

|  |
| --- |
|  Załącznik: 1H |
| Część ósma: pomoce dydaktyczne do zajęć logopedycznych |
| 1. | Pomoce do ćwiczeń grafomotorycznych tabliczki do pisania oburącz | 6.00 | zestaw | Na zestaw składa się:- tabliczka do ćwiczeń oburącz Ślimaki - tabliczka do ćwiczeń oburącz Jabłka - **t**abliczka do ćwiczeń oburącz Trójkąty - **t**abliczka do ćwiczeń oburącz Gwiazdki  |
| 2. | Układanki i karty emocji | 3.00 | szt. | Zdjęcia – emocje. Zdjęcia przedstawiają sposoby wyrażania różnych emocji, w sposób jednoznaczny obrazują stan emocjonalny bohaterów. Przeznaczone do ćwiczeń językowych wzbogacających słownictwo, tworzenia opowiadań, rozwijania umiejętności opisywania i wyrażania uczuć. 22 zdjęcia o wym. 21 x 15 cm.Lotto dźwiękowe po angielsku. Loteryjka zachęcająca dzieci do dobierania wyrazu twarzy do usłyszanych emocji wyrażonych w zdaniu w języku angielskim. 8 plansz o wym. 21 x 14 cm, 120 żetonów, CD. |
| 3. | Zdjęcia i płytki Cd do ćwiczeń słuchowych  | 2.00 | szt. | Dźwięki naszego otoczenia - zgadywanki obrazkowo-dźwiękowe. W publikacji znajduje się 20 zagadek. Każda składa się ze ścieżki dźwiękowej oraz karty ze zdjęciami. Pomoc rozwija umiejętność spostrzegania i identyfikowania dźwięków oraz pamięć słuchową. Jest przeznaczona dla uczniów z zaburzeniami w funkcjonowaniu analizatora słuchowego. Zeszyt A5, 20 kolorowych plansz dwustronnie zadrukowanych, płyta CD, plastikowe kieszonki.Dźwięki w domu. Pomoc przeznaczona jest do rozpoznania dźwięku i połączenia go z odpowiednią ilustracją. Jest przeznaczona dla uczniów z zaburzeniami w funkcjonowaniu analizatora słuchowego. 12 plansz o wym. 13,2 x 20,4 cm, 120 kartoników, CD z nagraniem dźwięków.  |
| 4. | Pomoce dydaktyczne do ćwiczeń na logiczne myślenie  | 5.00 | zestaw | Logiczne myślenie – gra 99.99. Gra składa się z plansz. 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. Karty ćwiczeń - Pytam i odpowiadam. Zestaw przeznaczony jest dla osób z zaburzeniami komunikacji językowej, w szczególności dla dzieci z autyzmem, zespołem Aspergera, zespołem Downa, alalią, afazją, z obniżeniem sprawności intelektualnej, z porażeniem mózgowym, opóźnionym rozwojem mowy, SLI, centralnymi zaburzeniami słuchu. Etykietki z odpowiedziami na pytania umożliwiają efektywne uczenie się w działaniu, a jednoznaczne ilustracje pozwolą uczącemu się dziecku zrozumieć treść zdań. Zestaw składa się z 20 plansz tekturowych formatu A4 z kolorowymi rysunkami i pytaniami dwustronnie zafoliowanych, 80 etykietek z odpowiedziami do układania na planszach, opis przykładowych ćwiczeńKarty ćwiczeń - Ćwiczenia pamięci symultanicznej i sekwencyjnej. Zestaw przeznaczony jest dla osób z zaburzeniami komunikacji językowej, w szczególności dla dzieci z autyzmem, zespołem Aspergera, zespołem Downa, alalią, afazją, z obniżeniem sprawności intelektualnej, z porażeniem mózgowym, opóźnionym rozwojem mowy, SLI, centralnymi zaburzeniami słuchu. Zaproponowane ćwiczenia pamięci pozwalają stymulować mechanizmy prawo i lewopółkulowe oraz wpływają na integrację pracy obu półkul mózgu. Ćwiczenia pamięci symultanicznej stymulują półkulę prawą, przetwarzającą bodźce globalnie, holistycznie. Ćwiczenia pamięci sekwencyjnej natomiast stymulują przetwarzanie informacji element po elemencie w lewej półkuli mózgu. Ten rodzaj zapamiętywania warunkuje uczenie się języka oraz czytania. 20 plansz tekturowych formatu A4 z kolorowymi rysunkami, dwustronnie zafoliowane, 36 plakietek, instrukcja do wszystkich ćwiczeń.  |
| 5. | Gry układanki - zestaw | 5.00 | zestaw | - Europa. Gra, która pozwala sprawdzić wiedzę na temat kontynentu europejskiego. Jest to gra o walorach edukacyjnych z pięcioma wariantami - doskonałe połączenie zabawy i nauki. Plansza - mapa o wym. 27 x 18 cm, 4 układanki z mapą x 5 elem. o wym. 12,5 x 7,5 cm, 47 kart-krajów o wym. 6 x 9 cm, 8 kart start/meta o wym. 6 x 9 cm. - Puszki dźwiękowe. Drewniane puszki z uchwytami, które wydają różne tony dźwięków. Zadaniem dziecka jest znalezienie pary puszek o identycznym brzmieniu. Wykorzystywane do ćwiczeń słuchu awerbalnego i uwagi słuchowej. Podstawa o wym. 30 x 16 x 2 cm, 8 szt. puszek o wym. 6 x 6 x 4 cm. - Gdzie jest błąd – zdjęcia. Zestaw fotografii przedstawiających różne sytuacje z codziennego życia. Dziecko ma za zadanie znaleźć błąd, który znajduje się na każdej z nich. Zabawa stymuluje rozwój myślenia logicznego, spostrzegawczości, może również służyć do ćwiczeń językowych. 50 zdjęć o wym. 19,5 x 13,5 cm. - Historyjki obrazkowo – zadaniowe z pytaniami. Zestaw zawiera 21 historyjek obrazkowych składających się z trzech obrazków przedstawiających kolejne etapy jednego zdarzenia. Pod każdym obrazkiem zapisano pytanie związane z jego treścią, a odpowiedzi na te pytania podano na osobnych paskach. Historyjki podzielono ze względu na stopień trudności na trzy poziomy. Różnica w poziomie trudności polega przede wszystkim na długości pytań i odpowiedzi, a także budowie fonetycznej wyrazów. Dziecko po przyjrzeniu się obrazkom układa z nich historyjkę, czyta pytania i dobiera do nich odpowiedzi. Historyjki można wykorzystać do ćwiczeń w czytaniu, rozwijaniu mowy czynnej, układaniu pytań, umiejętności mówienia zdaniami, opowiadania. Zeszyt A5, plansze 21 dwustronnie kolorowych kart, plastikowe kieszonki.- Składaki – układanka. Układanka, która daje możliwość ułożenia z jej części 1320 najdziwniejszych pojazdów świata. Układankę można wykorzystać do ćwiczeń spostrzegawczości, pamięci wzrokowej oraz ćwicz. mowy biernej i czynnej. - Buziaki śmieszaki. Gra daje możliwości ułożenia 5832 różnych, najdziwniejszych min. Dzięki takiej zabawie uczeń nauczy się rozróżniać emocje, odczytywać je, nazywać, wzbogacać zasób mowy czynnej i biernej, rozumieć nie tylko swoje nastroje, ale także innych otaczających go ludzi. Dodatkowym atutem gry jest jej walor humorystyczny. 18 podzielonych na 3 części buziek (wym. złożonej buźki 11 cm x 15 cm). - Mistrz getriko. Mistrz getriko to uniwersalna gra logiczna. Gra polega na manipulowaniu i układaniu kolorowych trójkątów w taki sposób, żeby otrzymać wzór (witraż) zgodny z wylosowaną kartą. Celem gry jest ćwiczenie spostrzegania i tzw. myślenia kombinatorycznego. Wielokrotne obracanie trójkątów prowadzi bowiem do gromadzenia doświadczeń, które stanowią podstawę kształtowania orientacji przestrzennej, intuicji geometrycznej i wyobraźni. 48 wzorów o śr. 10,5 cm, 7 kolorowych trójkątów o dł. boku 7 cm.  |