

Załącznik do CZĘŚCI II -Pomoce dydaktyczne

Szczegółowy opis do przedmiotu zamówienia.

1) **Tablica biała magnetyczna**- tablica magnetyczna do zapisu sucho ścieralnego wykonana z białej blachy lakierowanej. Ma możliwość z korzystania zarówno z markerów ścieralnych, jak i wszelkiego rodzaju magnesów. Rama tablicy wykonana z aluminium zabezpieczonego przed korozją. Wzmocniona konstrukcja zapewnia stabilność całej tablicy. Tablica montowana jest na ścianie za pomocą otworów w rogach, dzięki czemu miejsce montażu pozostaje ukryte za plastikowymi zaślepkami. Można ją przymocować do ściany zarówno w pionie, jak i w poziomie.

W zestawie z tablicą powinno znajdować się kompletne wyposażenie pozwalające na jej natychmiastowe użytkowanie. Tablica biała magnetyczna (Minimalne wymiary 180 x 120 cm) elementy montażowe: półka na akcesoria, gąbka magnetyczna, 6 białych magnesów, 2 markery sucho ścieralne.

2) **Gra podłogowa "Klasy cyfry rzymskie"**- to gra do szkoły. Klasy to pomoc dydaktyczna dla nauczycieli i świetna zabawa dla ich podopiecznych. Wielkoformatowe plansze na podłogach korytarzy są nieodłącznym elementem wystroju szkół, przedszkoli oraz świetlic. Nowoczesne podejście wyklucza zmuszanie dzieci do kilkugodzinnych sesji nad książkami i zeszytami. Aktywność fizyczna – połączona z zabawą – znacznie mocniej angażuje uczniów, przyczynia się do ich dobrego samopoczucia, wzrostu motywacji i chęci do pracy. Skupiając uwagę na fabule gry i współzawodnictwie, zarówno maluchy jak i młodzież rozwijają jednocześnie koncentrację i zdolności uczenia się słuchowego, wizualnego i kinetycznego. Nauczyciele z kolei są w stanie realizować swoje cele w sposób ciekawy i przyjemny dla uczniów – ale także dla siebie! Większość gier skonstruowano tak, aby ich zasady można było modyfikować w zależności od wieku graczy. Dzięki takiemu rozwiązaniu gry podłogowe zyskują ogromną popularność jako narzędzie nie tylko dla najmłodszych. Cenią je także nauczyciele starszych klas, którzy często wykazują się kreatywnością w tworzeniu własnych, trudniejszych zasad rozgrywki. Gra korytarzowa to efekt przeniesienia koncepcji tradycyjnej gry planszowej na duży format podłogowy. Planszą jest tu duża przestrzeń, a pionkami – same dzieci.

Komplet gry korytarzowej Klasy – stanowią:

- woreczki sensoryczne – 3 szt.

Projekt „Kompetencje kluczem do wiedzy w Wodzisławiu Śląskim” realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Śląskiego 2021-2027 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus

- instrukcja gry

Minimalny lub równoważny format gry: 67 x 300 cm.

3) **Gra podłogowa Zegar** – czyli gra edukacyjna, podczas której dzieci za pomocą zabawy uczą się wskazówek zegara. Przeznaczona jest dla dwóch osób.

Skupiając uwagę na fabule gry i współzawodnictwie, zarówno maluchy jak i młodzież rozwijają jednocześnie koncentrację i zdolności uczenia się słuchowego, wizualnego i kinetycznego. Nauczyciele z kolei są w stanie realizować swoje cele w sposób ciekawy i przyjemny dla uczniów – ale także dla siebie! Większość gier skonstruowano tak, aby ich zasady można było modyfikować w zależności od wieku graczy.

Komplet gry korytarzowej Zegar stanowią:

- plansza Zegar – 1 szt.
- instrukcja gry.

Minimalny format gry: 150 x 150 cm..

4) **Gra podłogowa-Zwierciadło 4 (cyfry rzymskie)** – to gra polegająca na naśladowaniu. W zabawie biorą udział cztery osoby. Trzy z nich stają na swoich planszach naprzeciwko czwartej (lidera) i naśladują jego ruchy, gesty i pozycje. Istnieje wiele wariantów tej zabawy.

Komplet gry korytarzowej Zwierciadło 4 stanowią:

- plansza Zwierciadło – 4 szt.
- instrukcja gry

Minimalny format gry: 475 x 350 cm.

5) **Gra podłogowa do szkoły Śpiewające nutki!** – Oprócz zapewnienia aktywności fizycznej, gry rozwijają umiejętności takie jak koordynacja, szybkość reakcji oraz strategiczne myślenie. Dzięki temu dzieci nie tylko bawią się świetnie, ale również uczą się w sposób interaktywny i angażujący.

Komplet stanowi: naklejka z grą, instrukcja gry

Minimalny lub format gry 150×150 cm.

6) **Gra podłogowa- Ślimak 1-12** - zabawa-gra korytarzowa w formie wielkiego ślimaka. Dedykowana dzieciom w przedszkolach i najmłodszym uczniom (zerówki, klasy pierwsze), pozwoli im poznać cyfry odpowiadające im wartości liczbowe.

Komplet gry-zabawy korytarzowej „Ślimak” stanowi:

- plansza – 1 szt.
- duża kostka do gry – 1 szt.
- woreczki do rzucania – 4 szt.
- instrukcja gry

Minimalny format gry: 150 x 125 cm.

7) **Gra podłogowa-Kątomierz podłogowy** - Kątomierz na podłogę - czyli praktyczna naklejka do sali lekcyjnej, pozwalająca w kreatywny sposób poprowadzić lekcje. Naklejka powinna być drukowana na folii samoprzylepnej zabezpieczonej laminatem podłogowym, Minimalny lub równoważny format naklejki: 150 x 75 cm matematyki.

8) **"Poznajemy tajemnice rachunku prawdopodobieństwa – klasowy zestaw z kartami pracy"** - to zestaw materiałów edukacyjnych dla nauczycieli, który ma na celu pomoc w nauczaniu podstaw rachunku prawdopodobieństwa. Taki zestaw prawdopodobnie zawierałby definicję pojęć takich jak doświadczenie losowe, zdarzenie losowe, prawdopodobieństwo klasyczne, prawdopodobieństwo warunkowe, prawdopodobieństwo sumy zdarzeń, a także zadania do przeciwiczenia w formie kart pracy.

9) **Zestaw do geometrii** – ma możliwość budowania figur płaskich, porównywania ich własności, mierzenia obwodów, tworzenia i nazywania kątów. Poszczególne patyczki są różnej długości, a wypustki są rozmieszczone w odpowiednich ilości i odległościach.

Zawartość: 200 pasków w 8 długościach (najdłuższy 15,80 cm); każda długość w innym kolorze,; solidne tworzywo,; wkładka sortująca,; instrukcja,; 20 dwustronnych kart.

10) **Prostokątny układ współrzędnych – magnetyczny**"- magnetyczna nakładka na tablicę edukacyjną, która przedstawia prostokątny układ współrzędnych kartezjańskich, ułatwiając naukę pojęć związanych z takimi układami i zaznaczanie na niej punktów. Taka nakładka wykorzystuje magnetyczną powierzchnię do łatwego mocowania na tablicy i jest przeznaczona do pisanie markerami suchociernymi.

Zawartość:

plansza wykonana z folii magnetycznej,

laminowana,

Minimalny wym. 83 x 93 cm.

11) **"Mistrz mnożenia" to edukacyjna gra memory** - która ma na celu pomoc dzieciom w opanowaniu tabliczki mnożenia poprzez zabawę. W skład gry wchodzi 35 par kartoników oznaczonych na odwrocie "x razy y" lub "równa się". Na odwrotnej stronie kartoników znajdują się odpowiednio: działania i wyniki tabliczki mnożenia do 100. Do gry zapraszane jest 2-8 osób. Gracze losują kolejno dwa kartoniki i próbują zestawić je w pary. Jeśli dwa kartoniki stanowią parę, np. "2x5" i "10" gracz zabiera je i gra dalej. Jeśli kartoniki nie tworzą równania, kolejka przechodzi na następnego gracza. Sukces zależy od umiejętności poprawnego obliczania i zapamiętywania położenia.

12) **Domino zamiany jednostek-miary długości** - domino poświęcone jest kolejnym jednostkom miar: długości, wag, powierzchni i objętości. Uwzględniona wyłącznie te jednostki, których znajomość wymagana jest przez nową podstawę programową do nauki matematyki w klasach 4-8 szkoły podstawowej. Uczniowie w atrakcyjny sposób utrwalają umiejętność stosowania przeliczników pomiędzy poszczególnymi jednostkami miar.

Zawartość:

- 24 kostek domina o minimalnych wym. 8 x 4 cm

- kostki powinny być wykonane z tworzywa o zaokrąglonych narożnikach.

13) **Domino- procent a ułamek zwykły i dziesiętny-** to układanka zawierająca polecenia związane z procentami. Uczniowie utrwalają umiejętności zamiany procentów na ułamek zwykły i dziesiętny, a także wykorzystują różnorodne zadania związane z obliczeniami procentowymi. Kartki domina danej serii wykonane są w jednolitej kolorystyce, co ułatwia porządkowanie.

Zawartość:

- 28 kostek domina o minimalnych lub równoważnych wym. 8 x 4 cm,
- kostki powinny być wykonane z tworzywa o zaokrąglonych narożnikach.

14) **Pentomino (gr. πέντε / pente – pięć + domino)** – to logiczna łamigłówka geometryczna kształci intuicję geometryczną, rozwija zdolność spostrzegania oraz ćwiczy percepcję wzrokową. Zapewnia naukę geometrii w formie atrakcyjnej, angażującej zabawy.

Zestaw składa się z 6 kompletów pentomina (po 12 elementów każdy). Figury powinny być wykonane z wysokiej jakości tworzywa w 6 kolorach, co gwarantuje łatwość manipulacji i wieloletnie użytkowanie.

Pentomino powinno składać się z 12 płaskich figur geoemetrycznych o tej samej powierzchni, lecz zupełnie innym kształcie (stąd bierze się też nazwa układanki - każda figura składa się bowiem z 5 identycznych kwadracików podstawowych). Układając figury należy łączyć je ze sobą co najmniej po jednym boku.

15) **Pentomino-karty pracy 1 3 4** - Zawartość: 15 dwustronnych kart z tworzywa (łącznie 30 zadań),; zadania o rosnącym stopniu trudności z wykorzystaniem od 3 do 12 elementów. Świetna zabawa ucząca spostrzegawczości.

16) **Domino algebraiczne- równania** –różnorodne zagadnienia z zakresu algebry: zapis wyrażen algebraicznych wyrażonych słownie, obliczanie wartości sumy algebraicznej, rozwiązywanie równań pierwszego stopnia. Dokładając kolejne kostki domina uczniowie utrwalają wiedzę zdobytą na lekcji. Kostki domina danej serii wykonane są w jednolitej kolorystyce, co ułatwia porządkowanie.

Zawartość:

Zawartość:

27 kostek domina o wym. 8 x 4 cm

kostki wykonane z tworzywa o zaokrąglonych narożnikach

17) **Kolorowy sześcian - gra logiczna** - to rozwijająca umiejętności rozpoznawania i dopasowywania kolorów. Dzieci uczą się krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów i uważnej obserwacji. Podczas rozgrywki dzieci zdobywają punkty, dopasowując do siebie kwadraty względem kolorów.

Zawartość: 40 kartoników, instrukcja

Minimalne wymiary: 7,5 cm bok kartonika

18) **Budujemy szkielety brył - zestaw (80 kulek 250 patyczków)** – zestaw manipulacyjny dla młodszych uczniów. Wielość otworów w kulkach pozwala łączyć je ze sobą za pomocą patyczków pod różnymi kątami. Dzięki temu można tworzyć nie tylko graniastosłupy i ostrosłupy, lecz także bryły ścięte. Utworzone przez uczniów modele posłużą do omawiania pojęć geometrycznych, tj. krawędź, bok, powierzchnia, objętość itp.

Minimalna zawartość zestawu:

80 kolorowych kulek o średnicy 1,6 cm (każda kulka posiada 26 otworów),

250 patyczków o długości od 5 do 14,14 cm (w 6 kolorach),

19) **Budujemy szkielety brył-karty pracy 1 2-** Karty pracy przedstawiające modele zbudowane za pomocą kuleczek i patyczków z pomocy dydaktycznej "Budujemy szkielety brył" Karty serii 1: skala kart do modeli wynosi 1:1 (modele płaskie). Karty serii 2: karta podaje ilość potrzebnych elementów do budowy modelu (modele przestrzenne).

20) **"Domino algebraiczne - seria 2" wartość sumy algebraicznej-** zagadnienia z zakresu algebry: zapis wyrażeń algebraicznych wyrażonych słownie, obliczanie wartości sumy algebraicznej, rozwiązywanie równań pierwszego stopnia. Dokładając kolejne kostki domina

uczniowie utrwalają wiedzę zdobytą na lekcji. Kostki domina danej serii wykonane są w jednolitej kolorystyce, co ułatwia porządkowanie.

Minimalna zawartość:

- 27 kostek domina o minimalnych wymiarach 8 x 4 cm,
- kostki wykonane z tworzywa o zaokrąglonych narożnikach.

21) **"Algebra w grze-liczby całkowite"**- Seria gier matematycznych utrwalających wiadomości algebraiczne z różnych zakresów. Talia składa się kart "stack" i kart do dobrania. Seria gier matematycznych utrwalających wiadomości algebraiczne z różnych zakresów. Talia składa się kart "stack" i kart do dobrania.

Minimalna zawartość:

- 20 kart "stack",
- 40 kart do dobrania,

Minimalne wym. kart 10,5 x 7,5 cm.

22) **"Algebra w grze – równania w 1 kroku"**- to seria gier matematycznych utrwalających wiadomości algebraiczne z różnych zakresów. Talia składa się kart "stack" i kart do dobrania.

Minimalna Zawartość:

20 kart "stack" - 40 kart do dobrania – minimalne wym. kart 10,5 x 7,5 cm

23) **"Algebra w grze! - Równania w 2 krokach"**-to seria gier matematycznych utrwalających wiadomości algebraiczne z różnych zakresów. Talia składa się kart "stack" i kart do dobrania.

Minimalna zawartość:

- 20 kart "stack",
- 40 kart do dobrania,

Minimalny wym. kart 10,5 x 7,5 cm.

24) **Tafelki algebraiczne-250 sztuk**-to pomoc dydaktyczna zaprojektowana do nauki algebry w nowy sposób. Na kartonowych tafelkach uczniowie znajdą liczby, litery i znaki działań w dwóch kolorach (awer czarny, rewers czerwony). Ruchome elementy mogą posłużyć do układania i upraszczania wyrażeń algebraicznych, wprowadzenia zmiennych literowych, zapisywania i rozwiązywania równań z jedną niewiadomą.

Projekt „Kompetencje kluczem do wiedzy w Wodzisławiu Śląskim” realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Śląskiego 2021-2027 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus

Minimalna zawartość:

250 tafelków z grubego tworzywa (bok 4 cm), w tym: 164 tafelki z liczbami 1-99 - 48 tafelków ze znakami "+, -, x, /, =, <" - 4 tafelki z nawiasem - 16 tafelków literowych (a, b, n, m, y, z) - instrukcja z propozycjami 6 ćwiczeń

25) **"Matematyczne stacje-ułamki zwykłe i dziesiętne"**- to kolekcja 10 gier zaprojektowanych do utrwalania wiadomości o ułamkach w formie gier i układanek.

Każda gra składa się z planszy, ruchomych elementów i karty odpowiedzi. Uczniowie mogą uczyć się indywidualnie, w parach lub grupach 3-osobowych. Po ułożeniu elementów gry uczniowie mogą sprawdzić poprawność z kartą odpowiedzi lub zapisać wyniki do zeszytu na polecenie nauczyciele. Załączona instrukcja zawiera schemat wszystkich ruchomych elementów, co umożliwia powielenie gier i układanie ich bez plansz.

Zagadnienia gier:

- ułamek zwykły a jego schemat,
- ułamek zwykły a dziesiętny,
- porównywanie ułamków zwykłych,
- dodawanie ułamków o tych samych mianownikach,
- odejmowanie ułamków o tych samych mianownikach,
- dodawanie ułamków o różnych mianownikach,
- odejmowanie ułamków zwykłych o różnych mianownikach,
- mnożenie ułamków zwykłych przez liczbę całkowitą,
- dzielenie ułamków przez liczbę całkowitą i odwrotnie,
- ułamki dziesiętne do części tysięcznych.

Minimalna zawartość:

- 10 gier (plansza rozkładana o wym. 44 x 30 cm),
- 10 kompletów ruchomych kartoników z kopertami na rzep do przechowywania,
- 10 kart odpowiedzi,
- instrukcja ze schematem ruchomych elementów do kopiowania.

26) **Klocki przestrzenne GEO** - zestaw klasowy podwójny - system klocków geometrycznych w formie siedmiu różnych figur geometrycznych o długości boków 7 - 10 cm. Klocki łączą się ze sobą w prosty sposób na kliknięcie, a złączenie jest ruchome jak

Projekt „Kompetencje kluczem do wiedzy w Wodzisławiu Śląskim” realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Śląskiego 2021-2027 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus



Fundusze Europejskie
dla Śląskiego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Województwo
Śląskie

zawias (kat obrotu do 270 stopni). Każda figura posiada otwór, co ułatwia rozkładanie, a także umożliwia odrysowywanie. Za pomocą klocków uczniowie mogą zbudować większość najważniejszych brył przestrzennych. Po rozłożeniu bryły można sprawdzić, jak wygląda jej siatka. System Geo ma 7 różnych kształtów. Każdy klocek posiada otwór - z jednej strony ułatwia to składanie i rozkładanie, a z drugiej dodatkowo podkreśla kształt figury. Bezpieczne i trwałe.

Minimalna zawartość:

56 trójkątów równobocznych - 28 trójkątów prostokątnych równoramiennych - 56 trójkątów równoramiennych - 168 kwadratów - 56 prostokątów - 14 pięciokątów - 14 sześciokątów - łącznie 392 elementy w 4 kolorach.

27) Polydron-zestaw startowy-164 elementy –to zestaw, który zawiera trzy najważniejsze figury do budowania sześcianów, prostopadłościanów i graniastosłupów o podstawie trójkąta lub pięciokąta. Zestaw umożliwia złożenie wszystkich brył Platona.

Minimalna zawartość:

164 elementy w 3 kształtach (40 kwadratów, 100 trójkątów równobocznych, 24 pięciokąty).

28) Polydron Frame-zestaw startowy-280 elementów- są to klocki nowej generacji, które umożliwiają tworzenie jeszcze większych a wciąż lekkich konstrukcji. Klocki FRAME umożliwiają wgląd do wnętrza zbudowanej bryły. Za ich pomocą łatwiej wyjaśniać pojęcia związane z budową bryły, tj. krawędzie, kąty, przekątne itp.

Minimalna zawartość:

- 280 elementów w 3 kształtach (80 kwadratów, 160 trójkątów równobocznych, 40 pięciokątów).

29) Zegar do nauki czasu- ułatwiają dzieciom odczyt czasu z zegara.

Zegar ma dwie ruchome wskazówki godzinową i minutową oraz ma możliwość powieszenia powieszenia na ścianie.

Minimalne wymiary: 24cm x 24cm

Projekt „Kompetencje kluczem do wiedzy w Wodzisławiu Śląskim” realizowany w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Śląskiego 2021-2027 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus

30) **Kodujmata niebieski zestaw do kodowania** - mata do nauki kodowania dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Zestaw stworzony jest z myślą o dzieciach posiadających zaburzenia ze spektrum autyzmu, dla dzieci słabowidzących.

W zestawie znajdują się: kartoniki edukacyjne dotyczące emocji, które mogą być wykorzystywane podczas terapii zaburzeń emocji i zachowania oraz zajęciach TUS.

Z pomocą kartoników edukacyjnych dziecko może uczyć się rozpoznawać litery, rozróżniać samogłoski i spółgłoski oraz tworzyć analizę i syntezę wyrazów, co jest pomocne podczas nauki pisanie.

31) **Drewniana tabliczka mnożenia-** to gra składa się z drewnianej tablicy, kart, na których znajdują się równania matematyczne oraz specjalnych kości, które umożliwiają interaktywną naukę.

32) **Drewniana waga szalkowa-** to przyrząd edukacyjny, który pomaga w nauce o ciężarze oraz przy porównywaniu wag różnych przedmiotów.

33) **Węzły matematyki- jednostki skale plany-** to pakiet ułatwia uczniom zrozumienie idei powierzchni i długości czy pojęć planu i skali.

Zestaw zawiera min.:

- 6 scenariuszy będących również inspiracją do prowadzenia ciekawych lekcji z całego działu
- proste ćwiczenia multimedialne na tablice
- kłódki
- centymetr 30 szt.
- miara zwijana 10 m
- licencja otwarta"

34) **Węzły matematyki - obwody pola objętości** - uczniowie wykonując pomiary obwodu, pola lub objętości w znanych uczniom kontekstach odpowiadają na pytania: Co to jest objętość? Jakie są różnice między polem, a obwodem?.

Zestaw zawiera min.:

- 6 scenariuszy będących również inspiracją do prowadzenia ciekawych lekcji z całego działu
- proste ćwiczenia multimedialne na tablice
- bryły geometryczne z druku 3D
- centymetr 30 szt.
- miara zwijana 20 m"

- centymetr 30 szt.
- miara zwijana 20 m".

35) **Węzły matematyki kąty, figury, bryły** - to zestaw materiałów edukacyjnych dla dzieci, które poruszają tematykę geometrii (kątów, figur i brył) w przystępny sposób.

Zestaw zawiera min.:

- 6 scenariuszy będących również inspiracją do prowadzenia ciekawych lekcji z całego działu,
- proste ćwiczenia multimedialne na tablice,
- wstążki w 3 kolorach,
- kreda,
- bryły geometryczne z druku 3D,
- karty pracy z siatkami wielościanów foremnych,
- bryły geometryczne z druku 3D,
- karty pracy z siatkami wielościanów foremnych."