

LP	Nazwa produktu	Opis produktu
1.	Program multimedialny przystosowany do percepcji słuchowej	<p>Program powinien posiadać:</p> <p>ponad 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: odsłuchiwanie i nagrywanie własnej wersji materiału językowego, łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne), karty pracy do wydruku</p> <p>W programie powinny być wydzielone następujące działy ćwiczeń multimedialnych:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków • Zabawy dźwiękami • Cechy dźwięku • Sekwencje i rytmy • Pamięć słuchowa i polecenia złożone • Analiza słuchowa

		<ul style="list-style-type: none"> • Synteza słuchowa • Słuch fonemowy • Rymy • Zagadki • Koordynacja słuchowo-wzrokowo-ruchowa <p>WYMAGANIA TECHNICZNE:</p> <p>Program do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS).</p> <p>Przeglądarki:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Google Chrome &ndash; od wersji 32, oraz wyższe wersje - Mozilla Firefox &ndash; od wersji 27, oraz wyższe wersje - Microsoft Edge Systemy operacyjne: - Microsoft Windows &ndash; wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge) - Linux (Chrome i Firefox)
2.	Program multimedialny do percepcji wzroku	<p>Program powinien posiadać:</p> <p>ćwiczenia typu: łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach uzupełnianie</p>

Łoś

ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne), karty pracy do wydruku

Powinien być oparty o metodę M. Frostig, i kształtować

- Stałość spostrzegania
- Spostrzeganie figury i tła
- Spostrzeganie położenia przedmiotów w przestrzeni
- Spostrzeganie stosunków przestrzennych
- Koordynacja wzrokowo-ruchowa
- Pamięć wzrokowa

Dodatkowo w skład zestawu programu powinny wchodzić wchodzić:

- tradycyjne elementy wyposażenia: kolorowe patyczki, okrągłe żetony, duża lupa, liczmany, latarka z laserem
- drukowane elementy wyposażenia: instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, a także poradniki metodyczne ze scenariuszami zajęć.

WYMAGANIA TECHNICZNE:

Program do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS).

Przełączarki:

- Google Chrome – od wersji 32, oraz wyższe wersje

Siostra

		<ul style="list-style-type: none"> - Mozilla Firefox &ndash; od wersji 27, oraz wyższe wersje - Microsoft Edge Systemy operacyjne: - Microsoft Windows &ndash; wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge) - Google Android 7.1.1, 8, 9, 10 (Chrome i Edge) Linux (Chrome i Firefox)
3.	Program multimedialny do nauki ortografii	<p>Program powinien posiadać:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nieszablone podejście do ćwiczeń kształcących świadomość ortograficzną i poprawną pisownię, - blisko 1000 ekranów multimedialnych z ćwiczeniami na różnym poziomie trudności (ćwiczenia typu: łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a przede wszystkim ćwiczenia oparte na tekście, kształtujące wrażliwość ortograficzną i nawyk prawidłowej pisowni), - zestaw dodatkowych materiałów (pomocne tradycyjne, setki drukowalnych kart pracy, poradnik metodyczny, książka z autorskimi wyliczankami ortograficznymi i inne). <p>WYMAGANIA TECHNICZNE:</p> <p>Program do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy.</p>

Łopka

		<p>lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS).</p> <p>Przeglądarki:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Google Chrome &ndash; od wersji 32, oraz wyższe wersje - Mozilla Firefox &ndash; od wersji 27, oraz wyższe wersje - Microsoft Edge Systemy operacyjne: - Microsoft Windows &ndash; wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge) - Google Android 7.1.1, 8, 9, 10 (Chrome i Edge) Linux (Chrome i Firefox)
4.	<p>Program multimedialny do Zajęć logopedycznych</p>	<p>Program powinien posiadać:</p> <p>materiał z następujących obszarów: - Głoska SZ, - Głoska Ż, - Głoska CZ, - Głoska DŻ, - Głoska S, -Głoska Z, - Głoska C, - Głoska DZ, - Głoska Ś, - Głoska Ź, - Głoska DŹ, - Głoska Ć, - Głoska L, - Głoska R, - Różnicowanie S - Z, - Różnicowanie C - DZ, -Różnicowanie głosek szeregu syczącego (S, Z, C, DZ), - Różnicowanie SZ - Ź, - Różnicowanie CZ - DŹ, - Różnicowanie Z - Ż, - Różnicowanie S - SZ,</p> <p>-Różnicowanie L - J, - Różnicowanie R - L, - Różnicowanie głosek trzech szeregów, - Tematyczne (np. grupowe) zajęcia logopedyczne - profilaktyka logopedyczna, - Głoski tylnojęzykowe (K, G, H), - Głoski przedniojęzykowo-zębowe: T, D, N, - Słuch fonemowy, -</p>

szefka

		<p>Mowa bezdźwięczna (w tym obszerne rozdziały z różnicowania głosek bezdźwięcznych i ich dźwięcznych odpowiedników), - moduł wspomagający diagnozę i ewidencję zajęć: KARTOTEKA + Dodatek wspomagający diagnozę logopedyczną (badanie mowy).</p> <p>w skład zestawu logopedycznego powinny wchodzić: tradycyjne elementy wyposażenia: mikrofon, słuchawki, głośniki, -drukowane elementy wyposażenia: pięknie ilustrowana książka z wycieczkami logopedycznymi, instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, a także publikacja, w której znajdują się: materiał wyrazowy do każdej głoski, notatnik logopedy, scenariusze tematycznych zajęć logopedycznych, a także poradnik metodyczny.</p>
5.	Program multimedialny do nauki Czytania SYLABAMI	<p>Programy przeznaczone dla dzieci w wieku 3+ oraz 5+, zawierający zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki czytania opartych na zbiorze sylab otwartych oraz ćwiczeń inspirowanych metodą 18 struktur wyrazowych.</p> <p>Dla nauczycieli przedszkola, rodziców, logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganie rozwoju oraz podnoszeniem sprawności umiejętności czytania u dziecka.</p> <p>Program można wykorzystać na zajęciach dydaktycznych (np. roczne</p>

Swojska

		<p>przygotowanie przedszkolne lub wcześniej), dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej, zajęciach rewalidacyjnych, w edukacji domowej i innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności lub wspomagająco dla uczniów z dysleksją lub innymi trudnościami w czytaniu i pisaniu uczęszczających na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne lub dydaktyczno-wyrównawcze. Każdy rozdział programu powinien złożony być z ćwiczeń mających na celu zabawę: - w wyszukiwanie konkretnych sylab w zbiorze innych; - w przyporządkowywanie tekstu pisanego do nagrań; - w umiejętności odczytywania sylab; - w uzupełnianie tekstów z lukami (np. rymowanek, w których ukryte zostały konkretne sylaby) i wiele innych.</p>
6.	<p>Program multimedialny: Potrafię. Obszar matematyczny</p>	<p>Zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych wspomagający organizację pomocy psychologiczno-terapeutycznej w szkole podstawowej dla uczniów starszych. Są to materiały do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji matematycznej dla uczniów klas 4-6. Program powinien posiadać:</p> <ul style="list-style-type: none"> • interaktywny program z ćwiczeniami i materiałami multimedialnymi skierowany do terapeutów i nauczycieli,

	<p>którzy chcą uatrakcyjnić prowadzone przez siebie zajęcia w obszarze matematycznym z uczniami klas 4-6, ćwiczenia adresowane do uczniów z trudnościami w uczeniu się matematyki, materiały do wykorzystywania na zajęciach terapii pedagogicznej, na zajęciach wyrównawczych i rewalidacyjnych, a także jako utrwalenie lub uzupełnienie na wybranych lekcjach matematyki, zestaw angażujących ćwiczeń wyrównujących różnice edukacyjne uczniów z klas 4-6 w zakresie umiejętności matematycznych, a w szczególności: ćwiczenia sprawności rachunkowej, wykorzystanie i tworzenie informacji, modelowanie matematyczne, rozumowanie i tworzenie strategii, starannie dobrane, interesujące zadania umożliwiające harmonijny rozwój umiejętności interpretacyjnych ucznia,</p> <ul style="list-style-type: none">• przewodnik metodyczny z odpowiedziami i gotowymi propozycjami zajęć, <p>zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne),</p> <ul style="list-style-type: none">• kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do
--	--

Swoboda

		<p>danego ucznia lub zgodnych z jego bieżącymi zainteresowaniami).</p> <p>Program dodatkowo powinien zawierać liczne zadania rozwijające i doskonalące oraz inne ważne obszary, takie jak: percepcję słuchową, spostrzegawczość wzrokowa, logiczne myślenie, koncentrację uwagi, koncentrację wzrokowo-ruchową.</p>
7.	<p>Pakiet edukacyjno-terapeutyczny: MÓWIE, CZUJE, ROZWIJAM SIĘ</p>	<p>Kompleksowy pakiet edukacyjno-terapeutyczny dla uczniów z zaburzeniami wymagającymi terapii logopedycznej lub psychologicznej (10 programów).</p> <p>W skład pakietu wchodzi następujące programy:</p> <p>Zajęcia logopedyczne – Pakiet Ekspert (cz. 1 i cz. 2) - seria programów multimedialnych dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej.</p> <p>Zajęcia logopedyczne dla młodzieży i dorosłych - zestaw interaktywnych ćwiczeń przeznaczonych dla młodzieży i dorosłych wspomagających terapię pozanormatywnej realizacji wybranych głosek, a także ćwiczenia z zakresu prozodii i dykcji.</p> <p>Autyzm. Rozumienie i naśladowanie mowy ,mowa czynna od słowa do zdania , mowa w kontekście społecznym</p>

		<p>Program powinien posiadać: zestaw interaktywnych ćwiczeń do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną, opóźnieńm rozwojem mowy i innymi problemami komunikacyjnymi. Ćwiczenia wspomagają rozwijanie sprawności komunikacyjnej.</p> <p>Program wspierający kształcenie kompetencji emocjonalno-społecznych oraz udzielanie pomocy psychologiczno-pedagogicznej w Szkole.</p>
8.	<p>Program multimedialny Zajęcia logopedyczne dla młodzieży i dorosłych</p>	<p>Zestaw interaktywnych ćwiczeń dla młodzieży i dorosłych wspomagających terapię pozanormatywnej realizacji wybranych głosek, a także ćwiczenia z zakresu prozodii i dykcji.</p> <p>Do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, mających na celu wspomaganie terapii wad wymowy uczniów starszych oraz osób dorosłych.</p> <p>Program powinien posiadać: ekrany interaktywne, karty pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia z takich działań jak: <p>• Głoska R (R po spółgłoskach, R przed spółgłoskami, R w otoczeniu samogłoskowym, R – zbitki spółgłoskowe</p>

Stożka

		<p>i reduplikacje, R – różnicowanie w wybranych pozycjach i sąsiedztwach fonetycznych, Różnicowanie R z L i J)</p> <ul style="list-style-type: none"> . Głoski dentalizowane – szereg syczący . Głoski dentalizowane – szereg szumiący . Cechy prozodyczne mowy . Wprawki dykcyjne . Narządy mowy – działanie (ilustracje lub plansze 3D) . Rozmaitości . tradycyjne elementy wyposażenia: mikrofon, słuchawki, głośniki, karta dźwiękowa; drukowane elementy wyposażenia: drukowana książka „Wprawki i teksty logopedyczne”, instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, notatnik logopedy i poradnik metodyczny.
9.	Program multimedialny Koncentracja i pamięć	<p>Zestaw interaktywnych ćwiczeń stymulujących funkcje poznawcze, a także usprawniających spostrzeganie, pamięć i koncentrację uwagi</p> <p>Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych,</p> <p>dydaktyczno-wyrównawczych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnianie funkcji poznawczych, spostrzegania, pamięci i koncentracji uwagi.</p>

Sussex

		<p>Program powinien posiadać:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ekrany interaktywne, karty pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. • Materiał powinien być podzielony na dwa obszary trudności – osobne ćwiczenia dla dzieci oraz dla starszych uczniów i młodzieży, • zestaw dodatkowych materiałów (np. pomoce tradycyjne, drukowalne karty, poradnik metodyczny), • przygotowane przez psychologów, pedagogów (w tym specjalnych) i językoznawców ćwiczenia z zakresu: pamięci (roboczej, operacyjnej, wzrokowej, słuchowej), koncentracji uwagi (podzielności, selektywności, trwałości, przetrzutności), a także innych obszarów funkcji wykonawczych i elementów relaksacji.
10.	Podłoga Interaktywna z interaktywnym pisakiem oraz statyw do montażu	<p>Nowoczesne urządzenie multimedialne, które wyświetla obraz na podłożu. Składa się z projektora, systemu czujników ruchu, specjalnego oprogramowania oraz komputera, które zostały umieszczone w jednej obudowie.</p> <p>Wykorzystana technologia umożliwia poruszanie się po wyświetlanym obrazie, który reaguje na nasz ruch. Interaktywna Podłoga często używana w przedszkolu i szkole w celu wspomaganie edukacji w nowoczesny sposób.</p> <p>Użycie interaktywnego pisaka pozwala na ćwiczenie nauki pisania oraz ma zastosowanie jako urządzenie, które przyspiesza proces</p>

Sokolup

rehabilitacji.

Podłoga powinna zawierać gry z zakresu zabawy czyli zbiór gier wpływających na rozwój zdolności motorycznych, spostrzegawczości wzrokowo- ruchowej, orientacji przestrzennej, szybkości reakcji oraz zwiększających aktywność fizyczna dzieci.

Podłoga powinna zawierać gry z zakresu edukacji i ekologii - jest zgodny z podstawą programową Ministra Edukacji Narodowej i wspomaga naukę poprzez budowanie ciekawości zdobywania wiedzy.

1. : Kształtowanie umiejętności społecznych dzieci: porozumiewanie się z dorosłymi i dziećmi, zgodne funkcjonowanie w zabawie i w sytuacjach zadaniowych.
2. Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.
3. Wspieranie dzieci w rozwijaniu czynności intelektualnych, które stosują w poznawaniu i rozumieniu siebie i swojego otoczenia.
4. Wychowanie zdrowotne i kształtowanie sprawności fizycznej dzieci.
5. Wdrażanie dzieci do dbałości o bezpieczeństwo własne oraz innych.
6. Wychowanie przez sztukę – dziecko widzem i aktorem.
7. Wychowanie przez sztukę – muzyka: różne formy aktywności muzyczno-ruchowej (śpiew, gra, taniec).
8. Wychowanie przez sztukę – różne formy plastyczne.

Stęszel

		<p>9. Wspomaganie rozwoju umysłowego dzieci poprzez zabawy konstrukcyjne, budzenie zainteresowań technicznych.</p> <p>10. Pomaganie dzieciom w rozumieniu istoty zjawisk atmosferycznych i w unikaniu zagrożeń.</p> <p>11. Wychowanie dla poszanowania roślin i zwierząt.</p> <p>12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.</p> <p>13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).</p> <p>14. Wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne.</p> <p>Gry zawarte w pakiecie być związane z segregacją,</p>
11.	Pakiet Rewalidacja i Terapia do podłogi interaktywnej	<p>Pakiet Rewalidacja i Terapia zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie zaburzonych funkcji i rozwój percepcji. Jednocześnie wspomaga koncentrację uwagi opartą na analizatorze wzrokowo-kinestetycznym. Stanowi niezastąpioną pomoc merytoryczną, gdyż jest opracowany w oparciu o badania naukowe, wiedzę oraz własne doświadczenia z pracy terapeutycznej z dziećmi przejawiającymi deficyty rozwojowe. W znacznym stopniu ułatwia pracę nauczycielowi uatrakcyjniając prowadzone</p>

Susław

zajęcia poprzez min. wzbudzanie ciekawości, bazowanie na zasobach dziecka oraz stopniowe przechodzenie do wyższego poziomu. Pakiet Rewalidacja i Terapia jest podzielony na 5 działań:

1. FUNKCJE WZROKOWE
2. PERCEPCJA SŁUCHOWA
3. ORIENTACJA PRZESTRZENNA I SPOSTRZEGAWCZOŚĆ
4. KLASYFIKOWANIE I GRUPOWANIE
5. DOSKONALENIE CZYTANIA

Pakiet Rewalidacja i Terapia przeznaczony dla:

uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym

- uczniów z zaburzeniami procesów uczenia się w tym z dysleksją
- uczniów mających problemy w edukacji szkolnej z zaburzeniami wymagającymi terapii logopedycznej
- uczniów z problemami w procesie komunikacji, dla poprawy

percepcji

Pakiet powinien

- umożliwiać pracę indywidualną oraz w małej grupie
- usprawniać poruszanie się w sferze najbliższego rozwoju
- przyczyniać się do gradacji trudności, czyli przechodzenie od zadań łatwiejszych do zadań trudniejszych
- dostosowywać czas trwania ćwiczenia do wydajności podopiecznego

