

Zespół Sportowych Szkół Ogólnokształcących w Skierniewicach zaprasza do złożenia oferty cenowej brutto - na zamówienie wg poniższej specyfikacji.

Zapytanie ofertowe	Lp.	Opis przedmiotu zamówienia	Ilość
Opis przedmiotu zamówienia	1.	<p>Podłoga interaktywna mobilna</p> <p>Zestaw podłoga interaktywna MOBILNY:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 210 gier w pakiecie • pakiet rozwój mózgu • jasność projektora 3500 ANSI • montaż <p>– matę poliwinylową 200 x 270 cm</p> <p>– statyw dedykowany do zestawu podłoga interaktywna Mobilny</p> <p>Projektor Jasność 3500 ANSI Lumenów Żywotność lampy (tryb standard) Min. 5000 h Rozdzielczość 1024 x 768 Zasilanie / Pobór prądu Zasilanie 230 V Maksymalny pobór mocy 380 W Pobór mocy gdy urządzenie wyłączone 0 W Komputer System operacyjny Linux Procesor Intel Dysk SSD mSATA, min. 16 GB Pamięć RAM Min 2GB Płyta główna 4 x USB 3.0, D-Sub, HDMI, DC-In, Audio, Mic, mSATA Dźwięk Wbudowane głośniki Tak Moc Min. 16 W Inne Rodzaj projekcji Boczna – nad krawędzią obrazu Ustawienie projektora w zestawie Pionowo Gniazdo USB 3.0 w panelu zewnętrznym 2 szt. Gniazdo LAN w panelu zewnętrznym Tak Możliwość montażu do ściany Tak Obudowa Kolor Biały Wymiary maksymalne 40 cm x 32 cm x 20 cm Waga maksymalna 9,5 kg Gniazda USB x 2 szt, Audio, LAN. Oprogramowanie System operacyjny Linux Ilość animacji 110: EDU, FUN, EKO Obsługa za pomocą pilota Tak Podział gier na grupy Tak Tryb automatycznego przełączania gier Tak Dostęp do internetu Typ przewodowej karty sieciowej 10/100/1000 Mbit/s Typ bezprzewodowej karty sieciowej IEEE 802.11n/g/b Gotowy do połączenia internetowego Tak Możliwość dodawania gier przez internet Tak Możliwość zdalnej aktualizacji Tak WiFi Tak Gwarancja Gwarancja na system z wyłączeniem lampy 24 miesiące Gwarancja na lampę 12 miesięcy lub 2000 godzin pracy Inne CERTYFIKAT ISO 9001 TAK</p>	1
	2.	<p>Podłoga Interaktywna</p> <p>Zestaw podłoga interaktywna EDU:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 210 gier w pakiecie • pakiet rewalidacja i terapia • jasność projektora 3200 ANSI • uchwyt sufitowy • montaż <p>Projektor Jasność 3200 ANSI Lumenów Żywotność lampy (tryb normal) Min. 4500 h Zasilanie / Pobór prądu Zasilanie 230 V Maksymalny pobór mocy 395 W Pobór mocy gdy urządzenie wyłączone 0 W Komputer Procesor Intel lub równoważny Dysk SSD mSATA, MLC, min. 16 GB Pamięć RAM Min 2GB Płyta główna 4 x USB 3.0, D-Sub, HDMI, DC-In, Audio, Mic, mSATA Dźwięk Wbudowane głośniki Tak Moc Min. 10 W Inne Ustawienie projektora w zestawie</p>	1

	<p>Poziomo (prawidłowa wentylacja) Lustrzane odbicie obrazu Tak Możliwość projekcji centralnej (nad środkiem obrazu) Tak Gniazdo audio w panelu zewnętrznym Tak Gniazdo USB 3.0 w panelu zewnętrznym 2 szt. Gniazdo LAN w panelu zewnętrznym Tak Możliwość montażu do ściany Tak Obudowa Kolor Biały Wymiary maksymalne 51cm x 31cm x 20cm Waga maksymalna 9,5 kg Gniazda USB x 2 szt, Audio, MIC, LAN. Oprogramowanie System operacyjny Linux Ilość animacji 110: EDU, FUN, EKO Obsługa za pomocą pilota Tak Podział gier na grupy Tak Tryb automatycznego przełączania gier Tak Dostęp do internetu Typ przewodowej karty sieciowej 10/100/1000 Mbit/s Typ bezprzewodowej karty sieciowej IEEE 802.11n/g/b Gotowy do połączenia internetowego Tak Możliwość dodawania gier przez internet Tak Możliwość zdalnej aktualizacji Tak WiFi Tak Gwarancja Gwarancja na system z wyłączeniem lampy 24 miesiące Gwarancja na lampę 12 miesięcy lub 2000 godzin pracy Inne CERTYFIKAT ISO 9001 TAK</p>	
3.	<p>Laptop Laptop o parametrach minimalnych:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ekran o przekątnej 15,6 cali • Procesor: AMD Ryzen 3 3250U • Pamięć RAM: 8 GB • Dysk: 256 SSD • Złącza: HDMI, USB, Czytnik kart SD • Komunikacja: Wi-Fi, Bluetooth 4.0 • System operacyjny: Windows 10 Pro 	1
4.	<p>Dyslektyk 2 (program)</p> <p>Dyslektyk 2 Marksoftto program stworzony z myślą o aktywnym wspieraniu terapii zaburzeń wchodzących w skład szerokiej grupy zaburzeń dyslektycznych. Dzięki temu nowoczesnemu rozwiązaniu dziecko i jego rodzic będą mogli poświęcić czas pomiędzy kolejnymi spotkaniami z terapeutą na prowadzenie w domu ćwiczeń utrwalających osiągnęte postępy. W wypadku dysleksji rezultaty terapii prowadzonej częściej i podczas krótszych zajęć są korzystniejsze, niż rzadszych i bardziej intensywnych spotkań z terapeutą. Dodatkową korzyścią, pozytywnie wpływającą na optymalizację efektów postępowania terapeutycznego jest fakt, że prowadzenie zajęć w domu wiąże się dla dziecka z mniejszym stresem, przez co może się ono łatwiej skupić na wykonywaniu ćwiczeń.</p>	1
5.	<p>Sposób na dysleksję (program)</p> <p>Sposób na dysleksję może być bardzo wygodnym narzędziem w rękach terapeuty chcącego urozmaicić zajęcia, znakomicie też sprawdzi się w domu, jako uzupełnienie terapii prowadzonej przez fachowca w poradni lub gabinecie. Oprócz ćwiczeń umiejętności językowych w programie znajdują się również ćwiczenia sprawdzające znajomość ortografii. Sprawdzana jest umiejętność stosowania reguł pisowni u/ó, ż/rz, h/ch, zmiękczeń (np. ń/ni, ć/ci), głosek dźwięcznych i bezdźwięcznych (np. b/p, rz/sz) i wiele innych. Dzięki wbudowanemu edytorowi zakres ćwiczeń jest praktycznie nieograniczony.</p> <p>Cechy:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 125 wariantów ćwiczeń językowych i ortograficznych - Nadzorca automatycznie dobierający ćwiczenia do potrzeb i możliwości dziecka - Wbudowany edytor problemów ortograficznych i lista słów - Listy słów i dane uczniów wspólne z "Dyslektykiem 2" - Program przydatny w terapii pedagogicznej i logopedycznej. 	1

6.	<p>Euruterapeutica Dysleksja</p> <p>Eduterapeutica Dysleksja to multimedialny program do pracy z dziećmi wykazującymi specyficzne trudności w nauce czytania i pisania, umożliwiającą przeprowadzenie oceny gotowości szkolnej oraz oceny ryzyka dysleksji i dyskalkulii. Bogata baza ćwiczeń oraz kart pracy zapewnia nauczycielom i specjalistom materiał do efektywnej i atrakcyjnej terapii ucznia.</p> <p>Program zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> •16 interaktywnych ćwiczeń diagnostycznych •436 terapeutycznych ćwiczeń interaktywnych •22 ćwiczenia filmowe •15 interaktywnych gier i zabaw •219 kart pracy <p>Nowe opakowanie programu Eduterapeutica Dysleksja w odnowionej szacie graficznej zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> •płytkę DVD-ROM z nową wersją programu, •poradnik metodyczny z instrukcją instalacji i obsługi, •wydrukowany komplet kart pracy – aż 184 karty!, •komplet kolorowych naklejek, •zestaw nowych, autorskich pomocy tradycyjnych – Bingo literowe, Alfabet oraz Rozsypanki sylabowe. 	1
7.	<p>Euruterapeutica Dyskalkulia</p> <p>Eduterapeutica Dyskalkulia to multimedialny program diagnostyczno-terapeutyczny do pracy z uczniami klas 0–3, wykazującymi specyficzne trudności w rozwiązywaniu zadań matematycznych. Program umożliwia przeprowadzenie oceny gotowości szkolnej oraz diagnozy ryzyka dysleksji i dyskalkulii. Bogata baza ćwiczeń oraz kart pracy zapewnia nauczycielom i specjalistom materiał do efektywnej i atrakcyjnej terapii ucznia. Dzięki opiniom i uwagom uzyskanym od użytkowników i konsultantów przygotowaliśmy, nową, ulepszoną wersję programu, zmieniliśmy szatę graficzną serii, a także dodaliśmy autorskie pomoce tradycyjne. Program zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> •10 interaktywnych ćwiczeń diagnostycznych •127 terapeutycznych ćwiczeń interaktywnych •22 ćwiczenia filmowe •11 interaktywnych gier i zabaw •163 karty pracy <p>Nowe opakowanie programu Eduterapeutica Dysleksja w odnowionej szacie graficznej zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> •płytkę DVD-ROM z programem, •poradnik metodyczny z instrukcją instalacji i obsługi, •wydrukowany komplet kart pracy – aż 157 kart!, •komplet kolorowych naklejek, •20 kart z tabliczką mnożenia, •zestaw nowych, autorskich pomocy tradycyjnych – Karty matematyczne oraz Domino. 	1
8.	<p>Euruterapeutica Dysleksja. Karty pracy /7-10 lat/</p> <p>Eduterapeutica Dysleksja. Karty pracy /7-10 lat/ to zestaw aż 184 kart w formacie A4 przeznaczonych do jednokrotnego użytku lub kopiowania i wielokrotnego wypełniania.</p>	1

9.	<p>Progres – matematyka i logiczne myślenie</p> <p>Program Progres jest narzędziem wspierającym wszechstronny rozwój oraz szybką i efektywną naukę dzieci i młodzieży. Posiada atrakcyjną formę poprzez wykorzystanie nowoczesnego środka edukacyjnego jakim jest komputer. Rozwój oparty o zabawę i współzawodnictwo, wyzwala pozytywne emocje, pozwala odnieść sukces, podnosi motywację i chęć do dalszego działania. Zawartość merytoryczna jest wynikiem wieloletnich doświadczeń w pracy z dziećmi i młodzieżą w różnym wieku, ze specyficznymi i specjalnymi potrzebami edukacyjnymi jak również z dziećmi wybitnie zdolnymi. Jest przeznaczony dla dzieci w wieku 6-13 lat.</p>	1
10.	<p>Czytam i liczę – Porusz umysł Plus</p> <p>Program komputerowy PORUSZ UMYŚŁ narodził się z wiedzy, doświadczeń w pracy i obserwacji rozwoju dzieci. Wspomaga rozwój zdolności szkolnych dzieci w wieku 6-10 lat. W sposób szybki i trwały podnosi umiejętności szkolne, zapobiega deficytom, pomaga osiągać sukcesy i podnosi motywację do zdobywania wiedzy.</p>	1
11.	<p>Porusz Umysł Plus Ćwiczenia językowe</p> <p>Ogólnorozwojowy program komputerowy PORUSZ UMYŚŁ narodził się z wiedzy, doświadczeń w pracy i obserwacji rozwoju dzieci. Jest to program komputerowy wspomagający rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. Kierowany jest do wszystkich w celu podniesienia umiejętności szkolnych, zapobiegania deficytom, osiągania sukcesów, podnoszenia motywacji do zdobywania wiedzy w sposób szybki i trwały. Ćwiczenia i zadania są formą treningu, który wydobywa potencjał intelektualny dziecka i rozwija go wszechstronnie. Edycja PLUS została wzbogacona o zbiór zeszytów ćwiczeń opracowanych przez mgr Dorotę Rudzińską-Friedel pedagoga i terapeutę, autorkę merytoryczną edukacyjnych programów komputerowych Porusz Umysł oraz Progres. Ćwiczenia stanowią doskonałe rozwinięcie i uzupełnienie zadań zawartych w tych programach.</p>	1
12.	<p>Porusz Umysł Plus Ćwiczenia wzrokowo – słuchowe</p> <p>Ogólnorozwojowy program komputerowy PORUSZ UMYŚŁ narodził się z wiedzy, doświadczeń w pracy i obserwacji rozwoju dzieci. Jest to program komputerowy wspomagający rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. Kierowany jest do wszystkich w celu podniesienia umiejętności szkolnych, zapobiegania deficytom, osiągania sukcesów, podnoszenia motywacji do zdobywania wiedzy w sposób szybki i trwały. Ćwiczenia i zadania są formą treningu, który wydobywa potencjał intelektualny dziecka i rozwija go wszechstronnie.</p> <p>Edycja PLUS została wzbogacona o zbiór zeszytów ćwiczeń opracowanych przez mgr Dorotę Rudzińską-Friedel pedagoga i terapeutę, autorkę merytoryczną edukacyjnych programów komputerowych Porusz Umysł oraz Progres. Ćwiczenia stanowią doskonałe rozwinięcie i uzupełnienie zadań zawartych w tych programach.</p>	1
13.	Punktowce. Klasy 3–4 GWO	3
14.	Punktowce. Pola i obwody. Klasy 4–8 GWO	3
15.	Punktowce. Klasy 4–6 GWO	3

16.	Punktowce. Prostopadłościanny i sześciiany. Klasy 4–8 GWO	3
17.	Punktowce. Klasy 7–8 GWO	3
18.	Punktowce. Klasy 1–2 GWO	3
19.	DIGIT – gra logiczna GWO	3
20.	Ułóż figurę I – gra matematyczna GWO	1
21.	Ułóż figurę II – gra matematyczna GWO	1
22.	Paski wyrazowo – obrazkowe. Doskonalenie umiejętności czytania dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi Harmonia	2
23.	Litery graficznie podobne też łatwe! Harmonia	2
24.	Loteryjki obrazkowo – sylabowe. Pomoc do ćwiczeń w nauce czytania i pisania. Harmonia	2
25.	Rebusomania. Rebusy literowo – obrazkowe usprawniające percepcję wzrokową i naukę czytania. Harmonia	2
26.	Suwaki terapeutyczne. Pociągi. Harmonia	2
27.	Trudne litery b,d,g,p. Zeszyt ćwiczeń dla klas 0 i I – III. Harmonia	2
28.	Zakładki sylabowe – ćwiczenia usprawniające technikę czytania. Harmonia	5
29.	Zestaw ćwiczeń do zajęć korekcyjno – kompensacyjnych dla dzieci w wieku 10-12 lat. Harmonia	2
30.	Myślę, rozwiązuję i ...wiem! Ćwiczenia korekcyjno – kompensacyjne dla uczniów klas 1-3 Harmonia	2
31.	Myślę, rozwiązuję i ...wiem! Ćwiczenia korekcyjno – kompensacyjne dla klas 4-6 Harmonia	2
32.	Wykreślanki 2 Harmonia	2
33.	Kombinatoryka wyrazowa – Spostrzegaj- pomyśl – działaj Harmonia	1
34.	Kombinatoryka zdaniowa – Spostrzegaj- działaj – sprawdź Harmonia	1
35.	Ortografki, czyli zabawne historyjki i ćwiczenia ortograficzne dla uczniów kl.IV – VI Harmonia	2
36.	Wzory dyktand graficznych – ćwiczenia nie tylko dla dyslektyków. Harmonia	1
37.	8 – elementowe historyjki obrazkowe. Harmonia	2
38.	Historyjko obrazkowo – zdaniowe z pytaniami. Harmonia	2
39.	Plastikowe kieszonki do historyjek. Harmonia	10
40.	Kolorowy kalendarz. Harmonia	2
41.	W prawo czy w lewo? Materiały do ćwiczeń orientacji przestrzennej. Harmonia	2

42.	Zwierzaczkowo- znajdź słowo. Harmonia	2
43.	Karty pracy z ćwiczeniami korekcyjno – kompensacyjnymi Harmonia	1
44.	Ortograficzne łamigłówek. Zestaw gier i zabaw W. Piasecka, K. Tolańska Harmonia	1
45.	100 kart pracy z ćwiczeniami korekcyjno- kompensacyjnymi ułatwiającymi naukę pisania i czytania POZIOM 1 Harmonia	1
46.	Drzwi Składanki terapeutyczne Harmonia	1
47.	Ułóż Puzzle Materiały do ćwiczeń percepcji wzrokowej Harmonia	1
48.	3 W 1 SU-DO-KU, ME-MO, TU-PU-TU-SYLABOWE- ARSON	1
49.	Szeregi i relacje - ARSON	1
50.	Piramida ortograficzna ch, ż - Multigra	5
51.	Piramida ortograficzna rz, ó- Multigra	5
52.	Domino symetryczne - Multigra	5
53.	Opowiem ci, mamo -Super Alexander	2
54.	Patyczaki- Granna	2
55.	Waż matematyczny - Colorado	2
56.	Krzyżówka obrazkowo – sylabowa (komplet 6 sztuk) Colorado	1
57.	DYSLEKSJA. Ćwiczenia funkcji poznawczych dla dzieci zagrożonych dysleksją (7- 8 lat) WIR	1
58.	DYSLEKSJA. Ćwiczenia językowe dla dzieci zagrożonych dysleksją (9-10 lat) WIR	1
59.	DYSLEKSJA. Ćwiczenia funkcji wzrokowych i słuchowych dla uczniów z dysleksją (11-13 lat) WIR	1
60.	Gimnastyka umysłowa dyslektyka. Obliczam(poziom 1) WIR	1
61.	Gimnastyka umysłowa dyslektyka. Obliczam(poziom 2) WIR	1
62.	Ćwiczenia wyrównawcze dla uczniów z trudnościami w nauce czytania i pisania WIR	1
63.	Kategoryzacja WIR	1
64.	Łączenie cech. Układanki logiczne. WIR	1
65.	Analiza i synteza słuchowa WIR	1
66.	Małymi kroczkami. Zegar WIR	1

67.	Kąty, wielokąty - ćwiczenia z geometrii dla szkoły podstawowej WIR	1
68.	Dyskalkulia. ćwiczenia umiejętności matematycznych - część 1 WIR	1
69.	Gimnastyka umysłowa dyslektyka. obliczam! [poziom 1] WIR	2
70.	Gimnastyka umysłowa dyslektyka. obliczam! [poziom 2] WIR	2
71.	Matematyka. graficzne karty pracy dla szkoły podstawowej WIR	1
72.	Matematyka. graficzne karty pracy dla szkoły podstawowej. zestaw 2 WIR	1
73.	Matematyka. graficzne karty pracy dla szkoły podstawowej. zestaw 3 WIR	1
74.	Matematyka. graficzne karty pracy dla szkoły podstawowej. zestaw 4 WIR	1
75.	Godzina wychowawcza jak malowana. graficzne karty pracy dla klas 4-8. część 1 WIR	1
76.	Godzina wychowawcza jak malowana. graficzne karty pracy dla klas 4-8. część 2 WIR	1
77.	Ortografia dla najmłodszych WIR	1
78.	Analiza i wzrokowa- stymulacja i terapia synteza WIR	1
79.	Ćwiczę koncentrację WIR	1
80.	Dodawanie do 20 – domino. Moje bambino	2
81.	Słowa na różne głoski Moje bambino	1
82.	10 zestawów kontrolnych PUS	2
83.	Koduj, szyfruj. Ćwiczenia wprowadzające do kodowania. Książka do klocków PUS	2
84.	Koduj, szyfruj 2 książka do klocków PUS	2
85.	Ćwiczenia w orientacji 1 Książka do klocków PUS	2
86.	Matematyka na wesoło. Zadania tekstowe 1 Książka do klocków PUS	2
87.	Matematyka na wesoło. Zadania tekstowe 2 Książka do klocków PUS	2
88.	Matematyka konkretna. Symetria, miara, waga i pieniądze. Książka do klocków PUS	2
89.	Piramida ortograficzna- ó-u, ch-h,rz-ż wymienne Książka do klocków PUS	2
90.	Piramida ortograficzna – zasady pisowni. Książka do klocków PUS	2
91.	Przewlekanka ze wzorami Moje bambino Zawartość: • 4 drewniane karty zadań o wym. 16,5 x 15,5 cm	1

	<ul style="list-style-type: none"> • 12 bawełnianych koronek w 4 kolorach o dł. 90 cm • instrukcja obsługi • pudełko o wym. 23 x 21 x 6 cm • od 4 lat 	
92.	<p>Dźwiękowe przyciski 4 szt. Moje bambino</p> <p>Cztery różne kolory i dźwięki.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 szt. • śr. 8,2 • wys. 3,6 cm • od 3 lat 	1
93.	<p>Ćwiczenia percepcji wzrokowej – kształty Moje bambino</p> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6 plansz magnetycznych o wym. 15,8 x 10,9 cm • 120 żetonów magnetycznych o wym. 3,5 x 2 cm • od 5 lat 	1
94.	<p>Piramida matematyczna M 2 Moje bambino</p> <p>W zestawie znajduje się 49 trójkątów.</p>	5
95.	<p>Studnia Jakuba</p> <p>60 drewnianych drążków w 6 kolorach o śr. 1 cm i dł. 18 cm</p> <ul style="list-style-type: none"> • drewniana kostka z kolorowymi ściankami 	2
96.	<p>Zestaw kości matematycznych</p> <ul style="list-style-type: none"> • 162 kości do gier matematycznych • 14 różnych rodzajów • od 4 lat 	1
97.	<p>Bryły geometryczne z tworzywa</p> <p>17 elem. z tworzywa sztucznego o wym. podstawy ok. 5 cm</p> <ul style="list-style-type: none"> • od 8 lat 	1
98.	<p>Składane bryły geometryczne</p> <p>11 elem. o wym. podstawy 10,5 cm</p> <ul style="list-style-type: none"> • od 8 lat 	2
99.	<p>Geometryczne kształty drewniane</p> <ul style="list-style-type: none"> • grubość 1 cm <p>Zestawy kolorowych klocków. Mogą być układane wg kart zadań (500020) lub własnej wyobraźni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 250 elem. • wym. od 2,3 x 2,1 cm do 5 x 4,3 cm • od 3 lat 	2
100.	<p>Ortografia zmiękczenia 1 ”książka do klocków PUS</p>	7
101.	<p>Ortografia ó-u książka do klocków PUS</p>	7
102.	<p>Ortografia ż-rz książka do klocków PUS</p>	7
103.	<p>Ortografia ch-h książka do klocków PUS</p>	7

104.	Skoncentruj się 1 książka do klocków PUS	1
105.	Skoncentruj się 2 książka do klocków PUS	1
106.	PUS Wyprawka pierwszoklasisty	5
107.	Quiz ortograficzny <ul style="list-style-type: none"> • 36 żetonów z literami • 80 żetoników- biedronek • 90 kart • czytnik z folii • dla 1-6 graczy • od 7 do 12 lat 	1
108.	Krótkie opowiadania do ćwiczeń rozumienia i czytania. Część 2 - wersja trudniejsza. Moje bambino Tytuły opowiadań: 1. Wakacje pod namiotem. 2. Rower. 3. Wycieczka do Zoo. 4. Wyprawa do lasu. 5. Zgubiony króliczek.	1
109.	Gra SET – G3 -81 kart	3
110.	Gra Blocus- Mattel	3
111.	Gra edukacyjna Bystre oczko - Adamigo	1
112.	Quiz ortograficzny - Ortografia na wesoło- Adamigo	1
113.	Mistrz ortografii - Adamigo	1
114.	Ubongo 3D. Trójwymiarowe szaleństwo - Egmont	2
115.	Bryłki dla każdego. Spróbuj i Ty! - Nowik	1
116.	Gra Rummikub – TM Toys	3
117.	Gra Ubongo- Egmont	3
118.	Domino ortograficzne - wszystkie trudności - zestaw 1 – Educarium	1
119.	Domino ortograficzne - wszystkie trudności - zestaw 2 - Educarium	1
120.	Małymi kroczkami - Ćwiczenia grafomotoryczne - Educarium	1
121.	Bingo ortograficzne – zestaw 2 - Educarium	1
122.	Dobieranki- ćwiczenia percepcji wzrokowej - Educarium	1

	123.	7 WALIZEK - Inteligencje wielorakie w nauczaniu ortografii- Educarium	1
	124.	Karty ortomagiczne. Polisensoryczne utrwalanie poprawnej pisowni- Operon	1
	125.	3 w 1 su-do-ku, me-mo, tu-pu-tu-sylabowe- Arson	1
	126.	Terapia dzieci zagrożonych dysleksją. stymulacja lewej półkuli mózgu-	1
	127.	Domino ortograficzne - ortomino ch-h- BUU	1
	128.	Domino ortograficzne - ortomino ó- u- BUU	1
	129.	Domino ortograficzne - ortomino rz- ż- BUU	1
	130.	Alexander, gra edukacyjna Rzecznik Sowa mądra głowa	1
	131.	Alexander, gra edukacyjna Wyścig ortograficzny Sowa mądra głowa	1
	132.	Alexander, gra edukacyjna Ortografia Sowa mądra głowa	1
	133.	Piramida ortograficzna P2 Epidexis	2
	134.	Czytanie metodą sylabową, karty pracy w szkole i w domu. Greg	1
Termin realizacji zamówienia	Do 30 dni – od dnia podpisania umowy		

Zatwierdził:
Dyrektor ZSSO
Sławomira Wenus