

<b>Cz.II- programy i pomoce terapeutyczne dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</b>		
1.	Photon z Modułem Specjalne Potrzeby Edukacyjne (SPE)	Skład modułu: Robot Photon Education, Mata Edukacyjna -2 szt.,5 zestawów fiszek do przeprowadzania ćwiczeń (50 kart:piktogramy do komunikacji podczas zajęć (na bazie komunikacji AAC),emocje, przedmioty, czynności z życia codziennego, symbole z aplikacji, cyfry i litery, stosunki przestrzenne)
2.	Program multimedialny wspierający mowę w kontekście społecznym u dzieci z autyzmem	<p>Program multimedialny zawierający ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-<b>emocje, gesty,</b></li> <li>-<b>homonimy,</b></li> <li>-<b>synonimy,</b></li> <li>-<b>wyrażenia frazeologiczne,</b></li> <li>-<b>karty pracy do wydruku</b></li> </ul> <p>oraz osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> min. 200 ekranów interaktywnych,</li> <li><input type="checkbox"/> zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne: kostki emocji, pieczątki),</li> <li><input type="checkbox"/> kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego dziecka, ekranów z ćwiczeniami z konkretnego obszaru lub z konkretnymi elementami graficznymi, np. z fotografiami twarzy osób znajomych dzieciom).</li> </ul> <p>W technologii HTML5</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> praca z programem możliwa zarówno offline(min.2 stanowiska) i online (min.1 stanowisko)</li> <li><input type="checkbox"/> wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów</li> <li><input type="checkbox"/> licencja bezterminowa</li> </ul>
3.	Program multimedialny wspierający mowę w kontekście społecznym u dzieci z autyzmem	<p>Program multimedialny zawierający ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-<b>komunikat a sytuacja i odbiorca,</b></li> <li>-<b>dialogi,</b></li> <li>-<b>kolejność,</b></li> <li>-<b>przyczyna,</b></li> <li>-<b>skutek,</b></li> <li>-<b>przenośnię,</b></li> <li>-<b>metafory,</b></li> <li>-<b>antonimy,</b></li> <li>-<b>przyjmowanie perspektywy innych,</b></li> <li>-<b>absurdy,</b></li> <li>-<b>przyimki,</b></li> <li>-<b>TUS,</b></li> <li>-<b>karty pracy do wydruku</b></li> </ul>

		<p>oraz osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> min. 200 ekranów interaktywnych,</li> <li><input type="checkbox"/> zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne: kostki emocji, pieczątki),</li> <li><input type="checkbox"/> kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego dziecka, ekranów z ćwiczeniami z konkretnego obszaru lub z konkretnymi elementami graficznymi, np. z fotografiami twarzy osób znajomych dzieciom).</li> </ul> <p>W technologii HTML5</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> praca z programem możliwa zarówno offline (min.2 stanowiska) jak i online (min.1 stanowisko)</li> <li><input type="checkbox"/> wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów</li> <li><input type="checkbox"/> licencja bezterminowa</li> </ul>
4.	Program multimedialny wspierający rozumienie i naśladowanie mowy u osób z autyzmem	<p>Program multimedialny zawierający:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ok. 1600 ekranów interaktywnych, a także karty pracy do wydruku,</li> <li><input type="checkbox"/> min. 200 filmów (np. z realizacją werbalną lub prawidłowo wykonanym poleceniem jedno- lub dwuetapowym),</li> <li><input type="checkbox"/> min. 200 animacji motywacyjnych,</li> <li><input type="checkbox"/> program dostosowany do wszystkich dzieci o różnym poziomie funkcjonowania poznawczego, z wyszczególnieniem potrzeb dzieci z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi, wspomagający wykształcenie u uczniów umiejętności bazowych, które pomagają dziecku zrozumieć świat i zasady funkcjonalnej komunikacji</li> <li><input type="checkbox"/> naśladowanie mowy podzielone na etapy o zróżnicowanym poziomie trudności, ćwiczenia naśladowania oparte na rzeczywistym modelu, szeroki zakres pojęć obejmujący różne części mowy oraz pojęcia abstrakcyjne,</li> <li><input type="checkbox"/> kartoteka (baza danych dla terapeuty), która pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy.</li> </ul> <p>- podręcznik metodyczny, scenariusze zajęć, zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych, drukowalnych kart pracy, oraz KURS TWORZENIA MULTIMEDIALNYCH ZASOBÓW EDUKACYJNYCH na tablice i monitory interaktywne, komputery, tablety, w postaci bogato ilustrowanego przykładami podręcznika tworzenia gier i ćwiczeń interaktywnych do wykorzystania w edukacji i terapii.</p> <p>- praca z programem możliwa online i offline</p> <p>- wykonany w technologii HTML5,</p> <p>Licencja na czas nieokreślony</p>
5.	Karty do terapii dla dzieci z	-90 kart o wym. 21,6 x 14 cm- przedstawiające kolorowe zdjęcie lub zdjęcia określonej sytuacji społecznej. Do każdej karty dołączona napisana prostym językiem historia opisująca daną sytuację (możliwe

	autyzmem i zespołem Aspergera	działania i reakcje osób zaangażowanych, prawidłowe zachowanie dziecka, emocje jakie może odczuwać dziecko, i trudności z jakimi będzie musiało sobie poradzić). Historie uzupełnione o wskazówki dla opiekunów. Historia i wskazówki do każdej z kart w języku polskim zawarte w dołączonej książeczce -książeczka w języku polskim.
6.	Zestaw pomocy kształtujących dobre zachowanie na co dzień	Zestaw kart i tabliczek <u>Skład zestawu:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 32 karty formatu A4-16 różnych zasad dotyczących zachowania przedstawionych w formie graficznej na trwałych, zalaminowanych kartkach. Każda z zasad zobrazowana dwiema ilustracjami - zachowanie właściwe/niewłaściwe. Odpowiedzi na odwrocie ilustracji.</li> <li>• 25 zielonych tabliczek</li> <li>• 25 czerwonych tabliczek</li> </ul> <p>Zasady obejmujące zakres: umiejętności oceny zachowań w odniesieniu do przyjętych zasad i wartości, umiejętności obdarzania szacunkiem innych, stosownego zachowania, respektowania przepisów, dbania o bezpieczeństwo oraz użycia zwrotów grzecznościowych.</p>
7.	Plakat-Jak się pogodzić?	Plakat wym. 48 x 68 cm, Plakat przedstawiający kolejne kroki radzenia sobie przez dzieci z rozwiązywaniem konfliktów rówieśniczych. Instrukcja dla nauczyciela podpowiadająca, jak wyjaśnić dzieciom korzystanie z plakatu.
8.	Plansza-Lęk	Plansza wykonana z lakierowanej płyty MDF, z nadrukiem, z elementem do przesuwania. <ul style="list-style-type: none"> <li>• wym. wym. 66,50 x 48,50 cm</li> </ul> <p>Informacje o uczuciu jakim jest lęk – jaka jest jego istota, cechy, jak można sobie radzić z opanowywaniem strachu.</p>
9.	Zegar emocji	Zegar przedstawiający osiem emocji i stanów emocjonalnych w formie kolejności stopniowania natężenia, w różnych kolorach i emotkach, ruchoma wskazówka, płyta MDF lakierowana.
10.	Sakwa-Wyzłuszczacz	Miękka duża sakwa w kształcie gruszki ,wypełniona granulatem, pokryta trwałą tkaniną PCV w kolorze czerwonym, z nadrukowaną groźną miną. Odporna na uderzenia.
11.	Plansze-Eliksir klasowych uczuć	Zestaw 25 papierowych arkuszy z nadrukowanym konturem naczynia laboratoryjnego o wymiarach B1, po jednym na każdy dzień miesiąca. wyróżnieniu na arkuszu 9 podstawowych stanów emocjonalnych odczuwanych przez dzieci w szkole, tj.: radość, smutek, duma z siebie, złość, mega złość, strach, spokój, zazdrość i zmęczenie oraz przypisaniu im kolorów.
12.	Pudełko na smutki	Pudełko wykonane ze sklejki ,wym. 20 x 13 x 8,5 cm, lakierowane, z otworem w górnej części na listy, odsuwane wieczko, napis na bocznej ścianie: „Pudełko na smutki”

13.	Plakat- Klasowy kodeks złości	<p>Plakat- Klasowy kodeks złości zawierający informacje, o tym, że każdy ma prawo do złości, lecz jednocześnie informujący, jak można się zachować, kiedy jest się rozzłoszczonym, a czego nie wolno wówczas robić, mówiący o konsekwencjach nieprzestrzegania Kodeksu oraz korzyściach płynących z jego stosowania.</p> <p>-załączona instrukcja,</p> <p>-możliwość podpisania plakatu przez uczestników zajęć</p> <p>-wym. 48 x 68 cm,</p>
14.	Plakat-Kodeks dobrego zachowania w klasie	<p>Plakat – pomysły na przywileje i nagrody, które nauczyciel może stosować celem wzmocnienia pożądaných zachowań uczniów.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 16 kart formatu A5 „zasad dobrego zachowania”</li> <li>• 16 pasków z konsekwencjami ich nieprzestrzegania</li> <li>• 1 plakat z listą nagród</li> </ul> <p>Każda z zasad wraz z rysunkowym symbolem wydrukowana na karcie. Konsekwencje umieszczone na oddzielnych samoprzylepnych paskach.</p>
15.	Tablet	<p>Tablet o parametrach minimalnych:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Ekran:10.1</li> <li>•Procesor: ARM CortexA53</li> <li>•Rozdzielczość: 1280 x 800</li> <li>• Pojemność: 32 GB wbudowanej pamięci wewnętrznej</li> <li>• Pamięć RAM: 2 GB</li> <li>• System: Android 10</li> <li>• Kamera tylna 5 Mpix</li> <li>• Kamera przednia 2 Mpix</li> <li>• Złącza/łączność: GPS, Bluetooth 4.0, WiFi</li> <li>• USB C, Czytnik kart Micro SD, SDHC, SDXC</li> <li>• Załączone wyposażenie: Ładowarka, Przewód USB, instrukcja w j.polskim</li> </ul>
16.	Photon Moduł Edukacja Społeczno- Emocjonalna (SEL)	<p>-Zestaw ćwiczeń wspierających rozwój społeczno-emocjonalny dzieci w wieku 6-10 lat.</p> <p>Skład zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-robot Photon EDU,</li> <li>-zestaw scenariuszy zajęć,</li> <li>-maty edukacyjne (2 szt.),</li> <li>-zestawy fiszek (5 kpl.),</li> <li>-karty pracy</li> </ul> <p>Ćwiczenia wspierające rozwój dzieci w następujących obszarach:</p> <p>Świadomość społeczna Samoświadomość Odpowiedzialne podejmowanie decyzji Zarządzanie sobą Umiejętności związane z relacjami</p>
17.	Program multimedialny dotyczący	<p>Pakiet zawierający:</p> <p>Dwa programy multimedialne dla dwóch grup wiekowych , których celem jest wzmocnienie oddziaływań terapeutycznych i</p>

	<p>Rozwijania kompetencji emocjonalno-społecznych</p>	<p>profilaktycznych w odniesieniu do dzieci i młodzieży, której dotyczą problemy w zakresie nawiązywania relacji z rówieśnikami i funkcjonowania w różnych sytuacjach społecznych (programy wpływające korzystnie na poziom sukcesu osobistego, obraz samego siebie oraz przeciwdziałające występowaniu nieakceptowanych społecznie zachowań, ćwiczenia multimedialne i scenariusze zajęć adresowane do młodszych i starszych uczniów szkoły podstawowej (6-13 lat), ok. 300 ekranów multimedialnych z interaktywnymi ćwiczeniami, ćwiczenia usprawniające umiejętności skutecznego komunikowania się, okazywania empatii, rozwiązywania konfliktów, budowania dobrych relacji z innymi, a także kształcenie sposobów radzenia sobie z problemami związanymi z procesem rozwojowym lub sytuacjami kryzysowymi, materiały, które zgodnie z rozpoznanymi potrzebami, mogą być adresowane do większej grupy dzieci i młodzieży, osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany i ćwiczenia bardziej złożone, zestaw materiałów dodatkowych w pudełku, w tym szczegółowy poradnik metodyczny z propozycjami spotkań tematycznych,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dwa programy (dwie części dla dwóch grup wiekowych), do każdego licencje dla 3 użytkowników, dodatek w postaci kursu obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego ucznia).</li> <li>- zestawy scenariuszy zajęć grupowych i indywidualnych przeznaczonych do pracy z uczniem w następujących obszarach: samodzielność, samoświadomość, samoregulacja, zainteresowania, motywacja wewnętrzna, identyfikowanie emocji wywołanych sytuacją, pragnienia, przestrzeganie norm i obowiązujących zasad, ocena własnego zachowania (przyczyn, skutków), odpowiedzialność, rozumienie zachowań i sytuacji społecznych, przyjmowanie perspektywy innych, przewidywanie zachowania innej osoby, rozpoznawanie zachowań asertywnych, rozumienie komunikacji, efektywne komunikowanie się i nawiązywanie pozytywnych relacji, kultury osobistej, manier, wyrażanie szacunku, empatia, cierpliwość, myślenie o innych, słuchanie innych, podtrzymywanie przyjaźni, radzenie sobie ze stresem, rozwiązywanie konfliktów i problemów, podejmowanie wyborów, skuteczne współdziałanie w zespole, funkcjonowanie w grupie, praca na rzecz innych, niesienie pomocy itp.</li> </ul>
18.	<p>Prezentacje multimedialne dla klas IV-VIII do wykorzystania na lekcję wychowawczą.</p>	<p>-pakiet min. pięciu prezentacji multimedialnych do zastosowania na godzinach wychowawczych w klasach IV-VIII szkoły podstawowej. Tematy zajęć: OGARNIJ SIĘ – jak skutecznie uczyć się i organizować pracę? POGROMCY STRESU – jak sobie radzić ze zdenerwowaniem i treścią? TRUDNA SZTUKA KOMUNIKACJI – jak sprawnie się porozumiewać? „ZAPŁĄTANI W SIECI” – jak się ustrzec przed uzależnieniem od komputera? „BEZPIECZNI W SIECI” – zagrożenia i bezpieczeństwo w internecie?</p>

19.	Klasowa instrukcja fajnych zachowań	<p><u>Skład produktu:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kartoniki przedstawiające w formie tekstowej różne zasady dobrego zachowania, które uczniowie powinni przestrzegać w szkole (min.10)</li> <li>• dobrany do każdej zasady przywilej (min.10) oraz konsekwencja (min.10), uzyskiwane po przestrzeganiu lub nierespektowaniu zawartej umowy</li> </ul> <p>-kartoniki zawierające magnesy umożliwiające przymocowanie na tablicy magnetycznej</p>
20.	Emocjomierz	<p>Przyrząd umożliwiający ręczne regulowanie i wskazywanie poziomu emocji.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• szer. 50 cm</li> <li>• wys. 51,5 cm</li> <li>• wykonany z lakierowanej płyty MDF</li> </ul> <p>-ruchomy wskaźnik poziomu emocji</p> <p>-opis poziomów nastroju/emocji oraz sposobu zmian nastroju/emocji zgodnie ze skalą eskalacji.</p>
21.	Poduszka imitująca przycisk alarmowy	Wym. poduszki 30 x 30 cm, na środku poduszki czerwone kółko „przycisk alarmowy” o śr.10cm.
22.	Rzutki	<p>Tarcza wykonana z weluru, trzy kolory- żółty(zewnętrzny),pomarańczowy(środkowy), czerwony(wewnętrzny)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• śr. tarczy ok.97,5 cm</li> <li>• 3 piłeczki z rzepem o średnicy 4 cm</li> <li>• uchwyt do zawieszenia na ścianie</li> </ul>
23.	Plakat-Jak radzić sobie ze straszącymi myślami?	<p><u>Wymiar plakatu:</u> 48 x 68 cm, laminat</p> <p>Tematyka: różne pomysły na rozładowanie przez dziecko emocji lęku lub smutku</p>
24.	Dywan	Dywan- wzór: pasy poprzeczne o jednakowej szerokości w skali 7 barw -czerwone, pomarańczowe, żółte, zielone, niebieskie i szare , wym. 170 x 232 cm
25.	Piłeczka antystresowa	Elastyczna gumowa piłeczka obszyta miłą w dotyku nylonową tkaniną. śr. 5,5 cm.
26.	Żelowa opaska do rozciągania	<p>Żelowy przyrząd gimnastyczny do ćwiczeń mięśni ramion, klatki piersiowej oraz pleców i redukowania stresu. Wykonany z gumy termoplastycznej TPR.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wym. 23 x 12 cm</li> <li>• żółty</li> </ul>
27.	Plakat-Czy ktoś może mi pomóc?	Plakat wym. 68 x 98 cm, tematyka radzenia sobie problemową sytuacją ,wyrażenie swoich potrzeb, uczuć i znalezienie pomocy w najbliższym otoczeniu.

28.	Plakat- Nastolatek i depresja	<p>Plakat -uświadomienie, że depresja jest chorobą, która może dotknąć każdego człowieka, także w wieku kilkunastu lat, informacje o najważniejszych objawach depresji, wskazanie odczuć i myśli nastolatka cierpiącego na depresję. Informacja gdzie można szukać pomocy.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wym. 68 x 98 cm, laminat</li> </ul>
29.	Program multimedialny wspomagający grafomotorykę	<p>Program multimedialny dla przedszkoli i dla klas 1-3 szkoły podstawowej kształcący motorykę od szlaczka do pięknego pisma.</p> <p>-przeznaczony do użytku na tablicy interaktywnej lub przy wykorzystaniu rzutnika multimedialnego.</p> <p>Zawartość programu: zestaw plansz do ćwiczeń grafomotorycznych wprowadzających dziecko w tematykę pisania od początku aż do osiągnięcia przez nie pełnej samodzielności.</p> <p>Grupy ćwiczeń grafomotorycznych:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prezentacja jak pisać literę - plansze do wstępnych ćwiczeń pisania kształtu bez liniatury,</li> <li>2. Samodzielne rysowanie i pisanie liter w liniaturze - plansze służące dokończaniu podanych na tablicy wzorców.</li> </ol> <p>-min. 100 plansz zawierających:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ilustracje złożone z figur geometrycznych do ćwiczeń pisania/wypełniania kolorem w polu ograniczonym, które można także wykorzystać na zajęciach z edukacji matematycznej (figury geometryczne, wielkość, kształt, różnicowanie),</li> <li>• szlaczki i wzory literopodobne,</li> <li>• litery prezentacyjne, do wstępnych ćwiczeń pisania kształtu bez liniatury,</li> <li>• litery do ćwiczeń pisania w liniaturze,</li> <li>• cyfry,</li> <li>• połączenia liter w postaci krótkich, dwuliterowych wyrazów,</li> <li>• karty pracy do wydruku i samodzielnej pracy dziecka.</li> </ul> <p>licencja: bezterminowa</p>

30.	<p>Programy multimedialne kształtujące percepcję wzrokowo-słuchową</p>	<p>Pakiet dwóch programów multimedialnych dotyczących percepcji słuchowej i percepcji wzrokowej</p> <p>Zakres programu dotyczącego percepcji wzrokowej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ok. 600 ekranów interaktywnych (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 ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne),</li> <li>• min.200 kart pracy do wydruku</li> <li>• Drukowany poradnik metodyczny "Percepcja wzrokowa"</li> <li>• kolorowe patyczki</li> <li>• okrągłe żetony</li> <li>• liczmany – figury</li> <li>• latarka z laserem</li> <li>• lupa</li> <li>• Książki z kursem e-kreda</li> <li>• licencja</li> <li>• instrukcja instalacji</li> <li>• KOD odblokowujący dostęp do szkolenia online i umożliwiający otrzymanie imiennego Certyfikatu</li> </ul> <p><b>Licencja na czas nieokreślony</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produkt zawierający wyraźnie oddzielone treści: <ul style="list-style-type: none"> <li>- materiał tematyczny (ilustracje),</li> <li>- materiał atematyczny (symbole i figury),</li> <li>- materiał językowy (litery i cyfry)</li> </ul> <p>W każdej części zawarte zestawy ćwiczeń z podobnych obszarów:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stałość spostrzegania</li> <li>2. Spostrzeganie figury i tła</li> <li>3. Spostrzeganie położenia przedmiotów w przestrzeni</li> <li>4. Spostrzeganie stosunków przestrzennych</li> <li>5. Koordynacja wzrokowo-ruchowa</li> <li>6. Pamięć wzrokowa</li> <li>7. Jarmark różnorodności (zawiera ćwiczenia z różnych obszarów, niesklasyfikowane w innych działach, np. uwaga i koncentracja).</li> </ol> </li> </ul> <p>Zakres programu dotyczącego percepcji słuchowej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> ponad 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: odsłuchiwanie i nagrywanie własnej wersji materiału językowego, łączenie</li> </ul>
-----	--	---



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),

min.200 kart pracy do wydruku

-wydzielone następujące działy ćwiczeń multimedialnych:

1. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków
2. Zabawy dźwiękami
3. Cechy dźwięku
4. Sekwencje i rytmy
5. Pamięć słuchowa i polecenia złożone
6. Analiza słuchowa
7. Synteza słuchowa
8. Słuch fonemowy
9. Rymy
10. Zagadki
11. Koordynacja słuchowo-wzrokowo-ruchowa

- podręcznik metodyczny, scenariusze zajęć, zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych, drukowalnych kart pracy, oraz KURS TWORZENIA MULTIMEDIALNYCH ZASOBÓW EDUKACYJNYCH na tablice i monitory interaktywne, komputery, tablety, w postaci bogato ilustrowanego przykładami podręcznika tworzenia gier i ćwiczeń interaktywnych do wykorzystania w edukacji i terapii. Możliwość zakończenia kursu certyfikatem imiennym, możliwość pracy z programem online i offline , wykonany w technologii HTML5,

**Licencja na czas nieokreślony,**

Szkolenie online z obsługi programu, wsparcie techniczne producenta.