający zestaw ćwiczeń interaktywnych z możliwością drukowania. Licencja otwarta dla szkoły.	1 szt.	8
216.	Program interaktywny z zestawem ćwiczeń do wykorzystania z obszaru edukacji polonistycznej: zakresu pisowni ó/u, rz/ż, ch/h, dostosowany do pracy z uczniami o różnych stylach uczenia się, także do pracy z uczniem ze specyficznymi trudnościami w nauce. Licencja wielostanowiskowa.	1 szt.	8
217.	Program multimedialny kształcący świadomość ortograficzną i poprawną pisownię, zawierający ćwiczenia praktycznego zastosowania zasad ortografii do pracy indywidualnej i grupowej. Program zawiera dodatkowe materiały: utwory wierszowane ułatwiające pisanie i grę dydaktyczną, licencja na min. 3 stanowiska online.	1 szt.	8
218.	Multimedialny program przeznaczony dla uczniów szkół podstawowych poznających tajniki gramatyki języka polskiego. Program zawiera min. 70 interaktywnych ćwiczeń gier i zabaw, oraz min. 150 kart pracy do wydruku przygotowującymi do języka polskiego w zakresie umiejętności grafomotorycznych, funkcji wzrokowych, oraz koncentracje i pamięć , możliwość ustawienia opcji poświęconej wszystkim częściom mowy lub tylko wybranym. Instalacja sieciowa (do komputerów podłączonych kablowo lub przez WiFi).	1 szt.	8
219.	Pakiet plansz dydaktycznych. Produkt zawiera min. 60 plansz poglądowych z różnych działów języka polskiego (także lektur szkolnych) i program komputerowy z planszami, ilustrowanymi kartami pracy i ćwiczeniami, plansze pokazowe w formacie A-3, kolorowe, sztywne, obustronnie zafoliowane. Oprawa: teczka.	1 szt.	23
220.	Program komputerowy wspomagający pracę z dziećmi z dysleksją. Program zawiera min. warianty ćwiczeń rozwijających analizatory słuchowy i wzrokowy, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację uwagi i pamięć krótkotrwałą a także sprawdzające znajomość ortografii.	2 szt.	8
221.	Gra planszowa typu scrabble poszerzająca zakres słownictwa, ucząca koncentracji oraz szybkiego kojarzenia, sprzyjająca	8 szt.	23

	rozwojowi społecznemu, komunikacji oraz logicznemu myśleniu. Produkt zawiera min. 100 płytek z literkami, 4 stojaki, materiałowy woreczek na płytki, plansze do gry, instrukcje.		
222.	Gra będąca treningiem pomysłowości i wyobraźni, narracyjna i skojarzeniowa. Gracze uczą się tworzenia opowieści których motywem są min. 4 hasła wiodące: akcja, fantazja, podróż, bohaterowie. Pakiet zawiera min. kości i obrazy do gry.	4 zestawy	23
223.	Narracyjna kojarzeniowa gra karciana, w której gracz wybiera dowolną kartę i podaje hasło które jego zdaniem odzwierciedla obrazek, rozwijająca umiejętność opowiadania, słownictwo, kreatywność odyseję wyobraźni.	5 szt.	23
224.	Uzupełniająca, karciana gra skojarzeniowa która pomaga pobudzać kreatywne myślenie i lepiej rozumieć inny punkt widzenia. Gra, którą można zastosować do celów rozwojowych, terapeutycznych. Gracz wybiera spośród swoich obrazków jeden i wymyśla do niego historię. Tematem wiodącym jest wspomnienie.	5 szt.	23
225.	Uzupełniająca, karciana gra skojarzeniowa która pomaga pobudzać kreatywne myślenie i lepiej rozumieć inny punkt widzenia. Gra, którą można zastosować do celów rozwojowych, terapeutycznych. Gracz wybiera spośród swoich obrazków jeden i wymyśla do niego historie. Tematem wiodącym są podróże.	5 szt.	23
226.	Uzupełniająca, karciana gra skojarzeniowa która pomaga pobudzać kreatywne myślenie i lepiej rozumieć inny punkt widzenia. Gra, którą można zastosować do celów rozwojowych, terapeutycznych. Gracz wybiera spośród swoich obrazków jeden i wymyśla do niego historię. Tematem wiodącym jest harmonia.	5 szt.	23
227.	Uzupełniająca, karciana gra skojarzeniowa która pomaga pobudzać kreatywne myślenie i lepiej rozumieć inny punkt widzenia. Gra, którą można zastosować do celów rozwojowych, terapeutycznych. Gracz wybiera spośród swoich obrazków jeden i wymyśla do niego historię. Tematem wiodącym jest przygoda.	5 szt.	23
228.	Uzupełniająca, karciana gra skojarzeniowa która pomaga pobudzać kreatywne myślenie i lepiej rozumieć inny punkt widzenia. Gra, którą można zastosować do celów rozwojowych, terapeutycznych. Gracz wybiera spośród swoich obrazków jeden i wymyśla do niego historię. Tematem wiodącym są marzenia.	5 szt.	23
229.	Zestaw kart rozwojowych - metaforycznych do gry z dziećmi, których celem jest rozwijanie słownictwa, kreatywności, umiejętności współpracy, koncentracji, cierpliwości, pamięci, budowanie relacji, wyrażanie własnych emocji i określanie swoich talentów i mocnych stron. Zestaw zawiera min. 42 karty (których pierwowzorami są namalowane suchymi pastelami obrazy), 3 puste karty (do własnego zamalowania lub wykorzystania podczas gier i zabaw), praktyczne etui - instrukcję z 17 przykładowymi gramami i zabawami.	4 szt.	23
230.	Pakiet 4 zestawów kart dydaktycznych z kolorowymi fotografiami osób wyrażających w różny sposób emocje (radość, smutek, życzliwość, gniew, duma wstyd, strach, wstręt), kart z emotikonami symbolizującymi uczucia i emocje wraz z opisem wykorzystania kart do nauki i zabawy. Pakiet zawiera min. 24 karty z kolorowymi fotografiami osób	1 szt.	23

	wyrażających w różny sposób emocje życzliwości i gniewu, kartę z emotikonami symbolizującymi życzliwość i gniew, opis wykorzystania kart do nauki i zabawy.		
231.	Gra pomagająca w tworzeniu angażujących historii. Dzięki nim uczestnik może: ułożyć własną opowieść – autobiografię, markę osobistą, stworzyć opowiadanie, bajkę lub baśń, napisać scenariusz filmu, napisać notatki do wystąpienia publicznego.	2 szt.	23
232.	Zestaw kart dydaktycznych wprowadzających ucznia w zasady ortografii (pisowni - ó, u, rz, ż, ch, h) poprzez zabawę połączoną z nauką, rozwijających zdolność do myślenia, zapamiętywania, wzmacniających koncentrację i pomagających trudności w procesie uczenia się. Produkt zawiera min. 25 trójkątów, 30 zadań, opakowanie w kształcie piramidy.	4 szt.	23
233.	Zestaw kart dydaktycznych wprowadzających ucznia w zasady ortografii (zasady pisowni - wymienne) poprzez zabawę połączoną z nauką, rozwijających zdolność do myślenia, zapamiętywania, wzmacniających koncentrację i pomagających trudności w procesie uczenia się. Produkt zawiera min. 25 trójkątów, 30 zadań, opakowanie w kształcie piramidy.	4 szt.	23
234.	Zestawy ćwiczeń sprawdzających umiejętność czytania ze zrozumieniem tekstów wybranych w oparciu o utwory literackie wybrane z wykazu lektur obowiązkowych nowej podstawy programowej języka polskiego dla uczniów klas 7. Produkt zawiera min. 11 testów.	4 szt.	23
235.	Zestaw testów sprawdzających umiejętność rozumienia czytanego tekstu w oparciu o fragmenty utworów epickich, wybranych z wykazu lektur obowiązkowych nowej podstawy programowej języka polskiego dla uczniów klas 8. Produkt zawiera min. podział na 2 części, oddzielne karty z odpowiedziami i punktacją do testów.	4 szt.	23
236.	Zestaw testów sprawdzających umiejętność rozumienia czytanego tekstu w oparciu o fragmenty utworów lirycznych i dramatycznych, wybranych z wykazu lektur obowiązkowych nowej podstawy programowej języka polskiego dla uczniów klas 8. Produkt zawiera min. podział na 2 części, oddzielne karty z odpowiedziami i punktacją do testów.	4 szt.	23
237.	Zestaw graficznych kart pracy dla uczniów klas 4-8, opartych o technikę notowania wizualnego, ułatwiającego uczniom szybsze przyswajanie zagadnień gramatyczno-językowych. Produkt zawiera min. zakres dotyczący: części mowy, części zdania, komunikacji, ortografia, słowotwórstwa i słownictwo, fonetyki, składni.	4 szt.	23
238.	Książka dydaktyczna - zestaw ćwiczeń językowych dla dzieci zagrożonych dysleksją w wieku 9-10 lat, służących wzmacnianiu koncentracji, logicznego myślenia oraz analizowania i porównywania odczytywanych treści. Produkt zawiera odniesienie min. do różnicowania samogłosek, różnicowania liter podobnych graficznie, zdania w obrębie zdań., wyodrębniania wyrazów w zdaniach, układanie zdań z rozsypanki wyrazowej, rzeczownik, czasownik, przymiotnik, przysłówki i rzeczownik, przyimek, rozwijanie zdań prostych.	4 szt.	8
239.	Książka dydaktyczna - zestaw ćwiczeń językowych dla dzieci zagrożonych dysleksją w wieku 11-13 lat, służących wzmacnianiu koncentracji, logicznego myślenia oraz analizowania i porównywania odczytywanych treści. Praca z książką pozytywnie wpłynie na: umiejętność analizy i syntezy	4 szt.	8

	wzrokowej i słuchowej, koncentrację, pamięć słuchową i wzrokową, technikę czytania, sprawność lewopółkulowych mechanizmów myślowych.		
240.	Zestaw 11 testów sprawdzających umiejętność cichego czytania ze zrozumieniem w oparciu o fragmenty utworów wybranych z wykazu lektur obowiązkowych nowej podstawy programowej języka polskiego dla uczniów klas 4. Produkt zawiera min. 11 testów.	4 szt.	23
241.	Zestaw 11 testów sprawdzających umiejętność cichego czytania ze zrozumieniem w oparciu o fragmenty utworów wybranych z wykazu lektur obowiązkowych nowej podstawy programowej języka polskiego dla uczniów klas 5. Produkt zawiera min. 11 testów.	4 szt.	23
242.	Zestaw 11 testów sprawdzających umiejętność cichego czytania ze zrozumieniem w oparciu o fragmenty utworów wybranych z wykazu lektur obowiązkowych nowej podstawy programowej języka polskiego dla uczniów klas 6. Produkt zawiera min. 11 testów.	4 szt.	23
243.	Plansza - linia czasu prezentująca epoki historyczne, wspomagająca pozwala na korelację międzyprzedmiotową treści programów języka polskiego, historii, sztuki i cywilizacji. Produkt zawiera min. plansze o wymiarach ok. 214 x 50 cm, trwałe, tekstylny materiał.	1 szt.	23
244.	Dydaktyczna gra planszowa - quiz zawierający w wierszykach, zagadkach i rebusach trudne wyrazy z pułapkami ortograficznymi. Produkt zawiera min. planszę do gry, 54 karty z quizem, 24 kartoniki z rebusami lub zagadkami, 45 żetonów z literami, 4 pionki, kostkę.	4 szt.	23
245.	Dydaktyczna gra planszowa - quiz ortograficzny umożliwiający wzrokowe zapamiętywanie poszczególnych wyrazów, co jest kluczem do opanowania ortografii. Zróżnicowanie kart daje możliwość ćwiczenia poszczególnych trudności ortograficznych. Produkt zawiera min. 90 kart, 36 żetonów z literami, 80 żetonów "biedronek", czytnik z folii (4,5 x 7 cm), instrukcję.	4 szt.	23
246.	Książka do pracy z uczniami przygotowującymi się do konkursów, przewodnik po meandrach języka, w której przedstawione zostały w nim najważniejsze zjawiska stylistyczne i gramatyczne, które pojawiły się w języku polskim w ostatnich latach.	4 szt.	8
247.	Film nt. planowania ścieżki zawodowej. Produkt zawiera min. film na DVD nt. wyboru szkoły i zawodu, płytę CD z 4 kwestionariuszami, których wypełnienie ma na celu pomóc w planowaniu ścieżki zawodowej, obejmujący analizę własnych zdolności, zainteresowań, osobowości i systemu wartości wraz z interpretacją wyników.	1 szt.	23
248.	Film odpowiadający na pytanie dlaczego warto wybrać szkołę zawodową, przedstawiający szkodliwe stereotypy na temat zawodówek, charakterystyka szkół zawodowych. Nośnik: CD lub DVD.	1 szt.	23
249.	Film prezentujący tematykę autoprezentacji, budowania pozytywnego wizerunku własnego, mowy ciała w praktyce. nośnik CD lub USB.	1 szt.	23
250.	Film pokazujący specyfikę i wyposażenie szkół branżowych, jak wygląda nauka teorii i praktyka zawodu, który pozwoli ocenić, jakich predyspozycji i zdolności oczekują nauczyciele zawodu, prezentujący siedem typowych rodzajów szkół uczących	1 szt.	23

	zawodu: gastronomiczne, mechaniczne, budowlane, rolniczo-ogrodnicze, elektryczno-elektroniczne, regionalne, polecany uczniom 7 i 8 klasy szkoły podstawowej. Nośnik: płyta DVD.		
251.	Nowoczesny, specjalistyczny program komputerowy poradnictwa zawodowego w szkołach z aktualną bazą o zawodach. Produkt zawiera min. 7 modułów zawierających: test bilansu i samobadania w oparciu o 11 kompetencji: zarządzanie własną karierą, intensywne myślenie twórcze, kulturę osobistą, umiejętności werbalne, myślenie twórcze – kreatywność, obsługa komputera, współdziałanie w grupie, myślenie logiczne, efektywne zarządzanie czasem, znajomość Internetu, kształcenie ustawiczne oraz wykaz i opis zawodów mających przyszłość na rynku pracy. Licencja bezterminowa na dowolną liczbę stanowisk komputerowych.	1 szt.	8
252.	Program zawodoznawczy, m.in. scenariusze zajęć, multimedialne prezentacje zawodów, testy wstępnych zainteresowań branżowych (6-16 lat), gry i zabawy zawodoznawcze do prowadzenia zajęć: preorientacji zawodowej najmłodszych w kl. 0-3, orientacji zawodowej w kl. 4-6 oraz doradztwo zawodowe w kl. 7-8. Produkt zawiera min. licencja bezterminowa, wielostanowiskowa - na dowolną liczbę stanowisk.	1 szt.	8
253.	Nowoczesny program multimedialny pozwalający uczniowi stworzyć osobisty plan kariery zawodowej tj. własny program edukacyjno-zawodowy. Produkt posiada funkcjonalność min. 4 modułów, w tym moduł, który pozwoli na zaprojektowanie osobistego planu działania; licencja bezterminowa na 15 stanowisk komputerowych.	1 szt.	8
254.	Zestaw pomocy dydaktycznych, edukacyjnych i diagnostycznych dla nauczycieli i uczniów, szkoleniowców, doradców zawodowych pracujących z młodzieżą rodzicami i dziećmi z dziedziny przedsiębiorczości i doradztwa zawodowego: <ul style="list-style-type: none"> • multimedialne narzędzie (program komputerowy) diagnozy indywidualnej i grupowej z obudową edukacyjno-doradczą. Program posiada funkcjonalność min. do autodiagnozy, zestaw multimedialnych wykładów, licencję na min.10 stanowiskowa – 1 szt. • multimedialny program o zawodach, które można uzyskać w systemie szkolnictwa zawodowego na poziomie średnim i zasadniczym. Program zawiera min. 100 zawodów z przyszłością, diagnozujący i przedstawiający informacje o zawodach, nośnik CD, licencja edukacyjna na min.10 stanowiskowa - 1 szt. • program - diagnoza preferowanych aktywności; Program posiada licencję na min. 10 stanowisk, 1 nośnik instalacyjny - 1 szt. 	3 szt.	8
255.	Zestaw 6 gitar. Zestaw zawiera min: <ol style="list-style-type: none"> 1. Gitara klasyczna ¾ (gryf max 44,45mm na siodełku, płyta wierzchnia świerk, menzura max 590mm, siodełka kość syntetyczna, gryf mahoń, podstrunnica orzech, mostek orzech, struny nylonowe. W zestawie pokrowiec - 4 sztuki. 2. Gitara klasyczna 4/4 (gryf max 44,45mm na siodełku, menzura max 6480mm, płyta wierzchnia świerk, siodełka kość 	1 zestaw	23

	syntetyczna, gryf mahoń, podstrunnica orzech, mostek orzech, struny nylonowe. W zestawie pokrowiec - 2 sztuki.		
256.	Zestaw instrumentów perkusyjnych. Zestaw zawiera min. werbel, bębni 2 szt., trójkąty, kastaniety, tamburyno, klawesy, dzwonki chromatyczne, marakasy, ksylofon.	3 zestawy	23
257.	Werbel (akustyczny). Produkt zawiera min. nosidło aluminiowe, średnicę min. 12 cali, głębokość min,5,5 cala.	1 szt.	23
258.	Keyboard elektroniczny. Instrument posiada funkcjonalność min.: 986 brzmień, w tym min 131 Super Articulation, min 24 brzmienia organowe, min 41 zestawów perkusyjnych/SFX, min 400 stylów akompaniamentów w tym min 353 style Pro, min 34 session, 10DJ oraz 3 Freeplay, dodatkowe zainstalowane pakiety brzmień, min 400 MB zintegrowanej pamięci na pakiety rozszerzeń, min 1 GB pamięci wewnętrznej, pojemność na utwory MIDI min 3MB na 1 plik, ekran dotykowy 7" z możliwością programowania funkcji Assignable, możliwość rozszerzania zawartości brzmień oraz stylów, złącze Mic/Guitar, funkcje list odtwarzania oraz pamięci rejestracyjnej do zapisywania i szybkiego przywoływania własnych ustawień, nagrywanie audio (WAV/MP3).	1 szt.	23