

*Projekt „Każdy z nas jest indywidualnością – wyrównywanie szans edukacyjno – rozwojowych uczniów klas I – III szkół podstawowych Gminy Kwidzyn”  
współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego*

**Załącznik nr C do SIWZ**

**OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

Lp.	OPIS	Ilość sztuk/ zestawów
<b>SZKOŁA PODSTAWOWA W RAKOWCU</b>		
1	<b>Program multimedialny: Dysleksja Pakiet I</b> jest połączeniem dwóch nowatorskich produktów: zestawu materiałów multimedialnych wspomagających naukę liter – <b>Litery</b> i zestawu materiałów wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu.	<b>1</b>
2	<b>Program multimedialny: Dysleksja Pakiet II</b> obejmuje dwa produkty: <b>Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisania</b> oraz <b>Trening słuchania, czytania i pisania cz.1</b> . Programy te zawierają kompleksowy materiał pozwalający na diagnozę, a następnie przeprowadzenie zajęć korekcyjno-kompensacyjnych z uczniami z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową.	<b>1</b>
3	<b>Program multimedialny: Sposób na dysleksję</b> - program komputerowy wspomagający terapię pedagogiczną, zawiera <u>kilkanaście ćwiczeń rozwijających umiejętności językowe</u> - łączenie głosek w sylaby i wyrazy, analizę słyszanych wyrazów i sylab i ich sprawne rozpoznawanie w mowie i w piśmie.	<b>1</b>
4	<b>Program multimedialny: Dyslektyk 2</b> - program komputerowy do wspierania terapii pedagogicznej, zawiera <u>kilkanaście atrakcyjnych gier</u> rozwijających analizę wzrokową i słuchową, ćwiczących koncentrację uwagi i sprawdzających znajomość ortografii . Ćwiczenie analizy wzrokowej i koncentracji uwagi .	<b>1</b>
5	<b>Pakiet Czytam i Piszę oraz gra matematyczna Stare Zamczysko</b> - interaktywny program edukacyjny dla dzieci, który uczy czytać i pisać. Program ten wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się czytać płynnie i ze zrozumieniem oraz przyswoi sobie reguły poprawnego pisania.	<b>1</b>
6	<b>Plansze demonstracyjne</b> ułatwiające nauczycielom codzienną pracę *przeznaczone do pracy zbiorowej w kręgu, * sprzyjają	<b>2</b>

	rozwijaniu umiejętności mówienia, dyskusowania, wymiany myśli twarzą w twarz, umożliwiają kontakt społeczny.	
7	<b>Obrazki do czytania globalnego</b> - rozwijają umiejętność czytania i pisania (w zakresie możliwym do osiągnięcia przez ucznia niepełnosprawnego intelektualnie).	2
8	<b>Obrazki do rozwijania procesów analizy i syntezy słuchowej.</b> Celem tych obrazków jest zainteresowanie uczniów klas 0 - III szkoły podstawowej z zaburzeniami rozwoju mowy dzieci oraz wyjaśnienie wpływu tych zaburzeń na trudności szkolne, a w szczególności na trudności związane z czytaniem i pisanem.	2
9	<b>Klocki rozwijające logiczne myślenie i koordynację wzrokowo- ruchową np. Geomag</b> - pobudzają do konstruowania unikalnych form, rozwijają kreatywność, pomagają zrozumieć podstawy geometrii, matematyki, chemii oraz zasady przyciągania pola magnetycznego, budowy atomu i struktur układu cząsteczek, posiadają właściwości terapeutyczne i antystresowe.	3
10	<b>Materiały:</b> papier ksero A4	6 ryz
	bloki rysunkowe A4 białe	10 szt.
	bloki rysunkowe A4 kolorowe	10 szt
11	<b>MATMOLUDKI – WYSOKOGÓRSKA ŁAMIGŁÓWKA.</b> Edukacyjny program zawierający ćwiczenia matematyczne z elementami logiki CD Projekt.	1
12	<b>MATMOLUDKI – LOGICZNA PODRÓŻ.</b> Edukacyjny program zawierający ćwiczenia matematyczne z elementami logiki.	1
13	<b>Zestaw programów: DODAWANIE I ODEJMOWANIE oraz MNOŻENIE I DZIELENIE.</b> Zabawy multimedialne z elementami ćwiczeń matematycznych.	2 zestawy
14	<b>MATEMATYCZNA KRAINA.</b> Edukacyjny program dla dzieci w wieku od 5 do 10 lat zawierający zabawy matematyczne.	2
15	<b>MATEMATYCZNA PRZYGODA.</b> Edukacyjny program dla dzieci w wieku od 5 do 10 lat zawierający zabawy matematyczne w formie ćwiczeń, zadań, zagadek, łamigłówek, rysunkowych zabaw i konkursów <b>lub</b> <b>KLIK – WYSPA TAJEMNIC</b> Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym przeznaczona jest dla dzieci w wieku 6-9 lat. Zawiera zagadnienia zawarte w programie nauczania edukacji wczesnoszkolnej, których trudność zmienia się wraz z kolejnymi etapami gry.	1
16	<b>MATEMATYKA ZOO.</b> Matematyczna gra edukacyjna dla ucznia klasy I szkoły podstawowej. Zawartość programu: liczby naturalne w zakresie 1 - 12; rozpoznawanie kształtów i kolorów; proste oznaczanie i odczytywanie czasu; wskazywanie liczb ze słuchu; liczenie w pamięci; łączenie liczb w pary; łączenie przedmiotów w zbiory; porządkowanie przedmiotów według kolejności i rozmiaru.	1
17	<b>PODSTAWY MATEMATYKI WCZESNOSZKOLNEJ I TABLICZKI MNOŻENIA.</b> Program kompensacyjny dla uczniów młodszych, klas I-III szkoły podstawowej, mających trudności w nauce matematyki.	2
18	<b>PORUSZ ROZUM.</b> Multimedialny kurs kreatywnego myślenia i zabawy logiczne, zawierający ćwiczenia wzrokowo-słuchowe, językowe oraz matematyczno – pamięciowe, wspomagający rozwój psychoruchowy. Dodatkowo w programie znajduje się zestaw ćwiczeń ruchowych.	1

19	<b>POTĘGA ROZUMU</b> to symulacja 12 ciekawych problemów do rozwiązania; wskazanie metod kreatywnego i niestandardowego rozwiązywania problemów; nauka logicznego myślenia; zwiększenie ilorazu inteligencji IQ.	2
20	<b>Puzzle - ODEJMOWANIE:</b> 3- elementowe puzzle do przeliczania zbiorów, przedmiotów lub wykonania działań odejmowania w zakresie 10; 12 puzzli o wym. 16,5cm x 8cm.	2
21	<b>Puzzle – DODAWANIE:</b> 3- elementowe puzzle do przeliczania zbiorów, przedmiotów lub wykonania działań dodawania w zakresie 10; 12 puzzli o wym. 16,5cm x 8cm.	1
22	<b>LICZMANY – pomoce demonstracyjne</b> Zestaw owoców, 6 różnych owoców do zabawy, sortowania, przeliczania i ważenia, 108 szt., w 6 kolorach, dł. od 3cm do 5,5cm.	1
23	<b>DUŻA KOSTKA Z KROPKAMI</b> Duża kostka z tworzywa, doskonała do zabaw i gier grupowych; długość boku 10cm.	1
24	<b>DUŻA KOSTKA Z LICZBAMI</b> Duża kostka z tworzywa, doskonała do zabaw i gier grupowych; długość boku 10cm.	1
25	<b>MAŁA KOSTKA Z LICZBAMI</b> Kostka wykonana z pianki o długości 5cm, w zestawie znajdują się 2 kostki.	2
26	<b>PLUS I MINUS – układanka matematyczna</b> Układanka matematyczna z obrazkami, które wprowadzają działania dodawania i odejmowania w zakresie 10; wymiary po ułożeniu 8,5x8,5cm.	2
27	<b>MINI ZEGARY</b> – Zegary służące do pracy indywidualnej, do odczytywania i ustawiania godzin na tarczy; średnica 10,4 cm. W zestawie znajdują się 2 zegary.	2
28	<b>ZBIORY I LICZBY</b> - dziesięć kart ze zbiorami obrazków, do których przyporządkujemy jego liczbę. Karty wykonane są z tworzywa sztucznego; 20 kart o wym. 13cm x 13cm.	1
29	<b>KALENDARZ – zestaw</b> Tablica magnetyczna, na której można umieszczać różne elementy kalendarza: dni tygodnia, miesiące, pór roku, ich trwania, początku i końca. Kalendarz ułatwi także obserwacje natury i zjawisk atmosferycznych, włączając różne zmienne z nim związane: temperatura, ubiór itp. ilustracje posiadają magnes, dzięki czemu można dowolnie manipulować nimi na tablicy. Tablica magnetyczna o wym. 70x50 cm, 4 ilustracje z porami roku, 16 ilustracji – puzzli, z których można utworzyć każdy krajobraz klimatyczny, 6 strzałek w kolorze żółtym, czerwonym i niebieskim, 31 kartoników(cyfr od 1 do 31), 17 kartoników (do ułożenia roku), 10 winięt z zajęć szkolnych, torba z magnesami samoprzylepnymi, przewodnik pedagogiczny i plan zajęć.	1
30	<b>MATEMATYKA TERAPIA PEDAGOGICZNA.</b> <b>Program komputerowy - Część I Europa, Część II Afryka: Matematyka</b> - terapia pedagogiczna jest serią programów wspomagających naukę, diagnozę i terapię zaburzeń umiejętności matematycznych.	2
31	<b>Klik wyspa tajemnic- gra edukacyjna.</b> Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym przeznaczona jest dla dzieci w wieku 6-9 lat.	1
32	<b>Matematyka dodawanie i odejmowanie - program multimedialny.</b> W bajkowej krainie zwierzęta uczą dzieci podstaw matematyki: dodawania, odejmowania oraz porównywania liczb.	2
33	<b>Młody Einstein. Czytam i liczę.</b> Ćwiczenia z literkami, cyferkami i słowami. Uczy czytać, liczyć i rozumieć.	1
34	<b>Liczę z Reksiem – program edukacyjny</b> - połączenie multimedialnej przygody z nauką i kompleksowym sprawdzeniem znajomości matematyki z zakresu nauczania początkowego.	2

35	<b>Tablica z przyborami szkolnymi standard.</b> Przyrządy tablicowe przeznaczone są dla wszelkiego typu szkół jako oprzyrządowanie tablicy. W komplecie jest trójkąt 45, trójkąt 60, kątomierz, liniał 1m, cyrkiel oraz trójnóg cyrkla.	1
36	<b>Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 1</b> <b>Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 2</b> <b>Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 3</b> <b>Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 4</b> <b>Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 5</b> Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych, które służą poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań.	1 zest.
37	<b>Drewniana waga szalkowa</b> – przeznaczona do pierwszych eksperymentów dziecka z ważeniem, a także do organizowania zabaw tematycznych (np. w sklep lub kuchnię). Szalki wagi z estetycznego i trwałego tworzywa zawieszona na haczyku	1
38	<b>Głowa pełna liczb - gra matematyczna</b> wymagająca intensywnego liczenia w pamięci. Zawartość: głowa z miękkiego tworzywa, 3 kostki liczbowe 1-6, 3 kostki liczbowe z cyframi 0,1,2,7,8,9, klepsydra, notatnik do zapisywania wyników, całość umieszczona w trwałym kartonowym pudełku	1
39	<b>Cyferki z magnesem w wiaderku</b> – do przyklejania np. na lodówkę.	1
40	<b>Gra Bingo Granna</b> - gra losowa. Prowadzący grę losuje numery, kto pierwszy ułoży na swojej planszy rząd ten wygrywa.	1
41	<b>Bączek – pomoc w nauce liczenia</b> , wykorzystywany na wiele sposobów. Zestaw zawiera 2 bączki o wysokości 4cm i drewniana plansza.	1
42	<b>Kropki matematyczne – gra ruchowa.</b> Zawartość: mata z wytrzymałego winylu o wymiarze 122 x 152 cm, 2 duże kostki sześciennie z nadrukowanymi liczbami od 1 do 6, 1 duża kostka sześcienna z nadrukowanymi znakami "+" i "-", kostki mają bok długości 12,7 cm i wykonane są z estetycznej pianki, 28 kartonowych żetonów, całość umieszczona w trwałym kartonowym pudełku.	1
43	<b>Multimedialny program edukacyjny "Ćwiczenia dla klasy 1 szkoły podstawowej"</b> - zawiera szereg ćwiczeń i zadań przeznaczonych dla dzieci w wieku 6-8 lat.	1
44	<b>Wielkie zakupy Ami Play.</b> Zawartość pudełka: sztywna lakierowana plansza, 108 plaketek z obrazkami produktów, pieniążki do gry, 4 koszyczki na zakupy, 4 różnokolorowe pionki, 25 kart niespodzianek, 2 kostki, instrukcja.	2
45	<b>Gra logiczna Kot i mysz</b> – wielopoziomowa, zawiera 48 zadań do rozwiązania. Zadania mają 4 stopnie trudności.	1
46	<b>Młody Einstein - Ćwiczenia logiczno pamięciowe.</b> Wszystkie ćwiczenia dostępne w 3 stopniach trudności, co pozwala dopasować je do rozwoju dziecka.	1
47	<b>Gra logiczna Liczby w rozumie.</b> Gra liczbowa polegająca na wykonywaniu działań matematycznych za pomocą kamieni.	1
48	<b>Puzzle edukacyjne – dodawanie i odejmowanie.</b> Zabawa językowa, która łączy układanie puzzli z nauką. Układanka w zakresie 100 przeznaczona dla dzieci, które rozpoczęły już naukę w szkole i doskonałą swoje umiejętności arytmetyczne. W pudełku znajdują się 2 komplety puzzli i dwie plansze do zadań. Gra przeznaczona dla jednego lub więcej graczy, w wieku 8-9 lat.	1

49	<b>Gra edukacyjna – Figurki Smoka Obiboka.</b> Zawartość pudełka: 4 dwustronne plansze, 72 kolorowe elementy, kostka z kolorowymi oczkami, kostka z figurami geometrycznymi, instrukcja.	1
50	<b>Logo-Gry</b> to zestaw 26 gier, które wspomagają i uatrakcyjnają terapię logopedyczną dzieci z zaburzeniami słuchu i mowy, a także dzieci z autyzmem, mutyzmem i opóźnionym rozwojem umysłowym.	1
51	<b>Pakiet LOGOPEDIA</b> - program przeznaczony do terapii mowy dzieci w wieku szkolnym, umiejących czytać, całość programu może być używana również do terapii mowy dzieci młodszych - wszystkie głoski, sylaby, wyrazy i zdania są nagrane i dziecko może je odsłuchać.	1
52	<b>Logo Obrazki</b> - służy do kształtowania prawidłowej wymowy u dzieci i do wspomagania ich harmonijnego rozwoju.	1
53	<b>Młody Einstein - Czytamy i Liczymy (pakiet 3xCD)</b> Pakiet składa się z 3 zestawów gier i ćwiczeń edukacyjnych: 1. <b>Młody Einstein - Czytam i liczę</b> - ćwiczenia z literkami, cyferkami i słowami, uczy czytać, liczyć i rozumieć. 2. <b>Młody Einstein - Ćwiczenia matematyczne</b> - wprowadza w świat matematyki, uczy liczyć i porównywać. 3. <b>Młody Einstein - Pamięć i spostrzegawczość</b> - rozwija pamięć i koncentrację.	1 pakiet
54	<b>Oprogramowanie edukacyjne "Porusz umysł" - ogólnorozwojowy program komputerowy</b> narodził się z wiedzy, doświadczeń w pracy i obserwacji rozwoju dzieci.	1
55	<b>Oprogramowanie edukacyjne "Młody Einstein. Rozwijamy inteligencję"</b> -program składa się z zestawu gier logicznych przeznaczonych dla dzieci w wieku 8-12 lat.	1
56	<b>Oprogramowanie edukacyjne „Mała akademia kl. 2-3” LK Avalon</b> - program dla dzieci w wieku 7-10 lat, rozwija sprawność i bystrość umysłu.	1
57	<b>Oprogramowanie edukacyjne „Mądra głowa 9-11” LK Avalon</b> - gra edukacyjna. Kolekcja 15 pomysłowych gier i łamigłówek logicznych. Zadania rozwijają intelekt i zdolności logicznego myślenia	1
58	<b>Potęga rozumu: Łamigłówki dla dzieci - pakiet (część 1 i 2)</b> Pomagając niezbyt bystremu Szeryfowi ująć złodziejzka Miko, dzieci odwiedzają różne epoki historyczne. W każdej z nich mają do wykonania wciągające zadanie, wymagające pomysłowości, sprytu i inteligencji.	1
59	<b>Idę do szkoły – pakiet gier edukacyjnych</b> – program edukacyjny dla dzieci od 5 do 10 lat.	1
60	<b>Mała akademia: klasy 2 i 3 szkoły podstawowej</b> - program edukacyjny przeznaczony dla uczniów drugiej i trzeciej klasy szkoły podstawowej (dzieci w wieku 7-10 lat). Program składa się z dwudziestu siedmiu multimedialnych gier i łamigłówek logicznych.	1
61	<b>YDP Matematyka na wesoło - Kosmiczne pogotowie</b> W grze znajdują się np. ćwiczenia z zakresu jednostek miar (kilometr, metr, centymetr, milimetr, litr, mililitr, kilogram, gram).	1
62	<b>YDP Matematyka na wesoło - Tajemnicza wiadomość</b> Główne cechy programu: • setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych; • możliwość śledzenia postępów w nauce - rejestr wyników, tablica rekordzistów.	1
63	<b>Matematyka to proste! (nowa edycja)</b> - program edukacyjny przeznaczony dla dzieci w wieku od 6-10 lat. Dzieci poznają liczby, działania, figury geometryczne.	1
64	<b>Młody Einstein: zdolności i talent (pakiet)</b> pakiet zawiera następujące programy z serii Młody Einstein: Rozwijamy wyobraźnię, Ćwiczenia dla bystrzaków oraz Dźwięki,	1

	kształty, kolory.	
65	<b>Matma na wesoło - pakiet 2 programów</b> Zestaw gier rozwijających zainteresowania i zdolności matematyczne. Przeznaczona dla dzieci w wieku 5-10 lat.	1
66	<b>Czytam i Piszę 6-10 lat interaktywny kurs języka polskiego</b> - interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6 - 10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisania.	1
67	<b>Matematyka 7-8 lat - Wyspa skarbów</b> Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych, obliczeń pieniężnych.	3
68	<b>Matematyka na wesoło 10-11 lat - Podwodny świat</b> Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych, obliczeń pieniężnych.	3
69	<b>Matematyka na wesoło 8-9 lat - Niezwykłe wakacje</b> Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych, obliczeń pieniężnych.	3
70	<b>Matematyka 10-11 lat - Tajemnicza wiadomość</b> Program zawiera ćwiczenia z zakresu: pomiaru temperatury, arytmetyki, mierzenia, obliczeń pieniężnych.	3
71	<b>Alik wesoła matematyka</b> - program przeznaczony dla wszystkich uczniów młodszych klas szkoły podstawowej, którzy chcą ćwiczyć i doskonalić swoje umiejętności matematyczne.	3
72	<b>Matematyka - Wesołe Miasteczko</b> Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych.	3
73	<b>Matematyka mnożenie i dzielenie</b> Zadaniem tego programu jest pomoc w opanowaniu trudnej sztuki mnożenia i dzielenia.	3
74	<b>Ćwiczenia dla klas 2 i 3 szkoły podstawowej</b> Seria: Edukacja XXI wieku - multimedialny program edukacyjny zawierający szereg ćwiczeń i zadań przeznaczonych dla dzieci w wieku 7-10 lat.	3
75	<b>Młody Einstein - Ćwiczenia matematyczne</b> Ćwiczenia uczą liczyć i porównywać, rozwijają sprawność liczenia, kształtują myślenie matematyczne.	3
76	<b>Porusz umysł PLUS Ćwiczenia matematyczno-pamięciowe</b> - program multimedialny wspomagający rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży.	3
77	<b>Program dydaktyczny Didakta Matematyka</b> Płyta CD/DVD zawiera przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości.	2
78	<b>MATEMATYKA - to proste!</b> - - multimedialna gra edukacyjna przeznaczona dla dzieci w wieku 6-10 lat. Dzieci poznają liczby, działania, figury geometryczne.	3
79	<b>Plansze interaktywne</b> - program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych.	2
80	<b>Tabliczka Matematyczna dla klas 1-3 indywidualna (drzewka, grafy)</b> - do nauczania, ćwiczenia i utrwalania materiału z matematyki w klasach 1-3.	2
81	<b>Głowa pełna liczb - gra matematyczna</b> Zastosowanie: utrwalanie liczenia pamięciowego w zakresie 100, ćwiczenie wszystkich działań arytmetycznych: dodawanie,	2

	odejmowanie, mnożenie i dzielenie, szybkość i refleks, nauka matematyki w formie atrakcyjnej zabawy.	
82	<b>Zaplata cła - gra w ułamki zwykle</b> Gra ćwiczy umiejętność doprowadzania ułamków do wspólnego mianownika porównywanie ułamków (na dwóch poziomach trudności).	2
83	<b>Krzyżówka matematyczna</b> Gra sprawdzająca umiejętność dokonywania obliczeń arytmetycznych w pamięci.	2
84	<b>Wir mnożenia - gra w mnożenie do 100</b> Gra ułatwiająca utrwalanie tabliczki mnożenia.	2
85	<b>Układanka Schubitrix - tabliczka mnożenia do 100</b> Zestaw zawiera 2 układanki o zróżnicowanym stopniu trudności (reguły podobne jak do gry w domino).	2
86	<b>Makotka do liczenia - system dziesiętny 0-999</b> umożliwia liczenie, ilustrowanie liczb 0-999, zamienianie na wyższe (niższe) rzędy, grupowanie oraz przeprowadzanie prostych operacji arytmetycznych w zakresie 999.	2
87	<b>Domino - mnożenie do 100 (4 zestawy) -</b> pozwala ćwiczyć pamięciowe działania na mnożenie w zakresie 100.	2
88	<b>Odważniki 58 szt.</b> Zawartość zestawu:• łącznie 58 odważników o ciężarze 2000 gram	2
89	<b>Krzyżówki matematyczne</b> Opracowanie jest oparte na podstawowych działaniach matematycznych: dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu i dzieleniu. Zakres liczbowy do 99,999.	2
90	<b>Drewniana waga szalkowa</b> - drewniana waga do pierwszych eksperymentów dziecka z ważeniem.	2
91	<b>System dziesiętny w 4 kolorach - magnetyczny do demonstracji</b> Zawartość: 25 jedności, 12 dziesiątek, 12 setek, 5 tysięcy, wykonane z kartonu z magnesem, pudełko z wkładką do sortowania.	2
92	<b>Biznes po polsku - gra,</b> której scenariusz i zasady związane są ze światem finansów, obrotem kapitału i strategią inwestowania.	2
93	<b>„Magiczna kula” do sprawdzania wiadomości -</b> urządzenie do programowania i organizowania interaktywnych quizów dla 2 - 4 osób.	2
94	<b>Spectrangle - gra matematyczna -</b> Strategiczna gra, która pomaga intensywnie ćwiczyć pamięciowe liczenie i strategiczne myślenie.	2
95	<b>Zestaw mini calcula- zestaw 8 talii -</b> gra utrwalająca tabliczkę mnożenia w sposób systematyczny i planowy.	2
96	<b>Układanka schubitrix- dodawanie i odejmowanie do 1000</b> Elementy układanki w kształcie trójkąta - na każdym z boków zapisane są zadania lub odpowiedzi (reguły podobne jak do gry w domino).	2
97	<b>Puzzle systemowe - liczenie od 0 do 1000</b> Pomoc dydaktyczna do samodzielnej pracy ucznia.	2
98	<b>Puzzle systemowe- tabliczka mnożenia</b> Pomoc dydaktyczna do samodzielnej pracy ucznia.	2
99	<b>Wielokątne klocki konstrukcyjne</b> - to zestawy trójkątów równobocznych, kwadratów, pięciokątów foremnych i sześciokątów foremnych, które można łączyć z sobą	2

	tworząc modele wielościanów.	
<b>100</b>	<b>PUS Liczę w pamięci 2 Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20</b> Książeczki z serii <b>Liczę w pamięci</b> to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych.	<b>6</b>
<b>101</b>	<b>PUS Liczę w pamięci 4 Mnożenie i dzielenie w zakresie 100</b> Książeczki z serii <b>Liczę w pamięci</b> to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych.	<b>6</b>
<b>102</b>	<b>PUS Liczę w pamięci 5 Dodawanie i odejmowanie w zakresie 1000</b> Książeczki z serii <b>Liczę w pamięci</b> to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych.	<b>6</b>
<b>103</b>	<b>PUS Matematyka na wesoło 3 Zadania tekstowe I cz.</b> Książeczka uczy: przeliczanie, liczebniki porządkowe, zadania rymowane, dopełnianie, porównywanie, położenia obiektów - kolejność/ miejsce w rzędzie, obliczenia pieniężne.	<b>6</b>
<b>104</b>	<b>PUS Matematyka na wesoło 4 Zadania tekstowe II cz.</b> Książeczka zawiera: pytania jako zadanie, zadania związane z kupowaniem, odpowiedź z luką, zbiory jako ilustracja graficzna zadania tekstowego, zbiory w aspekcie porządkowym, dopełnianie, zakupy świąteczne, zadania tekstowe - poprawne czy błędne?, uzupełnianie, teksty zadania, mnożenie i dzielenie - przekształcanie zadań, zadania o przeciwnych warunkach, drzewko jako ilustracja zadania tekstowego, wierszowanki, grafy strzałkowe, ważenie, obliczenia zegarowe, zadania tekstowe z błędem.	<b>6</b>
<b>105</b>	<b>Zestaw Kontrolny PUS</b> - poręczne zamykane pudełko z plastiku, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków.	<b>6</b>