

























załącznik nr 1





Lp.	Nazwa produktu	Ilość	Stawka VAT	Cena netto	Cena brutto	Wartość netto	Wartość brutto	Opis	Zdjęcie
1.	LEGO® MINDSTORMS® Education EV-3 - zestaw bazowy + Transformator 10V DC - ładowarka	5						<p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> inteligentna kostka EV3 z procesorem ARM9, portem USB do połączeń Wi-Fi i internetowych, czytnikiem kart Micro SD, podświetlanymi przyciskami i 4 gniazdami silników trzy interaktywne serwomotory z wbudowanymi czujnikami obrotu (dwa duże silniki i jeden średni) ultradźwiękowy czujnik odległości czujnik światła / koloru żyroskop z możliwością kumulacji kąta obrotu dwa czujniki dotyku kulka podporowa kable połączeniowe bardzo duży zestaw klocków LEGO® Technic™ 541 elementów obrazkowe instrukcje budowy robotów krok po kroku dostępne online przewodnik nauczyciela i scenariusze lekcji dostępne online, w języku angielskim dla 1-3 osób opakowanie: pudełko z tworzywa sztucznego wym. 42 x 31 x 15,5 cm waga: 5 kg <p>System operacyjny:</p> <p>Microsoft Windows®: Windows XP, Vista, Windows 7, Windows 8 (oprócz METRO) (32/64 bit) z najnowszymi service packami, Win 10</p> <p>Apple Macintosh®: Mac 10.6, 10.7, 10.8 z poprawkami</p> <p>Parametry sprzętowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 GB ram Procesor 1 GHz Minimalna rozdzielczość —1024*600 Przynajmniej 1.5 GB wolnego miejsca na dysku twardym <p>Zainstalowane oprogramowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> Silverlight 5.0 lub nowszy Microsoft Dot Net 4.0 lub nowszy <ul style="list-style-type: none"> • od 10 lat + Oryginalny zasilacz LEGO® LEGO45517 do ładowania akumulatora: NXT, EV3, PowerFunctions, WeDo 2.0. 	 
2.	Pakiet Pirackie przygody Stasia i Zuzi do Magicznego Dywanu 4,0	1						<p>Pakiet "Piracka Bajka Stasia i Zuzi" przeznaczony jest dla dzieci w wieku 3-9 lat (przedszkole i edukacja wczesnoszkolna). Ma 1 poziom trudności, ale wiele możliwych ścieżek przejścia. Dzieci uczą się matematyki, polskiego i przyrody poprzez ruch i zabawę. Cały scenariusz przeplatany jest interaktywnymi grami sprawnościowymi.</p>	







3.	Scottie Go! Klocki magnetyczne ENG	1						Klocki magnetyczne w języku angielskim są przeznaczone do prowadzenia zajęć z zestawami Scottie Go. Pudełko zawiera 36 klocków magnetyczne. Za pomocą tego zestawu klocków można ułożyć rozwiązania do pierwszych 24 zadań w grze Scottie Go! Edu.	
4.	Scratch Controller	10						Scratch Controller to urządzenie zaprojektowane specjalnie do użycia z popularnym językiem programowania Scratch. Cechy: • Cztery kierunkowe przyciski i przycisk Go • Kontrola skrótu • Czterokierunkowy czujnik przechyłu • Kabel USB # wym. 10 x 5 x 2 cm	
5.	Rainbow Matrix Tęczowa matryca	10						Tęczowa matryca ma 64 indywidualne diody LED, które są kontrolowane za pomocą języka programowania Scratch. Diody można włączyć, aby wyświetlać dowolny kolor i dowolną jasność. Wystarczy podłączyć urządzenie, pobrać oprogramowanie i zacząć programować.ają nam widzieć obrazy na ekranie telewizora i komputera. Tęczowa matryca jest łatwa w użyciu i może współpracować ze Scratch Controller , wym. 8 x 9,5 x 1,5 cm	
6.	Zestaw: Scottie Go! + Tablet Lenovo 7 (tablet wraz z etui)	10						Zestaw zawiera: Program edukacyjny Scottie Go! , 1 szt., Tablet Lenovo 7 cali , 1 szt. Parametry tabletu: • Ekran: 7", Multi-touch 5-punktowy • Procesor: Wydajny 4-rdzeniowy procesor o taktowaniu 1.3 GHz • Pojemność: 8 GB wbudowanej pamięci wewnętrznej • Pamięć RAM: 1 GB • Komunikacja: Wi-Fi, Bluetooth 4.0 • Dodatkowe funkcje: Wbudowany moduł nawigacji GPS, który działa bez dostępu do internetu • Czytnik kart pamięci microSD/SDHC (możliwość rozbudowy do 64 GB) • Aparat: przód 0.3 Mpix, tył 2 Mpix • System: Android 5.0. Pudełko z grą Scottie Go! EDU zawiera: 179 kartonowych klocków Kod licencyjny Organizer Planszę do układania klocków Instrukcję Gra Scottie Go! EDU składa się z aplikacji oraz kartonowych klocków. Zawiera 91 zadań o rosnącym poziomie trudności.	
7.	Photon Moduł Ekologia	1						Moduł Ekologia zawiera dwa roboty Photon™, niezbędne akcesoria i 10 scenariuszy przygotowanych w celu promowania edukacji ekologicznej wśród uczniów.	





8.	Magnetyczne ułamki	1						Pomoc do poznania najważniejszych właściwości ułamków. Duże listwy o jednakowej długości podzielone na części, aby zobrazować całość oraz ułamki 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10 i 1/12. Listwy wykonane z tworzywa. Zestaw ułatwia dzieciom opanowanie matematyki, zrozumienie abstrakcyjnych pojęć i działań związanych z ułamkami. 9 różnych kolorów, od 1/1 do 1/12, wym. 1/1 100 x 10 cm	
9.	Pileczki i patyczki do brył geometrycznych	1						Zestaw kolorowych, drobnych pileczek i patyczków różnych rozmiarów do tworzenia przestrzennych konstrukcji geometrycznych.	
10.	eduSensus LOGOPEDIA PRO - pakiet POSZERZONY v.3.0 eduSensus LOGOPEDIA PRO - pakiet POSZERZONY v. 3.0 - Mikrofon eduSensus LOGOPEDIA PRO - pakiet POSZERZONY v. 3.0 - Tablet	1.						LOGOPEDIA pakiet POSZERZONY obejmuje 12 programów takich jak: Szereg szumiący: moduł podstawowy, Szereg syczący: moduł podstawowy, Szereg ciszący: moduł podstawowy, Szereg szumiący: moduł profesjonalny, Szereg syczący: moduł profesjonalny, Szereg ciszący: moduł profesjonalny, Różnicowanie szeregów, Głoska r: moduł podstawowy, Głoski r, l: moduł profesjonalny, Mowa bezdźwięczna, Sfonem, Echokorektor. Zawiera także dodatkowe wyposażenie: ponad 2300 interaktywnych ćwiczeń i blisko 900 kart pracy, profesjonalny mikrofon przewodnik metodyczny (szczegółowe opisy programów, propozycje scenariuszy zajęć oraz tekstów terapeutycznych), wsparcie techniczne, wysokiej jakości markowy TABLET, stanowiący wyposażenie dodatkowe (UWAGA!: tablet do wykorzystania z dodatkowymi pomocami dydaktycznymi umieszczonymi na karcie MicroSD), Karta MicroSD z 2000 dodatkowych plików do wykorzystania z tabletem lub wg uznania terapeuty (UWAGA!: oprogramowanie „LOGOPEDIA PRO” działa na PC i komputerze z panelem dotykowym, natomiast na tablecie można używać wspomagająco: 5 kategorii dodatkowych pomocy dydaktycznych - zestaw zawiera 53 tytuły pomocy dydaktycznych, na które składają się setki kart pracy lub obrazków do druku, książki do oglądania i czytania, wiele godzin nagrań do wykorzystania na różnych zajęciach z dziećmi, a także 4 osobne aplikacje do zainstalowania na komputerze PC).	
11.	Tabliczki ze szlaczkami 1	1						6 dużych, dwustronnych tabliczek z ciekawymi rysunkami, łatwymi i trudniejszymi wzorami i znakami literopodobnymi narysowanymi linią kropkowaną. Rysowanie po linii stymuluje rozwój sprawności grafomotorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej, koncentracji, utrwala nawyk pisania od lewej do prawej strony. Do rysowania najlepiej służą białe ołówki (604006). • wym. 36 x 30 cm	
12.	Tabliczki ze szlaczkami 2	1						6 dużych, dwustronnych tabliczek z ciekawymi rysunkami, łatwymi i trudniejszymi wzorami i znakami literopodobnymi narysowanymi linią kropkowaną. Rysowanie po linii stymuluje rozwój sprawności grafomotorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej, koncentracji, utrwala nawyk pisania od lewej do prawej strony. Do rysowania najlepiej służą białe ołówki (604006). • wym. 36 x 30 cm	

13.	Białe ołówki	1						ołówki do rysowania na tabliczkach ze szlaczkami i planszach w 3 linie , zestaw zawiera 12 ołówków	
14.	Czy ręka pamięta? - zabawa edukacyjna	1						Czy ręka pamięta to zabawa edukacyjna polegająca na rysowaniu zapamiętanych obrazów	
15.	Szyfrowanka - świat wokół nas	1						Plansze zawierają ciągi obrazków, które należy uzupełnić wg podanych wzorów (strzałkami lub figurami geometrycznymi) - każdemu obrazkowi odpowiada jeden kształt. Ćwiczenia trenują spostrzegawczość i zdolności przyrządkowania liniowego, zachęcają do kreatywności oraz logicznego myślenia. Rozwiązywanie szyfrowanki umożliwia dzieciom zharmonizowanie funkcji wzorkowych i manipulacyjnych, spostrzeganie i różnicowanie kształtowanie, analizę elementów wizualnych. Dzieci ćwiczą umiejętność myślenia przez analogię oraz pamięć wzrokową. # plansza z grubego kartonu o wym. 40 x 40 cm # 32 kartoniki o wym. 4 x 3 cm	
16.	Karty - Braki w obrazkach	1						Karty do pracy terapeutycznej z dziećmi z autyzmem, zespołem Aspergera, upośledzeniem umysłowym w stopniu lekkim oraz dziećmi o nieharmonijnym rozwoju. Każda karta przedstawia prosty obrazek pozbawiony jakiegoś istotnego elementu. Kontrastowe kolory. Narzędzie terapeutyczne. 30 kart o wym. 15 x 15 cm	
17.	Magnetyczne formy z czarną planszą	1						Zestawy zawierają drewniane, kolorowe, geometryczne elementy, z których można układać wiele ciekawych obrazków oraz karty z propozycjami wzorów, które można ułożyć za pomocą kolorowych magnesów. Wszystko zamknięte jest w drewnianym pudełku z magnetyczną planszą.	
18.	Sudoku 4x4 - kości	1						Wykonane z kartonu, zróżnicowany poziom trudności, 4 pola na 4 pola, wielkość pojedynczego okna 9 cm x 9 cm. Każda z plansz jest zróżnicowana ze względu na kategorie: owoce, warzywa, zawody, zwierzęta dzikie i domowe, emocje, pojazdy, kości, figury, kwiaty, ptaki, ubrania itd. Dodatkowo poszczególne elementy gry mogą być wykorzystywane do tworzenia kategorii, segregowania, ćwiczenia pamięci wzrokowej czy wykluczania nieodpowiednich elementów z danego zbioru. # wym. planszy 40 x 40 cm	






19.	Sudoku 6 x 6 - kości	1						Wykonane z kartonu, zróżnicowany poziom trudności, 6 pól na 6 pól, wielkość pojedynczego okna 6 cm x 6 cm. Każda z plansz jest zróżnicowana ze względu na kategorie: owoce, warzywa, zawody, zwierzęta dzikie i domowe, emocje, pojazdy, kości, figury, kwiaty, ptaki, ubrania itd. Dodatkowo poszczególne elementy gry mogą być wykorzystywane do tworzenia kategorii, segregowania, ćwiczenia pamięci wzrokowej czy wykluczania nieodpowiednich elementów z danego zbioru. # wym. planszy 40 x 40 cm	
20.	Świat pod lupą - gra na spostrzegawczość	1						Pomoc edukacyjna, kontrastowe kolory, silnie stymuluje zmysł wzroku i przyciąga uwagę dzieci. Do pracy z dziećmi z opóźnionym rozwojem mowy, autystycznymi, z zespołem Aspergera, jak również dziećmi o nieharmonijnym rozwoju. Może być wykorzystywana do wspólniania pola uwagi oraz stymulowania mowy. Ponadto zachęca do komunikacji oraz ćwiczy uwagę słuchową oraz pamięć wzrokową. Pomoc edukacyjna składa się z dużej, składanej planszy oraz 100 kart z poszczególnymi ilustracjami. Zadaniem dziecka jest znalezienie na planszy eksponowanego elementu.	
21.	Zestaw kluczy do zabaw edukacyjnych	1						Duży zestaw metalowych kluczy, różniących się rozmiarem, kształtem i szczegółami. Wspiera umiejętności obserwacji, a także porównywania, obserwowania i analizowania wzorów, kształtów, klasyfikowania i sortowania. • 114 szt.	
22.	Mozaika - kształty graficzne	1						Zawartość zestawu: # 6 plansz dwustronnych z obrazkami (12 wzorów) o wym. 27 x 20 cm # 2 podstawy transparentne z tworzywa sztucznego o wym. 27,4 x 21 cm # 96 elementów plastikowych o dł. 3,3 cm	
23.	Klocki Canoe pamięć - kartonowe	1						24 tafelki kartonowe o wym. 3 x 3 cm, 15 dwustronnych kart o wym. 15,5 x 15,5 cm, czarna karta do zasłaniania o wym. 15,5 x 15,5 cm	






24.	Logiczne myślenie - gra	1					Na każdej planszy znajduje się jedna ścieżka łącząca ze sobą dwa kwadratowe pola. Gra polega na odnalezieniu jej i odtworzeniu za pomocą kostek i kolorowych pałeczek, 25 dwustronnych kart o wym. 20 x 20 cm, 8 kostek o dł. boku 1,2 cm, 36 kolorowych pałeczek w 3 długościach: 10,2; 6,8 i 3,4 cm	
25.	Na gałęzi - układanka magnetyczna	1					Magnetyczna układanka polegająca na dopasowywaniu elementów wg rozmiaru i rodzaju, 2 plansze magnetyczne o wym. 18 x 20 cm, 2 x 12 żetonów magnetycznych, 2 torebki plastikowe, 6 kart aktywności o wym. 18 x 20 cm	
26.	Łańcuszek układanka	1					Układanka, która uczy logicznego myślenia i ćwiczy koncentrację. Z klocków można ułożyć nieskończenie wiele kształtów i wzorów. W drewnianym pudełku. 76 elem. ze sklejki w kształcie plastrów miodu o wym. 8 cm	
27.	Transparentne figury, 180 szt.	1					Przezroczyste plastikowe klocki w 6 kształtach i 6 kolorach (żółte sześcioboki, zielone trójkąty, pomarańczowe kwadraty, czerwone trapezy oraz białe i niebieskie romby, 180 elem. o wym. od 2,4 x 2,1 x 1 cm do 5 x 4,3 x 1 cm	

28.	Science Lab Zmysły - wzrok	1					6 multimedialnych plansz edukacyjnych, które omawiają budowę i funkcjonowanie narządu wzroku oraz ośrodków kory mózgowej odpowiedzialnych za ten zmysł. 3 filmy edukacyjne wprowadzające w zagadnienia poruszane w tej części. 2 symulacje rozbudzające zainteresowanie uczniów oraz stanowiące materiał powtórzeniowy i utrwalający zdobytą wiedzę. Obudowa dydaktyczna zawiera m.in.: testy, klucze odpowiedzi, karty pracy, materiały do powtórek (np. plakaty, infografiki, wklejki), obserwacje i eksperymenty, pakiet pomysłów na lekcje.	
29.	Książka - Stymulacja prawej i lewej półkuli mózgu - planowanie ruchu ręki	1					Zadania zawarte w książce uczą dostrzegania szczegółów obrazka, analizowania elementów narysowanego schematu rysunku oraz samodzielnego tworzenia ilustracji tematycznych. format A4, 120 stron czarno-białych z perforacją (do wyrywania)	
30.	Karty - Analiza i synteza wzrokowa	1					Różnorodny materiał: kolorowe, czarno-białe i konturowe rysunki umożliwiające dzieciom stymulację i rozwój w zakresie analizy wzrokowej. 47 kart z ćwiczeniami, format A-4	
31.	Gra edukacyjna - Sokole oko	1					Gra edukacyjna, która ćwiczy refleks i koncentrację. Zestaw zawiera 8 gier (Bystre oczko, Sokole oko, Skojarzenia, Bingo - oczko, Zgadula!, Niby - Lotek, itp.).	
32.	Bystre oczko - zabawka edukacyjna	1					Gra, która polega na odszukaniu na planszy takiego samego obrazka, jaki widnieje na wylosowanej przez osobę prowadzącą grę plakietce. Na drugiej stronie plakietki wyszczególniona jest nazwa i krótki opis przedmiotu. 210 twardych dwustronnie zadrukowanych plakietek, 4 duże dwustronne plansze, instrukcja z propozycjami 7 gier, dla 2-20 graczy	
33.	Mistrz getriko	1					Mistrz getriko to uniwersalna gra logiczna dla graczy powyżej 8. roku życia. Może w nią grać od 1 do 6 osób. Gra polega na manipulowaniu i układaniu kolorowych trójkątów w taki sposób, żeby otrzymać wzór (witraż) zgodny z wylosowaną kartą, przy czym każdy z graczy ma inną kartę i zmierza do ułożenia innego wzoru. 48 wzorów o śr. 10,5 cm • 7 kolorowych trójkątów o dl. boku 7 cm	

34.	Pentomino	1						<p>Klocki do układania różnych kształtów można wykorzystywać także jako grę dla 2 osób, które na przemian kładą na planszy po jednym kamieniu, a wygrywa ten, który ostatni umieści kamień. Wzory zawarte w instrukcji. • plansza szachownica o wym. 15 x 15 cm • 12 kamieni z tektury, każdy składa się z 5 kwadratów • instrukcja • dla 1-2 graczy</p>	
35.	Transparentne klocki, 50 szt.	1						<p>Przezroczyste plastikowe klocki w 6 różnych kolorach i 6 kształtach (walec, sześciąt, prostopadłościan, most, 2 rodzaje trójkątnych pryzmatów). • 50 elem. o wym. od 3,3 x 3,3 x 3,3 cm do 9,9 x 3,3 x 3,3 cm • w poręcznym, plastikowym pojemniku z przykrywką.</p>	
36.	Klocki edukacyjne Canoe - kartonowe	1						<p>Zestaw sześciennych klocków kartonowych w dwóch najbardziej kontrastowych kolorach: czarnym i białym, z nadrukowanymi prostymi wzorami geometrycznymi (koło, kwadrat, krzyżyk, ics). Klocki zaprojektowane z myślą o młodszym dzieciach, które potrzebują silnych bodźców, a zarazem czystych barw i prostych wzorów. Zapakowane w praktyczny, bawełniany woreczek. Zestaw plansz do klocków Canoe w komplecie - zawiera 31 wzorów o różnym stopniu trudności.</p>	
37.	Panel świetlny A2	2						<p>do podświetlania prac plastycznych oraz przejrzystych i przezroczystych obiektów, obserwowania wzorów, kształtów i kolorów. Pozwala na ustawienie 3 poziomów jasności i 8 różnych kolorów. Sterowany za pomocą przycisków z boku ekranu. Format A3 lub A2. Wym. 79 x 56 x 7cm, waga 4,4 kg</p>	

38.	Modułowe Pracownie Przyrodnicze - moduł ENERGIA	2					<p>Moduł Energia zawiera: 1 walizkę ze sprzętem potrzebnym do wykonania doświadczeń.</p> <p>Podręcznik dla nauczyciela, zawierający część merytoryczną, przybliżającą kwestie związane z wytwarzaniem i obiegiem energii na Ziemi, wraz z objaśnieniami terminów naukowych, oraz część metodyczną ze szczegółowymi scenariuszami doświadczeń do przeprowadzenia z uczniami w czasie zajęć lekcyjnych.</p> <p>Pendrive z cyfrową kopią wszystkich kart dla nauczyciela i ucznia.</p> <p>Tematyka doświadczeń proponowanych w zestawie obejmuje: energię mechaniczną, energię sprężystości, elektryczność, odnawialne źródła energii, energię obecną w reakcjach chemicznych, katalizę reakcji, energię cieplną, fale świetlne, pozyskiwanie energii przez rośliny, barwniki roślinne, metabolizm zwierząt, energię słoneczną i nasłonecznienie Ziemi oraz wytrzymałość materiałów.</p>	
39.	Modułowe Pracownie Przyrodnicze - moduł WODA	2					<p>Moduł WODA zawiera: 30 scenariuszy pozwalających zbadać właściwości wody, podczas prowadzenia eksperymentów o różnym stopniu trudności. Każdy z nich uda się zrealizować podczas jednej lekcji. Każdy scenariusz to teczka z opisem doświadczeń (karta dla nauczyciela (x 2), karta ucznia (x 15) i karty pracy dla ucznia (2X), Zestaw materiałów dla nauczyciela – kołobrulion z informacjami organizacyjnymi i merytorycznymi. Zawiera on między innymi merytoryczne informacje o wodzie oraz materiały ekspertów dotyczące przeprowadzania doświadczeń w szkole.</p> <p>Pendrive z cyfrową kopią wszystkich kart dla nauczyciela i ucznia.</p> <p>1 walizkę z zestawem narzędzi potrzebnych do wykonania doświadczeń: waga (1 szt.), multimetr (1 szt.), termometr (2 szt.), siarczan(VI) miedzi(II) (1 szt.), węgiel sodu (1 szt.), siarczan(VI) magnezu (1 szt.), chlorek wapnia (1 szt.), barwnik czerwony (1 szt.), barwnik niebieski (1 szt.), manganian(VII) potasu (1 szt.), brzączyk (1 szt.), laser/latarka (1 szt.), sonda termiczna (1 szt.), mikroskop (1 szt.), probówka szklana (10 szt.), statyw na probówkę (1 szt.), zlewka szklana 100 ml (4 szt.), tkanina (1 szt.), gumka recepturka (10 szt.), pielucha (1 szt.), ścisk (2 szt.), gwoździe ocynkowane (5 szt.), gwoździe stalowe (5 szt.), śruby mosiężne (5 szt.), gwoździe omdziowane (5 szt.), szczotka do probówek (1 szt.), szczotka do cylindra (1 szt.), kamienne kostki (2 szt.), łapa drewniana (2 szt.), linijka (1 szt.), przewody czerwone (5 szt.), przewody (5 szt.), krokodylki czerwone (10 szt.), krokodylki (10 szt.), pipeta Pasteura (10 szt.), strzykawka (1 szt.), parownicza (1 szt.), szalka Petriego (1 szt.), szkiełko podstawowe z lezką (6 szt.), probówka wirówkowa duża (5 szt.), probówka wirówkowa mała (6 szt.), zlewka plastikowa 100 ml (4 szt.), zlewka plastikowa 250 ml (2 szt.), cylinder miarowy (1 szt.), bagietka (2 szt.), łyżeczka (2 szt.), bateria 4,5 V (2 szt.)</p>	

40.	Modułowe Pracownie Przyrodnicze - moduł POWIETRZE, 1 szt.	2					<p>Moduł Powietrze zawiera: 1 walizkę z zestawem materiałów w postaci sprzętu do przeprowadzenia doświadczeń w zespołach uczniowskich (zalecana dla maksymalnie 4 osób).</p> <p>Podręcznik dla nauczyciela, zawierający opis lekcji z wykorzystaniem elementów metody badawczej oraz poradnik na temat tego, jak konstruować dobre pytania badawcze, opisy przebiegu 45-minutowych zajęć z wykorzystaniem elementów metody badawczej.</p> <p>Propozycje doświadczeń opisanych w kartach nauczyciela i kartach ucznia (karty są dostępne w podręczniku - wersja do skserowania lub na pendrive - wersja do druku). Karty zawierają dokładne instrukcje doświadczeń, odniesienie do podstawy programowej, merytoryczne wytłumaczenie zjawisk oraz podpowiedź, jak radzić sobie z trudnymi sytuacjami podczas wykonywania doświadczenia.</p> <p>•Nośnik pamięci z kartami nauczyciela i kartami ucznia w wersji do druku.</p>	
41.	Chusta 3,5m	1					<p>Kolorowa i lekka chusta, do wielu gier i zabaw zespołowych. Ma uchwyty pozwalające na uczestnictwo w zabawach wielu osobom, śr. 3,5 m, 8 uchwytów, maksymalne obciążenie 10 kg, na środku siateczka</p>	
42.	Mata drzewo - mega zestaw do kodowania	1					<p>Mata Drzewo - zestaw do kodowania</p> <p>Komplet kartoników do kodowania dla dzieci - 55 szt. (5 kompletów po 11 szt.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. 5 x 5 cm <p>Kolorowe figury - 60 figur w 5 kształtach, 3 kolorach i 2 grubościach z tworzywa sztucznego</p>	
43.	Podświetlany stół A3	1					<p>Stół do podświetlania prac plastycznych oraz przejrzystych i przezroczystych obiektów, obserwowania wzorów, kształtów i kolorów. Przeciętna żywotność źródła światła LED to 50.000 godzin.</p> <p>wym. 48 x 35,2 x 1 cm , wym. powierzchni podświetlania 41 x 28,5 cm , waga: 2,25 kg</p>	
44.	Oslona do podświetlanego stołu	1					<p>Oslona służy jako ochrona podświetlanego stołu podczas zabawy z płynami i materiałami sypkimi. wym. 48 x 35,2 cm</p> <ul style="list-style-type: none"> • wys. ścianki bocznej: 3 cm 	

45.	Photon Moduł Fizyka	1						Zestaw zawiera dwa roboty Photon™, dedykowaną aplikację, scenariusze oraz akcesoria potrzebne do przeprowadzania eksperymentów i doświadczeń z przedmiotu fizyka w klasach VII-VIII szkoły podstawowej.	
46.	Eduterapeutica.Specjalne potrzeby edukacyjne. Dysleksja, dysortografia, dysgrafia, dyskalkulia. Klasy 4-8	1						Zestaw zawiera:blisko 500 ćwiczeń multimedialnych, które można komponować zależnie od zdiagnozowanych problemów ucznia, zestaw interaktywnych ćwiczeń, zabaw i gier edukacyjnych, nawiązujących do znanych gier komputerowych, 420 wydrukowanych kart pracy dostępnych również w programie, kwestionariusze diagnostyczne i teksty umiejętności z arkuszami odpowiedzi, poradnik metodyczny z instrukcją obsługi, poradnik dla rodziców, NOWOŚĆ! 1 długopis 3D wraz z szablonami rysunków dla uczniów z problemami matematycznymi, które zmieniają je w przestrzenne obiekty.	
47.	Ułamkowa gra	1						Gra utrwala pojęcie ułamków, a także uczy porównywać, rozszerzać i skracać ułamki. Kto pierwszy napelni swoją menzurkę kolorowymi cylindrami? Bardzo estetyczne wykonanie i interesujący koncept gry zachęca do nauki przez aktywne działanie. Elementy wykonane z tworzywa sztucznego. <ul style="list-style-type: none"> • dla 2-4 graczy • 52 kolorowe cylindry w 7 kolorach o wym. od 2,5 x 1,7 cm do 2,5 x 10 cm • 4 menzurki o wym. 5 x 22 cm • 20 kart z punktacją • 52 karty z ułamkami • od 8 lat 	
48.	Ułamkowa pizza - gra	1						Pomoc, która ułatwia zrozumienie pojęcia ułamków i wykonywanie działań. Gra dla 2-4 dzieci. Zawartość: • 9 pizz o śr. 18 cm • 51 ułamków zwykłych • 2 spinery • instrukcja	
49.	maty masujące ORTOTO	1						Wykonane z PCV, wym. 1 elem. 25 x 25 cm, 8 sztuk Powierzchnia maty imituje chodzenie po lesie, stwarzając wrażenie świerkowych i sosnowych szyszek, żołędzi i drobnych gałęzi pod nogami. Zestaw przeznaczony do korekcji i profilaktyki różnych schorzeń stóp. Wywiera stymulujący wpływ na mięśnie podeszwy - wzmacnia i ćwiczy mięśnie nóg,	

50.	skrzynka skarbów z 4 otworami	1							<p>Skrzynkę można wykorzystać do ćwiczeń usprawniających dotyk lub zabaw w zgadywanie. Należy odgadnąć wyłącznie za pomocą dotyku, jaki przedmiot znajduje się w środku. Wykonana z lakierowanej sklejki. Wyposażona w otwory z rękawkami, przez które można wkładać ręce. • śr. otworów 9 cm</p> <p>• wym. 50 x 50 x 23 cm</p>	
Kwota oferty:										