










Pakiet tradycyjnych pomocy terapeutycznych

Cena pakietu brutto:

11 700,00

15	101728	Wyzłuszczacz	1	
<p>Miękka gruszka wypełniona granulatem, pokryta trwałą tkaniną PCV, z nadrukowaną groźną miną. Przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym do rozładowywania złości w bezpieczny sposób. Gruszka powinna leżeć w rogu klasy lub w kątku do wyrzucania złości, może być do niej dołączona tabliczka do powieszenia na ścianie z napisem i strzałką: TU WYRZUCAMY ZŁOŚCI. Dzieci mogą korzystać z wyzłuszczacza w chwilach pobudzenia emocjonalnego, zgodnie z udzielonymi im wcześniej przez nauczyciela wskazówkami (zawartymi w dołączonej instrukcji). Pomoc przydatna do pracy z uczniami ze zdiagnozowanymi zaburzeniami opozycyjno-buntowniczymi, z ADHD, autyzmem, zespołem Aspergera.</p>				
16	101253	Worek do boksowania złości	1	
<p>Worek do boksowania złości jest jednym ze sposobów bezpiecznego odreagowywania złości – przeprowadzając rozszloczone dziecko do worka pomagamy mu rozpoznać odczuwane emocje, nazwać je oraz dajemy możliwość poradzenia sobie z nimi. Worek do boksowania złości jest przeznaczony dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Wykonany został z trwałej i zmywalnej tkaniny PCV - ma kształt walcowatej poduszki. Worek powinien być położony w takim miejscu sali, aby zapewnić korzystającemu z niego dziecku łatwy dostęp i jednocześnie dyskrecję. # wym. 26 x 45 cm</p>				
17	199076	Pamiętnik mojego humoru	1	
<p>Pomoc uczy dzieci rozpoznawania i nazywania podstawowych emocji, pomaga w ich odreagowywaniu oraz ułatwia pracę z dziećmi, które nie potrafią mówić o swoich uczuciach wprost. Pamiętnik mojego humoru wykonany został w formie zeszytu, tak, by dziecko mogło go używać przez miesiąc. Zadaniem dziecka jest przypomnieć sobie wydarzenia z danego dnia, pomyśleć jakie uczucia się z nimi wiązały (radość, smutek, złość, strach) i kolorami zaznaczyć je (pokolorować) na kole podzielonym na 12 kawałków, używając symboli kolorystycznych. - format: A4 - 30 str. - 5-7 lat</p>				
18	199217	Eliksir klasowych uczuć	1	
<p>Eliksir klasowych uczuć to pomoc dydaktyczna, która ma na celu wsparcie uczniów w poradzeniu sobie oraz odreagowaniu różnego rodzaju emocji, które na co dzień przeżywają w szkole. Uświadamia wychowankom, że każdy człowiek ma prawo do przeżywania różnorodnych uczuć, zarówno tych pozytywnych jak i negatywnych, ale należy pamiętać o tym, by okazywać je w sposób akceptowany przez otoczenie. Eliksir klasowych uczuć zachęca do wyrażania emocji przez te dzieci, które mają problem z ich uzewnętrznianiem oraz tych, które nie potrafią o nich mówić wprost. Eliksir klasowych uczuć opiera się na wyróżnieniu na plakacie 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. Następnie uczeń, który odczuwa jakąś emocję może dojść do arkusza, wybrać kolor kredki/flamastra i wrysować w menzurce swoje uczucie - zamalować kawałek kartki. Zestaw zawiera 25 papierowych arkuszy z nadrukowanym konturem naczynia laboratoryjnego o wymiarach B1, po jednym na każdy dzień miesiąca. Pomoc dydaktyczna pozwala w osiągnięciu przez ucznia kluczowych umiejętności, o których mowa w ustawie programowej, tj.: rozpoznawaniu, rozumieniu i nazywaniu swoich emocji i uczuć oraz przedstawianiu ich przy pomocy artystycznych form wyrazu.</p>				

19	036067	Misiowe humorki - co czuje miś? - cz. 1	1	
Gra uczy dzieci rozpoznawania, nazywania i wyrażania podstawowych emocji (radość, smutek, strach, złość). Stymuluje również rozwój mowy, umiejętności klasyfikowania oraz myślenia przyczynowo-skutkowego. Składa się z misiów-pudełek (miś wesóły, miś smutny, miś przestraszony, miś zły) oraz kart przedstawiających osoby, przedmioty lub sytuacje, które wywołują w dzieciach określone emocje. Zadaniem dziecka jest segregowanie kart do odpowiednich misiów-pudełek, tak by treść karty była zgodna z emocją misia. # 4 skrzyneczki o wym. 12,5 x 5 x 13 cm # 24 kart o wym. 10,5 x 14,8 cm				
20	036116	Misiowe humorki - co czuje miś? - cz. 2	1	
Druga część pomocy przeznaczonej do uczenia dzieci rozpoznawania, nazywania i wyrażania emocji (zazdrość, zawstydzenie, obrażenie się, bycie dumnym z siebie). Gra stymuluje również rozwój mowy, myślenia przyczynowo-skutkowego oraz umiejętność klasyfikowania. Składa się z 4 misiów-pudełek (miś zazdrosny, miś zawstydzony, miś obrażony, miś dumny z siebie) oraz 32 kart przedstawiających osoby, przedmioty lub sytuacje, które wywołują w dzieciach określone emocje. Zadaniem dziecka jest segregowanie kart do odpowiednich misiów-pudełek, tak by treść karty była zgodna z emocją misia. # 4 skrzyneczki o wym. 12,5 x 5 x 13 cm # 32 karty o wym. 10,5 x 14,8 cm				
21	199223	Jak radzić sobie ze straszącymi myślami? - plakat	1	
Plakat przedstawia różne pomysły na rozładowanie przez dziecko emocji lęku lub smutku. Zaproponowane sposoby oparte zostały na ćwiczeniach wizualizacyjnych i oddechowych. Ich celem jest uczenie dziecka radzenia sobie z treścią negatywnych myśli oraz zmniejszanie napięcia emocjonalnego wywołanego tymi myślami. Ważnym elementem jest dołączona do plakatu instrukcja dla nauczyciela, wyjaśniająca na czym polegają poszczególne sposoby na rozładowywanie trudnych emocji oraz zawierająca wskazówki dotyczące przedstawiania ich dzieciom. • wym. 48 x 68 cm				
22	199271	Jak się pogodzić?	1	
Plakat przedstawia kolejne kroki radzenia sobie przez dzieci z rozwiązywaniem konfliktów rówieśniczych. Przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, może stanowić element wyposażenia Kącika do rozwiązywania konfliktów. Do plakatu dołączona została instrukcja dla Nauczyciela podpowiadająca, jak wyjaśnić dzieciom korzystanie z plakatu. Pomoc może być stosowana również w pracy terapeutycznej, szczególnie z dziećmi z ADHD, zaburzeniami pozycyjno-buntowniczymi. Treści zawarte na plakacie uwzględniają fakt, że warunkiem poradzenia sobie z problemową sytuacją jest wyrażenie przez dzieci w asertywny sposób swoich potrzeb, uczuć oraz wysłuchanie i zrozumienie drugiej strony konfliktu. Zaproponowane kroki pozwalają na wspólne rozwiązywanie trudnych sytuacji bez klótni. • wym. 48 x 68 cm				
23	199165	Akademia Bambika - pakiet wersja trzystanowiskowa	1	

Akademia Bambika, to edukacyjny program multimedialny, który ma na celu zapewnienie wszechstronnego wsparcia w rozwoju dziecka w wieku przedszkolnym i szkolnym (5 - 8 lat). Program służy wsparciem przede wszystkim terapeutom, logopedom, pedagogom i nauczycielom, ale z powodzeniem stosowany może być również podczas rewalidacji, zajęć świetlicowych oraz podczas samodzielnej pracy w domu. Pakiet Akademia Bambika to zestaw 5 części programu, z czego każda z nich odpowiada za rozwijanie konkretnych umiejętności. Zastosowanie całego pakietu umożliwia stymulację wielu procesów poznawczych, w tym: spostrzeganie wzrokowe, słuchowe, myślenie i mówienie. Dodatkowo program multimedialny uczy postrzegania zasad bezpieczeństwa, dbania o higienę i zdrowie oraz przypomina o normach dobrego zachowania. Karty pracy, które są przygotowane do pobrania i wydrukowania, dają także dzieciom możliwość ćwiczenia grafomotoryki, koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz orientacji przestrzennej. Poszczególne części Akademia Bambika można stosować pojedynczo, lecz aby nauka była jak najbardziej efektywna polecane jest zastosowanie całego pakietu, w skład którego wchodzi ponad 360 gier ćwiczących różne umiejętności. W skład programu wchodzi: pendrive zawierający klucz dostępowy, umożliwia odtworzenie programu przez urządzenia bez wejścia na płyty CD, materiały do monitorowania postępów dziecka w formie książeczki postępów, szablon do wykonania nagrody za pracę, która czeka na dzieci po przejściu wszystkich części gry i rozwiązaniu wszystkich zadań, czyli Pucharu Akademii, słuchawki oraz naklejki. Program edukacyjny oferuje możliwość zabawy i nauki w jednym, co znacząco wpływa na zwiększenie chęci do nauki. Dziecko od samego początku wprowadzane jest w pewną fabułę. Odbiorcy przenoszą się do starego zamku-Akademii smoka Bambika- bohatera i przewodnika po programie, który przygotował dla nich całą gamę ciekawych przygód i zadań edukacyjno-rozrywkowych. Wszystkiemu towarzyszy kolorowa szata graficzna, która budzi entuzjazm i wpływa na chęć do zabawy. Program stwarza możliwość dostosowania poziomu trudności do możliwości edukacyjnych dziecka oraz wielokrotnego powracania do zadań, w celu utrwalenia materiału, przypomnienia go oraz dodatkowych ćwiczeń. Dodatkowymi zaletami programu Akademia Bambika są: łatwość obsługi i przejrzysta nawigacja, dostosowanie programu do możliwości dzieci, z uwzględnieniem tych, które jeszcze nie czytają lub mają kłopoty z samodzielnym czytaniem, po najechaniu kursorem na postać Bambika lektor czyta polecenia i teksty lub też materiał podany jest w formie graficznej, stworzenie jednolitego dla wszystkich zadań systemu motywacyjnego - smok Bambik informuje dziecko o poprawności wykonania zadania, często wypowiada słowną pochwałę lub w przypadku nieprawidłowych odpowiedzi, zachęca do dalszej pracy.

Akademia Bambika Pakiet, zawiera zestaw 5 części programu:

- BIBLIOTEKA, w której dziecko ma możliwość kształtowania i rozwijania umiejętności w zakresie percepcji wzrokowej.
- LABORATORIUM, to część rozwijająca umiejętność wykonywania operacji myślowych.
- STUDIO NAGRAŃ, obejmuje ćwiczenia z zakresu percepcji słuchowej.
- ŚWIETLICA, usprawnia wymowę oraz wzbogaca słownik dziecka.
- W części PLAC ZABAW dzieci doskonali umiejętność wyrażania emocji oraz umiejętności społeczne, a także utrwala zasady dobrego zachowania. oraz część dodatkową SALA PLASTYCZNA, zawierającą karty pracy do wybranych zadań.

Wymagania systemowe:


Windows XP 32/64-bit + Service Pack 3 + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa

Windows Vista/7/8/10 64-bit + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 3GB, Video RAM 1GB, karta dźwiękowa


Mac OS X 10.7 64-bit procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa

Użytkowanie programu wymaga dostępu do internetu.


Licencja na 3 stanowiska.

24	199250	Diagnoza ucznia w ramach dostosowania wymagań edukacyjnych	1	
----	--------	--	---	---


Diagnoza ucznia w ramach dostosowania wymagań edukacyjnych to poradnik edukacyjny przeznaczony dla osób pracujących z dziećmi w wieku wczesnoszkolnym. Książka służy wsparciem w rozumieniu problematyki indywidualizacji nauczania w klasach początkowych wszystkim osobom pracującym z dziećmi. Z poradnika korzystać mogą nauczyciele, pedagodzy, logopedzi i psychologowie. Diagnoza ucznia w ramach dostosowania wymagań edukacyjnych to pozycja, która pomaga w przeprowadzeniu pełnej diagnozy ucznia oraz opracowaniu dla niego indywidualnego programu pracy. Poradnik z powodzeniem może być wykorzystywany w celu sporządzania wieloaspektowej diagnozy ucznia, opracowywanej w ramach realizacji programu "Indywidualizacja nauczania" oraz w każdej sytuacji, gdy konieczne będzie poznanie poziomu opanowania poszczególnych umiejętności i funkcjonowania dziecka.

25	199226	Zegar emocji	1	
----	--------	--------------	---	---


Pomoc dydaktyczna, przeznaczona dla uczniów w wieku szkolnym. Ułatwia dzieciom rozładowanie emocji, które z różnych powodów przeżywają podczas pobytu w szkole. Zegar emocji uwzględnia osiem stanów emocjonalnych jakie mogą towarzyszyć dziecku w różnych sytuacjach w szkole oraz informuje, w jaki sposób uczeń może poradzić sobie z ich wyrażeniem. Dziecko ustawiając wskazówkę zegara na odpowiedni symbol emocji (np. złość, radość) informuje o tym, w jakim jest nastroju jednocześnie otrzymując obrazkową odpowiedź, jak w bezpieczny i akceptowalny sposób może ją odreagować (np. skorzystaj z plakatu "Eliksir klasowych uczuć"). Pomoc dydaktyczna może pomóc nauczycielom w realizacji założeń podstawy programowej w odniesieniu do zapisu mówiącego o konieczności opanowania przez dziecko umiejętności rozumienia i nazywania emocji oraz radzenia sobie z ich przeżywaniem.

26	199224	Klasowy kodeks złości - plakat	1	
----	--------	--------------------------------	---	---


Klasowy kodeks złości to pomoc dydaktyczna przeznaczona dla nauczycieli szkół podstawowych. Wspomaga pedagogów i wychowawców w przekazywaniu wiedzy na temat właściwych i bezpiecznych sposobów wyrażania złości przez uczniów w klasie szkolnej. Plakat "Klasowy kodeks złości" przeznaczony jest dla dzieci w wieku szkolnym, posiada formę umowy klasowej, którą uczniowie zawierają na początku roku szkolnego. Klasowy kodeks złości zawiera informacje, o tym, że każdy ma prawo do złości, lecz jednocześnie informuje, jak można się zachować, kiedy jest się rozłoszczonym, a czego nie wolno wówczas robić, mówi o konsekwencjach nieprzestrzegania Kodeksu oraz korzyściach płynących z jego stosowania. Plakat umożliwi omówienie przez nauczyciela zaproponowanych zasad (zgodnie z załączoną instrukcją), a następnie wspólne podpisanie się pod umową i jej zawarcie. Klasowy kodeks złości umożliwia realizację ustawy programowej w zakresie wyrażania uczuć w sposób umożliwiający współdziałanie w grupie. - wym. 48 x 68 cm

27	199225	Klasowa instrukcja fajnych zachowań	1	
----	--------	-------------------------------------	---	---


Klasowa instrukcja fajnych zachowań to pomoc dydaktyczna dedykowana dla nauczycieli szkół podstawowych. Wspomaga pedagogów i wychowawców w przekazywaniu wiedzy na temat właściwych zachowań uczniów w klasie szkolnej. Dzięki klasowej instrukcji fajnych zachowań uczeń w przystępny sposób dowie się jak powinno się zachowywać w szkole i grupie rówieśniczej, co może, a czego nie powinien robić, aby prawidłowo funkcjonować w środowisku szkolnym. Skład produktu: kartoniki przedstawiające w formie tekstowej różne zasady dobrego zachowania, które uczniowie powinni przestrzegać w szkole, dobrane do każdej zasady przywilej oraz konsekwencja, uzyskiwane po przestrzeganiu lub nierespektowaniu zawartej umowy. Klasowa instrukcja fajnych zachowań, to pomoc dydaktyczna, która została opracowana w oparciu o założenia terapii poznawczo-behawioralnej, zakładającej, że zachowania są kształtowane przez ich następstwa. Pomoc dydaktyczna koreluje z założeniami ustawy programowej i umożliwia jej realizację w zakresie wyrażania własnych uczuć przez ucznia oraz rozpoznawania i rozumienia emocji innych osób, zdolności do tworzenia relacji z rówieśnikami, panowania nad emocjami i wyrażania ich w sposób umożliwiający współdziałanie w grupie, świadomości wartości uznawanych przez środowisko, oceny postępowania innych oraz umiejętność przyjmowania konsekwencji własnych zachowań.

28	199277	Kodeks dobrego zachowania w klasie	1	
----	--------	------------------------------------	---	---




Celem pomocy jest wspieranie nauczycieli i wychowawców w pracy nad kształtowaniem właściwych zachowań dzieci w grupie rówieśniczej. Kodeks ma uczyć grupowych norm, ułatwiać ich przestrzeganie. Do zestawu dołączono plakat – pomysły na przywileje i nagrody, które nauczyciel może stosować celem wzmocnienia pożądanych zachowań uczniów. Kodeks zawiera zestaw 16 zasad „dobrego” zachowania się dziecka w szkole oraz propozycje konsekwencji ich nieprzestrzegania. Każda z zasad wraz z rysunkowym symbolem została wydrukowana na kartce. Konsekwencje umieszczone są na oddzielnych samoprzylepnych paskach, tak by nauczyciel mógł sam zdecydować, jakie konsekwencje są możliwe do zastosowania w jego klasie. Przed umieszczeniem karty nauczyciel wybiera konsekwencje i przykleja ją w odpowiednim miejscu (dobór konsekwencji do zasad zależy od nauczyciela). Karty umieszcza się w widocznych miejscach (na ścianie, drzwiach, drzwiczkach szafek itp.), liczba jednocześnie prezentowanych kart zależy od potrzeb. Optymalnie w klasie powinno być jednocześnie widocznych 5-6 zasad, które nauczyciel co 2-4 tygodnie wymienia (co pozwala uniknąć efektu „nie zwracania uwagi” na informacje zbyt długo eksponowane). · 16 kart formatu A5 · 16 pasków z konsekwencjami · 1 plakat z listą nagród

29	199307	Emocjomierz	1	
----	--------	-------------	---	--

Emocjomierz służy do wskazywania, jakie emocje w danej chwili odczuwamy, określenia ich siły oraz podpowiadania, jak obniżyć ich natężenie. Poprzez przesunięcie wskaźnika dziecko sygnalizuje, jaki ma nastrój, a następnie „odczytuje”, co może zrobić, by zmniejszyć swój smutek lub złość. Korzystanie z pomocy ułatwia podjęcie rozmowy na temat nieprzyjemnych uczuć, pozwala uświadomić, że trudne emocje mijają oraz że mamy na nie wpływ. Pomoc może być wykorzystywana w pracy z dziećmi w różnym wieku, o różnych zaburzeniach rozwojowych. · szer. 50 cm, · wys. 51,5 cm, · produkt wykonany ze sklejki

30	101882	Przycisk alarmowy992	1	
----	--------	----------------------	---	---

Pomoc ułatwiająca uczniom wyrażanie w akceptowalny sposób irytacji i złości. Na poduszce umieszczono czerwone kółko - „przycisk alarmowy” śr. 10 cm, w który dziecko ma uderzać dłońią, gdy czuje się rozłoszczony. Przycisk można stosować zarówno podczas zajęć lekcyjnych, jak i terapeutycznych. Sprawdza się w przypadku dzieci, które ze względu na swoje zaburzenia mają wzmoczoną potrzebę ruchu lub kłopot z kontrolowaniem zachowań (ADHD, zaburzenia opozycyjno-buntownicze, autyzm). Poduszka została wykonana z miękiej dotyku tkaniny bawełnianej w kolorze szarym. · wym. poduszki 30 x 30 cm

31	199309	Pudełko na smutki	1	
<p>Pozwala na wyciszenie trudnych doznań. Dzieci czasami wyrażają smutek w sposób bezpośredni, słowami, płaczem, a czasem ukrywają uczucia, stają się mniej aktywne lub nadmiernie pobudzone. Pudełko na smutki jest jednym ze sposobów świadomego odreagowywania smutku. Dziecko opisuje lub przedstawia w formie rysunku swój nastrój, a następnie wrzuca kartkę do pudełka, co wzmacniamy sugestią, że smutne myśli można „wyrzucić”. Pomoc można wykorzystywać w terapii dzieci ze zdiagnozowanymi zaburzeniami lękowymi, depresją, zespołem Aspergera, ADHD. · pudełko wykonane ze sklejki ·wym. 20 x 13 x 8,5 cm</p>				
32	196089	Rzutki-wyrzutki	1	
<p>Dziecko rzuca piłkami, starając się wcelować w odpowiednie miejsce tarczy, jednocześnie wyładowując swoją złość. Można zasugerować, by na małej karteczce napisało lub narysowało powód swojego zdenerwowania i przyklepiło kartkę za pomocą samoprzylepnego rzepu do tarczy. Kolory tarczy symbolizują różne nasilenie odczuwanej złości. Pomoc chętnie wykorzystywana przez uczniów z zaburzeniami zachowania, mającymi problemy w kontrolowaniu wybuchów złości i agresji. Tarcza wykonana z weluru. · śr. tarczy 97,5 cm, · 3 piłeczki z rzepem o średnicy 4 cm, · uchwyt do zawieszenia na ścianie</p>				
33	199310	Lęk - plansza	1	
<p>Pomoc mająca dostarczyć dzieciom informacji o uczuciu jakim jest lęk – jaka jest jego istota, cechy, jak można sobie radzić z opanowywaniem strachu. Opiera się na założeniach terapii poznawczo-behawioralnej, jest przydatna w pracy z dziećmi przejawiającymi podwyższony poziom lęku, np. w depresji, fobiach. Plansza wykonana ze sklejki, z nadrukiem, z elementem do przesuwania. · wym. wym. 66,50 x 48,50 cm</p>				
34	199291	Pomysł na wychowawczą. Prezentacje multimedialne dla klas IV-VIII	1	
<p>Pakiet pięciu prezentacji multimedialnych do zastosowania na godzinach wychowawczych w klasach IV-VIII szkoły podstawowej. Celem zaproponowanych zajęć jest przede wszystkim zwiększenie u dzieci umiejętności komunikacji, empatii i radzenia sobie z emocjami. Niektóre tematy poruszają problem bezpieczeństwa i uświadamiania dzieciom, jak je zachować. Tematy zajęć: OGARNIJ SIĘ – jak skutecznie uczyć się i organizować pracę, POGROMCY STRESU – jak sobie radzić ze zdenerwowaniem i tremą, 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 Każda z opracowanych prezentacji zawiera: - informacje o celach i przebiegu zajęć oraz potrzebnych materiałach - materiał dla nauczycieli (krótkie opracowanie teoretyczne tematu) - prezentację multimedialną dla uczniów - zadania i karty do pracy dla uczniów - plakat zawierający najważniejsze zagadnienia i wskazówki dotyczące omawianego tematu. Pomoc ma również przesłanie terapeutyczne. Pomysły na przeprowadzenie lekcji wychowawczych opracowane zostały przez psychologa klinicznego. Opierają się na wiedzy i doświadczeniu z zakresu wspierania rozwoju społecznego i emocjonalnego dzieci. Proponowane w scenariuszach zajęć metody bazują na założeniach terapii poznawczo-behawioralnej, wykorzystują techniki pracy nad treścią myśli, ćwiczenia wizualizacyjne i oddechowe. Informacje przeznaczone dla uczniów podawane są w ciekawy i przystępny sposób, angażujący do myślenia i twórczego działania. Przygotowane przez nich w trakcie zajęć materiały pozostają do ich dyspozycji po zakończeniu lekcji wychowawczej. · licencja bezterminowa</p>				
35	617051	Dywan nastroju - termometr	1	
<p>Kolorowe dywany pomogą najmłodszym w nauce identyfikowania emocji i radzenia sobie z nimi. Będą świetnym miejscem zabaw i poprawy humoru: gdy dziecko jest smutne lub zdenerwowane może wykonać różne ćwiczenia, np. położyć się po stronie z ciemną chmurką i przetoczyć się na "słoneczną" stronę, gdy jego humor się polepszy (Dywan nastroju - tęcza), przeskakiwać z buziek na obrzeżach dywanu na uśmiechniętą bużkę po środku (Dywan nastroju - emotki) czy przechodzić po skali "termometru emocji" z czerwonego pola, aż do niebieskiego i szarego na drugim jego końcu wykonując w trakcie uspokajające ćwiczenia oddechowe (Dywan nastroju - termometr uczuć). Dywany pomogą dzieciom w wyrażaniu codziennych emocji, nauczą nazywania ich oraz dyskusji na temat okoliczności w jakich mogą one im towarzyszyć. ·wym. 170 x 232 cm</p>				






36	199224	Klasowy kodeks złości - plakat	1	
<p>Klasowy kodeks złości to pomoc dydaktyczna przeznaczona dla nauczycieli szkół podstawowych. Wspomaga pedagogów i wychowawców w przekazywaniu wiedzy na temat właściwych i bezpiecznych sposobów wyrażania złości przez uczniów w klasie szkolnej. Plakat "Klasowy kodeks złości" przeznaczony jest dla dzieci w wieku szkolnym, posiada formę umowy klasowej, którą uczniowie zawierają na początku roku szkolnego. Klasowy kodeks złości zawiera informacje, o tym, że każdy ma prawo do złości, lecz jednocześnie informuje, jak można się zachować, kiedy jest się rozżalczonym, a czego nie wolno wówczas robić, mówi o konsekwencjach nieprzestrzegania Kodeksu oraz korzyściach płynących z jego stosowania. Plakat umożliwia omówienie przez nauczyciela zaproponowanych zasad (zgodnie z załączoną instrukcją), a następnie wspólne podpisanie się pod umową i jej zawarcie. Klasowy kodeks złości umożliwia realizację ustawy programowej w zakresie wyrażania uczuć w sposób umożliwiający współdziałanie w grupie. - wym. 48 x 68 cm</p>				
37	199311	Plakat - Czy ktoś może mi pomóc?	1	
<p>Niektóre zachowania nastolatków odbierane są przez otoczenie jako przejaw buntu, efekt dojrzewania, a w rzeczywistości są wynikiem przewlekłego utrzymywania się u dzieci niepokojących uczuć i myśli. Sprawia to, że nastolatki często mają poczucie bycia niezrozumianym oraz przekonanie, że dzieje się z nimi coś niedobrego, co dotyczy tylko ich i z czym muszą się borykać samotnie. Plakat skierowany jest do uczniów starszych klas szkoły podstawowej - jego celem jest wskazanie dzieciom, że to co czują i myślą dotyczy wielu ich rówieśników oraz że warunkiem poradzenia sobie z problemową sytuacją jest wyrażenie swoich potrzeb, uczuć i znalezienie pomocy w najbliższym otoczeniu. - wym. 68 x 98 cm</p>				
38	199316	Plakat - Nastolatek i depresja	1	
<p>Plakat skierowany jest do uczniów starszych klas szkoły podstawowej. Jego celem jest uświadomienie, że depresja jest chorobą, która może dotknąć każdego człowieka, także w wieku kilkunastu lat. W przystępny sposób dostarcza informacji o najważniejszych objawach depresji, wskazuje, jak może się czuć i co może myśleć nastolatek cierpiący na to zaburzenie. Zawiera również podpowiedź, gdzie może szukać pomocy, jeśli podejrzewa u siebie depresję. - wym. 68 x 98 cm</p>				
39	199008	Gimnastyka buzi i języka. Karty do ćwiczeń motoryki narządów artykulacyjnych.	1	
<p>Ćwiczenia motoryki narządów artykulacyjnych oparte są na interpretacji symboli znanych nawet najmłodszym dzieciom. Logopeda/nauczyciel nazywa symbol i podaje słowną interpretację czynności kojarzonej z symbolem oraz demonstruje jej wykonanie (najlepiej przed lustrem). Dziecko stara się naśladować wykonywane ruchy. Kolejne powtórzenia ćwiczeń umożliwiają dziecku zapamiętanie nazwy symbolu, dopowiadanie czynności, która się z nim wiąże oraz samodzielne i coraz sprawniejsze wykonywanie precyzyjnych ruchów w obrębie jamy ustnej. Pomoc rozwija motorykę narządów artykulacyjnych - kinezję tj. ruch narządów, kinestezję tj. czucie ułożenia narządów, rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, stymuluje logiczne myślenie, uczy poprzez demonstrację, naśladownictwo i manipulowanie. Jedna strona karty zawiera jasny, czytelny symbol, druga strona karty jest kolorowa - jeden kolor - lub biała. - 4 zestawy po 10 kart - format: A5 lub 9 x 9 cm</p>				
40	199070	Kwestionariusz do badania artykulacji	1	
<p>To narzędzie pozwalające szczegółowo ocenić artykulację. Odpowiednio przygotowany materiał językowy daje nam możliwość sprawdzenia realizacji danej głoski w izolacji, w sylabach, wyrazach w każdej pozycji (nagłosie, śródgłosie i wygłosie), zwrotach, zdaniach oraz mowie swobodnej. Do kwestionariusza została dołączona karta zapisu wyniku przeprowadzonego badania, w której na bieżąco możemy notować informacje np. jakiego rodzaju zniekształcenia występują w realizacji danej głoski (elizje, substytucje, deformacje) oraz wstępnie zaplanować dalszą pracę terapeutyczną z dzieckiem. - format: A4 - 62 karty - karta zapisu wyników badań</p>				

41	199060	Różnicowanie głosek CZ-C	1	
<p>Pomoc składa się z 4 części – gier pozwalających dziecku na nabycie umiejętności słuchowego różnicowania głosek sz-s i cz-c („Identyfikacja głoski w wyrazie”, „Domino”, „Określanie miejsca występowania głoski w wyrazie” i „Plansza do różnicowania w/w głosek z żetonami”). Opisane zestawy w ciekawy sposób pozwalają pracować z dzieckiem z trudnościami w różnicowaniu głosek sz-s i cz-c. Poszczególne zabawy zostały tak opracowane, aby materiał wyrazowy był jak najobszerniejszy i umożliwiał dziecku pokonanie tej trudności. Zawartość: - 5 kart pracy formatu A4 - 42 szt. tafelków z rysunkami o wym. 5 x 5 cm - 13 kart domina o wym. 5 x 10 - 10 szt. żetonów - 1 plansza formatu A4</p>				
42	199061	Różnicowanie głosek SZ-S	1	
<p>Pomoc składa się z 4 części – gier pozwalających dziecku na nabycie umiejętności słuchowego różnicowania głosek sz-s i cz-c („Identyfikacja głoski w wyrazie”, „Domino”, „Określanie miejsca występowania głoski w wyrazie” i „Plansza do różnicowania w/w głosek z żetonami”). Opisane zestawy w ciekawy sposób pozwalają pracować z dzieckiem z trudnościami w różnicowaniu głosek sz-s i cz-c. Poszczególne zabawy zostały tak opracowane, aby materiał wyrazowy był jak najobszerniejszy i umożliwiał dziecku pokonanie tej trudności. Zawartość: - 5 kart pracy formatu A4 - 42 szt. tafelków z rysunkami o wym. 5 x 5 cm - 13 kart domina o wym. 5 x 10 - 10 szt. żetonów - 1 plansza formatu A4</p>				
43	199299	Różnicowanie głosek k-t	1	
<p>Pomoc służy do pracy nad umiejętnością różnicowania głosek k-t. Składa się z 4 części: 1. Identyfikacja głoski w wyrazie . 2. Domino. 3. Określanie miejsca głoski w wyrazie. 4. Różnicowanie k-t w wyrazach. Pomoc polecana jest dla dzieci z zaburzeniami artykulacji, percepcji słuchowej, opóźnionym rozwojem mowy.</p>				
44	199301	Różnicowanie głosek p-b	1	
<p>Pomoc służy do pracy nad umiejętnością różnicowania głosek p-b. Składa się z 4 części: 1. Identyfikacja głoski w wyrazie . 2. Domino. 3. Określanie miejsca głoski w wyrazie. 4. Różnicowanie p-b w wyrazach. Pomoc polecana jest dla dzieci z zaburzeniami artykulacji, percepcji słuchowej, opóźnionym rozwojem mowy.</p>				
45	199302	Różnicowanie głosek w-f	1	
<p>Pomoc służy do pracy nad umiejętnością różnicowania głosek w-f. Składa się z 4 części: 1. Identyfikacja głoski w wyrazie . 2. Domino. 3. Określanie miejsca głoski w wyrazie. 4. Różnicowanie w-f w wyrazach. Pomoc polecana jest dla dzieci z zaburzeniami artykulacji, percepcji słuchowej, opóźnionym rozwojem mowy.</p>				
46	199303	Różnicowanie głosek k-g	1	
<p>Pomoc służy do pracy nad umiejętnością różnicowania głosek k-g. Składa się z 4 części: 1. Identyfikacja głoski w wyrazie . 2. Domino. 3. Określanie miejsca głoski w wyrazie. 4. Różnicowanie k-g w wyrazach. Pomoc polecana jest dla dzieci z zaburzeniami artykulacji, percepcji słuchowej, opóźnionym rozwojem mowy.</p>				


47	199304	Usprawnianie artykulacji głoski r	1	
Zestaw zawiera 50 kart A4 z ćwiczeniami wspomagającymi wywołanie głoski r oraz utrwalanie tej głoski w kolejnych formach.				
48	199305	Różnicowanie głosek rz/z-z	1	
Pomoc służy do pracy nad umiejętnością różnicowania głosek rz/z-z. Składa się z 4 części: 1. Identyfikacja głoski w wyrazie. 2. Domino. 3. Określanie miejsca głoski w wyrazie. 4. Różnicowanie z/z-z w wyrazach. Pomoc polecana jest dla dzieci z zaburzeniami artykulacji, percepcji słuchowej, opóźnionym rozwojem mowy.				
49	199258	Bambikowe logoprygody - wersja online	1	
<p>Program multimedialny przygotowany z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Może być wykorzystywany podczas terapii prowadzonej przez logopedę lub pedagoga w gabinecie oraz w domu przez rodziców w celu stymulowania rozwoju mowy i języka dziecka. Całość składa się z sześciu części. Każda z nich zawiera zestaw ćwiczeń rozwijający konkretną umiejętność. Z Bambikowymi logoprygodami możemy pracować nad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - usprawnianiem prakcji oralnej wykonując ćwiczenia artykulacyjne przygotowane w formie 20 mini filmików. Każdy z nich przedstawia dziecko wykonujące wybrane ćwiczenie usprawniające pracę języka i/lub warg. Długość czasu trwania ćwiczenia/filmiku możemy dostosować do możliwości dziecka. Na filmikach niektóre dzieci radzą sobie z zadaniami lepiej, inne gorzej, ale razem z nimi łatwiej będzie dziecku przed monitorem wykonywać wielokrotne ruchy języka, warg i dotrzeć do końca wybranego czasu, który odmierza zegar znajdujący się obok ekranu; - poprawą spostrzegania i przetwarzania słuchowego dzięki ćwiczeniom słuchowym takim jak: "Różnicowanie dźwięków niewerbalnych", np.: cicho - głośno, wysoko - nisko, szybko - wolno; "Co słyszysz po kolei - pamięć słuchowa wyrazów", gdzie dziecko ma możliwość wyboru liczby słów do zapamiętania od 2 do 6. Dzieci najpierw słuchają słów, a następnie układają odpowiadające im obrazki w takiej samej kolejności. Obrazków jest o jeden więcej, niż wypowiedzianych słów, więc nie jest to takie proste; "Słysz i rozumiej", czyli rozpoznawanie słów w szumie to forma treningu słuchowego, gdzie dziecko najpierw dokonuje wyboru liczby słów od 2 do 4, a następnie po usłyszeniu słowa w szumie ma wybrać odpowiadający mu obrazek spośród znajdujących się na ekranie; "Co słychać w wyrazie" to również zabawa z możliwością wyboru rodzaju ćwiczenia tj. określania nagłosu lub wygłosu wyrazu oraz skoncentrowania się w ramach wybranej grupy na pracy z samogłoskami lub spółgłoskami; "Różnicowanie dźwięków mowy", gdzie możemy wybrać jedną z dwóch grup ćwiczeń i pracować na sylabach lub wyrazach, po usłyszeniu których dziecko ma rozpoznawać, która z prezentowanych u dołu ekranu liter odpowiada głosce występującej w usłyszonej sylabie lub usłyszanym słowie. W ramach każdej z tych grup możemy z dzieckiem pracować z dźwiękami różniącymi się dźwięcznością ("w"-"f") oraz zestawami typu "sz"-"s"-"ś" itp. "Rytmy" to 3 rodzaje ćwiczeń. Dziecko może nauczyć się tu rozpoznawać rytm i wskazywać pasujący do niego układ graficzny, określać, czy dwa rytmy są takie same czy różne lub po wysłuchaniu rytmu spróbować samodzielnie ułożyć go na ekranie; "Rymy" to również zestaw 3 grup zadań. Dzieci ćwiczą tu odnajdywanie par słów, które rymują się, szukają rymu do zaprezentowanego słowa, uzupełniają zdania wyrazami, tak aby powstała rymowanka; - wymowę w oparciu o grupę ćwiczeń mających na celu wspieranie dziecka w pracy nad poprawą artykulacji. Każda z proponowanych głosek może być utrwalana w izolacji, na poziomie sylaby, wyrazu (w nagłosie, śródgłosie i wygłosie), w zwrotach dwuwyrzowych. Zabawy z głoskami polegają na powtarzaniu, samodzielnym wybrzmiewaniu i nazywaniu obrazków. Na poziomie zdania pracujemy z dziećmi nad różnicowaniem głosek typu "sz"-"s". Mamy tu również możliwość autokorekty, czyli wysłuchania i oceny poprawności własnych wypowiedzi przez dziecko. Nieco bardziej rozbudowana jest część ćwiczeń dotycząca głoski "r". Zawiera ona ćwiczenia wstępne do tej głoski, wyrazy w których głoska "r" występuje po określonych głoskach "t", "d", "p", "b", "k", "g"; wyrazy z głoską "r" między samogłoskami oraz głoskę "r" w zwrotach dwuwyrzowych i zdaniach; - wzbogacaniem słownictwa, dzięki poznaniu przeciwieństw, czyli przymiotników określających przeciwstawne cechy desygnatów oraz określaniu cech rzeczowników. Dzieci poznają tu też treść przysłów i uczą się ich znaczeń; - rozwijaniem kompetencji językowych, wykonując zadania dające dzieciom możliwość wyszukiwania i poprawiania błędów logicznych i gramatycznych w zdaniach; opisywania ilustracji oraz uzupełniania tekstów opowiadań wyrazami w odpowiedniej formie gramatycznej. Ostatnia z części "Warto tu zajrzeć" zawiera podstawowe informacje o warunkach prawidłowego rozwoju mowy, najczęstszych wadach artykulacyjnych oraz dyplomy do wydrukowania. Program posiada bardzo ciekawą i kolorową szatę graficzną. Jest bardzo prosty w obsłudze. Materiał językowy wykorzystany w większości ćwiczeń podawany jest w formie losowej. Dziecko ma więc możliwość wielokrotnego powtarzania zadania i nie uczy się odpowiedzi na pamięć. Zaletą Bambikowych logoprygód jest również fakt, że zawarte w nich ćwiczenia są dostosowane do dzieci, które jeszcze nie czytają - po najechaniu kursorem na tekst czyta go lektor lub materiał językowy podany jest w formie graficznej. Część tekstu podzielona jest kolorami na sylaby, co stanowi duże ułatwienie dla dzieci, które umiejętności czytania jeszcze dobrze nie opanowały. W programie zastosowano również jednolity dla wszystkich zadań system motywacyjny. Odpowiednie sygnały dźwiękowe informują dziecko o poprawności wykonania zadania, czasami na ekranie pojawia się Smok Bambik lub inna NIESPODZIANKA. Często słychać słowną pochwałę lub w przypadku kilku nieprawidłowych odpowiedzi motywator, np. Następnym razem na pewno się uda! <p>Produkt zawiera: </p> <ul style="list-style-type: none"> - klucz dostępu - licencja jednostanowiskowa - słuchawki dwukanałowe - 70 naklejek - książeczka postępow dziecka <p>Wymagania systemowe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Windows XP 32/64-bit + Service Pack 3 + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.2GHz, RAM 512MB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 2. Windows Vista/7/8 64-bit + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.2GHz, RAM 2GB, Video RAM 1GB, karta dźwiękowa 3. Mac OS X 10.7 64-bit procesor min. Core Duo 1.2GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 4. Linux Ubuntu 14.04 + biblioteki: SDL2, Swscale2, AVformat 54, AVcodec 54, AVutil 52 procesor min. Core Duo 1.2GHz, RAM 512MB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 				

4. LINIA ODPIETKA 14,04 Z BUDULKAMI: SŁZ, SWŁAŁE Z, AYTUMIAŁ J4, AYUWEL J4, AYUMI JE PROCESOI NIIMI. CURE DOO 1.2011Z, NAWI JIEMO, VIDEO NAWI JIEMO, NAWI UZWIKUWA.


Program współpracuje z: - komputerem posiadającym ekran dotykowy, - tablicą interaktywną. Do instalacji programu wymagany jest dostęp do internetu.

50	199027	Słyszę, widzę i wymawiam. Ćwiczenia kinestezji artykulacyjnej	1	
<p>Pomoc przeznaczona jest do ćwiczeń kinestezji artykulacyjnej w zakresie głosek środkowojęzykowych (/s/si; ż; zi; ć; ci; dź/dzi) przedniojęzykowo-zębowych (s, z, c, dz) i przedniojęzykowo-dziąsłowych (sz, ż/rz, cz, dż) u osób, które prawidłowo wymawiają każdą z tych głosek w izolacji, sylabach, wyrazach, lecz mają problem z ich identyfikowaniem słuchowym, różnicowaniem w mowie, a także z przyporządkowaniem określonym dźwiękom odpowiednich liter. Dobra sprawność w zakresie kinestezji artykulacyjnej wpływa również bezpośrednio na opanowanie przez dziecko umiejętności czytania. W opracowaniu każdej grupie głosek został przyporządkowany symbol i kolor ułatwiający dziecku zapamiętanie układu narządów artykulacyjnych odpowiadający tymże głoskom oraz dodatkowo symbol dźwięczności /bezdźwięczności istotny dla dzieci, które mogą mieć problem z różnicowaniem głosek dźwięcznych/bezdźwięcznych. Pomoc można wykorzystywać w pracy z dziećmi: z zaburzeniami artykulacji w zakresie ćwiczonych głosek, obniżoną sprawnością motoryczną narządów artykulacyjnych, trudnościami w czytaniu i pisaniu. Jest to narzędzie, które z powodzeniem można stosować również ćwicząc z dziećmi z afazją, niedosłuchem czy autyzmem. - 58 kart A4 - 2 karty A4 dwustronne - 6 kartoników z symbolami</p>				
51	199099	Słowa na różne głoski	1	
<p>To zestaw kart magnetycznych z ilustracjami, których nazwa rozpoczyna się określoną głoską. Karty mogą być wykorzystywane przez nauczycieli do prezentacji przy wprowadzaniu kolejnych liter alfabetu, podczas zajęć usprawniających umiejętność czytania i pisania oraz ćwiczeń logopedycznych przy usprawnianiu artykulacji danej głoski w nagłosie czy różnicowania głosek.</p>				
52	199090	Poznajemy sylaby otwarte z grupą spółgłosek	1	
<p>Każda z sylab znajduje się na osobnym kartoniku, co pozwala na swobodne manipulowanie nimi podczas ćwiczeń oraz dostosowanie materiału do indywidualnych możliwości dziecka. Sylaby przedstawione są przy pomocy wielkich liter drukowanych. Zestawy można wykorzystać do ćwiczeń kinestezji artykulacyjnej, doskonalenia umiejętności rozpoznawania, porównywania, odczytywania i różnicowania sylab oraz zabaw słowotwórczych, np. tworzenia wyrazów z daną sylabą. - 123 karty o wym. 10,5 x 7,4 cm - 60 żetonów w 4 kolorach do oznaczania samogłosek, spółgłosek, oraz głoski/litery „i” pełniącej rolę zmiękczenia w sylabie</p>				
53	199092	Poznajemy sylaby zamknięte	1	
<p>Każda z sylab znajduje się na osobnym kartoniku, co pozwala na swobodne manipulowanie nimi podczas ćwiczeń oraz dostosowanie materiału do indywidualnych możliwości dziecka. Sylaby przedstawione są przy pomocy wielkich liter drukowanych. Zestawy można wykorzystać do ćwiczeń kinestezji artykulacyjnej, doskonalenia umiejętności rozpoznawania, porównywania, odczytywania i różnicowania sylab oraz zabaw słowotwórczych, np. tworzenia wyrazów z daną sylabą. - 236 kart o wym. 10,5 x 7,4 cm - 60 żetonów w 3 kolorach (20 x 3) – do oznaczania samogłosek i spółgłosek w sylabach</p>				
54	199091	Poznajemy sylaby otwarte	1	


Każda z sylab znajduje się na osobnym kartoniku, co pozwala na swobodne manipulowanie nimi podczas ćwiczeń oraz dostosowanie materiału do indywidualnych możliwości dziecka. Sylaby przedstawione są przy pomocy wielkich liter drukowanych. Zestawy można wykorzystać do ćwiczeń kinestezji artykulacyjnej, doskonalenia umiejętności rozpoznawania, porównywania, odczytywania i różnicowania sylab oraz zabaw słowotwórczych, np. tworzenia wyrazów z daną sylabą. - 254 karty o wym. 10,5 x 7,4 cm - 80 żetonów w 4 kolorach (20 x 4) – do oznaczania samogłosek, spółgłosek oraz głóski/litery „i” pełniącej rolę zmiękczenia w sylabie

55	199097	Głoska, a litera - plansza*	1	
----	--------	-----------------------------	---	---


Na plakacie w ciekawy graficznie sposób zostały przedstawione podstawowe informacje dotyczące relacji między głoską a literą oraz definicje sylaby i wyrazu. Konkretne wiadomości zostały również poparte przykładami.

56	199286	Zaburzenia procesów przetwarzania słuchowego u dzieci. APD	1	
----	--------	--	---	---


Jest to pierwsza na rynku polskim pozycja kompleksowo omawiająca zagadnienia przetwarzania słuchowego [APD]. Opracowanie przybliża proces diagnozy, rodzaje testów stosowanych do oceny wyższych funkcji słuchowych, profile APD oraz związek APD z innymi zaburzeniami rozwojowymi. Polecana dla lekarzy, pedagogów, logopedów i rodziców dzieci z APD. Zaburzenia przetwarzania słuchowego to termin stosowany w medycynie (audiologii), psychologii i pedagogice dla określenia zespołu objawów wynikających z nieprawidłowego funkcjonowania wyższych funkcji słuchowych. Dzieci z APD doświadczają wielu poważnych trudności w codziennym funkcjonowaniu, a w szczególności podczas nauki szkolnej. Mylą zbliżone dźwięki, przekręcają podobnie brzmiące wyrazy lub błędnie je wymawiają. Wskutek tego mają kłopoty z analizą i syntezą słuchową. Często nie rozumieją wydawanych ustnie dłuższych, złożonych poleceń i instrukcji oraz samodzielnie czytanego na głos bądź słuchanego tekstu. Proponowana publikacja zdecydowanie przybliży zagadnienia związane z APD wszystkim zainteresowanym. · 48 str. · format: 20 x 20 cm





57	199237	Praktyczne wskazówki do pracy z uczniem w ramach realizacji pomocy psychologiczno-pedagogicznej w szkole.*	1	
----	--------	--	---	---

Książka "Praktyczne wskazówki do pracy z uczniem w ramach realizacji pomocy psychologiczno-pedagogicznej w szkole" jest kontynuacją opracowania "Diagnoza ucznia w ramach indywidualizacji nauczania", przeznaczoną dla nauczycieli szkół podstawowych. Poradnik powstał w odpowiedzi na zapotrzebowanie nauczycieli i pedagogów, którzy po zdiagnozowaniu różnorodnych zaburzeń w zakresie funkcjonowania psychoruchowego uczniów i wychowanków chcą podjąć odpowiednie oddziaływania terapeutyczne. Poradnik zawiera propozycje różnorodnych ćwiczeń stymulujących rozwój zaburzonych funkcji: motoryki małej i dużej, lateralizacji, analizatorów - wzrokowego i słuchowego, mowy i języka oraz operacji myślowych i pamięci. Dwa rozdziały poświęcone zostały zebraniu wskazówek dotyczących sposobów pracy z dziećmi ujawniającymi różnego rodzaju trudności w nauce lub zachowaniu oraz współpracy z ich rodzicami. Ważnym elementem opracowania jest część prezentująca tworzenie indywidualnego planu oddziaływań terapeutyczno-edukacyjnych dla ucznia w ramach indywidualizacji nauczania. Podręcznik zawiera również "Słowniczek terminów", w którym wyjaśnione zostały najważniejsze pojęcia dotyczące rozwoju i terapii dziecka. Książka została wzbogacona o 2 załączniki: "Karta diagnozy porównawczej", do której można wpisywać informacje na temat funkcjonowania psychoruchowego dziecka i jego umiejętności oraz "Karta doboru ćwiczeń usprawniających zaburzone funkcje u ucznia", dzięki której nauczyciel po sporządzeniu diagnozy będzie mógł dobrać ćwiczenia stymulujące rozwój zaburzonych funkcji i umiejętności u dziecka. Podręcznik zawiera 80 stron formatu A4





58	199019	Alfabet z obrazkami	1	
----	--------	---------------------	---	---





Pomoc do pracy z dziećmi w klasach 1-3, doskonale sprawdza się w zajęciach rewalidacyjnych i pozalekcyjnych z uczniami mającymi trudności w czytaniu i pisaniu, w tym zagrożonymi ryzykiem dysleksji. Zestaw dwustronnych kart to praktyczny materiał do demonstracji liter. Każda karta zawiera z jednej strony literę drukowaną i pisaną (wraz z kierunkiem jej pisania) oraz ilustrację wraz z podpisem. Druga strona natomiast nie posiada obrazka - jedynie zapis litery, co daje możliwość zaadaptowania karty według własnych potrzeb. Wystarczy nakleić wybrany obrazek lub wykonać ilustrację. W ten sposób można dostosowywać wyrazy związane z wprowadzaną literą do umiejętności czy zainteresowań uczniów. Pomoc rozwija rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, orientację przestrzenną, koordynację wzrokowo - ruchową, umiejętność słuchania i spostrzegania. Pomoc przeznaczona jest dla dzieci, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, z zaburzonym funkcjonowaniem analizatora słuchowego i wzrokowego, z obniżonym poziomem grafomotorycznym i płynnością ruchów, z zaburzoną koordynacją wzrokowo - ruchową, u których chcemy wspomagać umiejętność prawidłowego kreślenia liter pojedynczych jak również dwuznaków i zmiękczeń. - 44 karty formatu A4




59	199069	Krótkie opowiadania do ćw. rozumienia i czytania	1	
----	--------	--	---	---

To zbiór opowiadań, które dziecko może wysłuchać lub samodzielnie przeczytać. Tekst został zapisany dwoma kolorami, z podziałem wyrazów na sylaby, przy zachowaniu zasady rozdzielania spółgłosek. Jest to dużym ułatwieniem dla dzieci, które mają trudności z opanowaniem umiejętności czytania. Do każdego opowiadania dołączone są zadania w formie 5 kart pracy, które dziecko wykonuje po jego wysłuchaniu. Tytuły opowiadań: - W ogrodzie - Na wsi - W sklepie - Pokój z zabawkami - Urodziny Oli				
60	199253	Krótkie opowiadania do ćw. rozumienia i czytania cz. 2	1	
Zbiór opowiadań, których dziecko może wysłuchać lub samodzielnie je przeczytać. Tekst został zapisany dwoma kolorami, z podziałem wyrazów na sylaby, przy zachowaniu zasady rozdzielania spółgłosek. Jest to duże ułatwienie dla dzieci, które mają trudności z opanowaniem umiejętności czytania. Do każdego opowiadania dołączone są zadania w formie 5 kart pracy, które dziecko wykonuje po jego wysłuchaniu. Tytuły opowiadań, które dziecko może wysłuchać lub samodzielnie przeczytać. Tekst opowiadań został zapisany dwoma kolorami, z podziałem wyrazów na sylaby, przy zachowaniu zasady rozdzielania spółgłosek. Jest to dużym ułatwieniem dla dzieci, które mają trudności z opanowaniem umiejętności czytania. Do każdego opowiadania dołączone są zadania, które dziecko wykonuje po jego wysłuchaniu. Część druga zawiera wyrazy o trudniejszej budowie fonologicznej, służy doskonaleniu techniki czytania i rozumieniu treści czytanego tekstu. Tytuły opowiadań: 1. Wakacje pod namiotem. 2. Rower. 3. Wycieczka do Zoo. 4. Wyprawa do lasu. 5. Zgubiony króliczek.				
61	199298	Słowa i zdania do ćwiczeń rozumienia i czytania. Część 1 - głoski/litery P, M, B, L, F, W	1	
To zbiór zestawów słów i krótkich tekstów w oparciu o wyrazy w najprostszyc formach. Dziecko może wysłuchać lub samodzielnie przeczytać słowa. Tekst opowiadań został zapisany dwoma kolorami, z podziałem wyrazów na sylaby, przy zachowaniu zasady rozdzielania spółgłosek. Jest to dużym ułatwieniem dla dzieci, które są na początku drogi nabywania umiejętności czytania. Do każdego opowiadania dołączone są zadania, które dziecko wykonuje po jego wysłuchaniu. Zawartość: · 65 kart A4				
62	199306	Słowa i zdania do ćwiczeń rozumienia i czytania. Część 2 - głoski/litery T, D, K, G, J, N, Ł	1	
To zbiór zestawów słów i krótkich tekstów w oparciu o wyrazy w najprostszyc formach. Dziecko może wysłuchać lub samodzielnie przeczytać słowa. Tekst opowiadań został zapisany dwoma kolorami, z podziałem wyrazów na sylaby, przy zachowaniu zasady rozdzielania spółgłosek. Jest to dużym ułatwieniem dla dzieci, które są na początku drogi nabywania umiejętności czytania. Do każdego opowiadania dołączone są zadania, które dziecko wykonuje po jego wysłuchaniu. Zawartość: · 84 karty A4				
63	199028	Onomatopeje	1	
Onomatopeje to wieloelementowa pomoc składająca się z 2 typów kart. Karty typu „Piotruś” mają na celu zapoznanie dziecka z dźwiękami i odpowiadającymi im rysunkami, a dołączone do nich paski z sekwencjami symboli dźwięków są materiałem do ćwiczeń pamięci słuchowej. Zadaniem dziecka jest zapamiętanie podawanych przez nauczyciela/terapeutę sekwencji dźwięków, które nauczyciel prezentuje w kolejności przedstawionej na paskach i ułożenie takiej samej sekwencji z kart znajdujących się w zestawach „Piotruś”. Po odwróceniu paska dziecko ma możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania. Pomoc stymuluje rozumienie mowy, rozwija słownictwo, ćwiczy uwagę słuchową i koncentrację. Jest skonstruowana zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Z powodzeniem można ją wykorzystywać z dziećmi już od 2 roku życia. Jest doskonałym narzędziem do konstruowania zabaw stymulujących rozwój mowy oraz pomocą dydaktyczną w terapii opóźnionego rozwoju mowy, afazji dziecięcej, dysleksji, mowy dzieci z zaburzeniami słuchu i autyzmem. - 104 karty typu „Piotruś” (4 serie: zwierzęta domowe, zwierzęta natury, przyroda/otoczenie, dźwięki wydawane przez człowieka) - karty do ćwiczeń sekwencji słuchowych o wym. 29,7 x 10 cm podzielone na 3 poziomy: 2 onomatopeje - 15 kart, 3 onomatopeje - 10 kart, 4 onomatopeje - 6 kart				

64	199046	Poznajemy dźwięki	1	
<p>Dzięki tej pomocy już bardzo wcześnie możemy ćwiczyć z dziećmi uwagę słuchową, koncentrację, umiejętność identyfikowania i różnicowania dźwięków oraz pamięć słuchową. Pomoc jest skonstruowana zgodnie z zasadą stopniowania trudności. Z powodzeniem można ją wykorzystywać z dziećmi już od 2 roku życia, ale także z tymi w wieku szkolnym. Jest doskonałym narzędziem do konstruowania zabaw stymulujących rozwój analizatora słuchowego oraz pomocą dydaktyczną w terapii opóźnionego rozwoju mowy, afazji dziecięcej, dysleksji, mowy dzieci z zaburzeniami słuchu, autyzmem, czy zaburzeniami centralnego przetwarzania słuchowego. - 96 obrazków z postaciami i symbolami kategorii (cicho - głośno; wysoko - nisko; szybko - wolno; smutno - wesoło) o wym 8,3 x 8,3 cm - 4 plansze kontrolne - 16 kart z wzorami sekwencji</p>				
65	199073	Posłuchaj/zobacz, zapamiętaj, ułóż!	1	
<p>To propozycja do ćwiczeń pamięci, uwagi słuchowej i wzbogacania słownictwa. Pomoc składa się z pasków kontrolnych z ilustracjami w liczbie od 1 do 5 oraz pojedynczych obrazków odpowiadających ilustracjom na kolejnych paskach. Zadaniem dziecka jest po usłyszeniu nazw/zobaczeniu ilustracji z pojedynczych obrazków ułożyć taką samą sekwencję, a następnie sprawdzić poprawność wykonanego zadania poprzez porównanie z paskiem kontrolnym. Pomoc składa się z: - zestaw 1 – pojedyncze obrazki (każdy w 2 egzemplarzach) – 16 szt. - zestaw 2 – na pasku kontrolnym 2 obrazki, 16 pojedynczych obrazków - zestaw 3 – na pasku kontrolnym 3 obrazki, 24 pojedyncze obrazki - zestaw 4 – na pasku kontrolnym 4 obrazki, 32 pojedyncze obrazki - zestaw 5 – na pasku kontrolnym 5 obrazki, 40 pojedynczych obrazków W celu ułatwienia pracy poszczególnymi zestawami w prawym górnym rogu każdego obrazka/paska znajduje się numer zestawu, do którego on należy.</p>				
66	199078	Rytmy i dźwięki. Pakiet dla ucznia	1	
<p>Zawarte w pakiecie pomoce i odpowiednio dobrane ćwiczenia kształtują u dziecka świadomość dźwięków, uczą ich różnicowania oraz stymulują uwagę, pamięć i percepcję słuchową. Ćwiczenia zawarte w pakiecie dziecko może wykonywać indywidualnie lub w parach. Dzięki odpowiednio opracowanym elementom i ćwiczeniom dziecko uczy się poprzez manipulowanie i ma okazję do samodzielnego weryfikowania poprawności wykonanych przez siebie działań oraz na ich korektę. Pakiet składa się z: - 108 tabliczek z obrazkami o wym. 6 x 6 cm - 108 tabliczek z podpisami o wym. 6 x 2 cm - 108 białych kwadratów o wym. 3 x 3 cm - 108 białych, płaskich prostokątów o wym. 6 x 2 cm - 108 białych, wąskich prostokątów o wym. 1,5 x 3 cm - 1 szara plansza A3</p>				
67	199077	Rytmy i dźwięki. Pakiet demonstracyjny dla nauczyciela	1	
<p>To ciekawa propozycja pomocy do stymulacji percepcji i uwagi słuchowej, którą nauczyciel/terapeuta może wykorzystać do pracy indywidualnej lub grupowej. Pomoc rozwija spostrzeganie słuchowe, uwagę i pamięć słuchową, koordynację wzrokowo- słuchowo- ruchową oraz słownictwo. Pakiet zawiera elementy potrzebne do prezentowania zadań dzieciom na tablicy, przykładowe kontrolne karty pracy do kserowania oraz obszerną instrukcję z opisem poszczególnych ćwiczeń. Pakiet składa się z: - 24 kart A5 z obrazkami - 27 tabliczek z podpisami o wym. 15 x 5 cm - 27 białych kwadratów o wym. 7,5 x 7,5 cm - 27 białych, płaskich prostokątów o wym. 15 x 5 cm - 27 białych, wąskich prostokątów o wym. 3,5 x 7,5 cm - karty pracy A4 dla ucznia</p>				
68	199257	Słuchaj z Bambikiem	1	


<p>„Słuchaj z Bambikiem” to program terapeutyczny, przeznaczony dla dzieci od 3. roku życia. Mogą z niego korzystać przedszkolaki i dzieci w młodszym wieku szkolnym. Zebrane w nim ćwiczenia rozwijają uwagę i pamięć słuchową oraz umiejętność identyfikowania i różnicowania dźwięków. Pomoc jest skonstruowana zgodnie z zasadą stopniowania trudności, dlatego jest również doskonałym narzędziem do stymulacji wyższych funkcji słuchowych w terapii dzieci z opóźnionym rozwojem mowy, z afazją dziecięcą, dysleksją, z zaburzeniami słuchu, autyzmem, a przede wszystkim z zaburzeniami przetwarzania słuchowego [APD]. Odpowiedni poziom funkcji słuchowych ma wpływ na kształtowanie się prawidłowej wymowy, sprawności językowych, a w późniejszym czasie na opanowanie funkcji fonologicznych tj. różnicowania głosek, łączenia ich w wyrazy, ustawiania w odpowiedniej kolejności w wyrazie i przekształcania. Program Słuchaj z Bambikiem umożliwia dziecku rozwijanie zdolności, które warunkują prawidłową naukę czytania i pisanie. Dziecko wraz ze znanym i lubianym już bohaterem pomocy edukacyjnych - smokiem Bambikiem - wykonuje ćwiczenia rozwijające: - słuch i uwagę wzrokową, - uwagę słuchową, - pamięć słuchową, - różnicowanie wysokości dźwięków, - różnicowanie długości dźwięków. Do pracy z programem zalecane są słuchawki (085186, sprzedawane osobno). Wymagania systemowe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Windows XP 32/64-bit + Service Pack 3 + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.2GHz, RAM 512MB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 2. Windows Vista/7/8/10 64-bit + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.2GHz, RAM 2GB, Video RAM 1GB, karta dźwiękowa 3. Mac OS X 10.7 64-bit procesor min. Core Duo 1.2GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa <p>Licencja bezterminowa na 1 stanowisko</p>				
69	199023	Kto to? Co to? Rzeczownik	1	
<p>Pomoc niezbędna w poznawaniu i utrwalaniu umiejętności rozpoznawania części mowy. Jednym z zadań dziecka jest wypełnienie planszy kartonikami z obrazkami pasującymi do danej kategorii rzeczownika. Po każdym wylosowaniu kartonika, dziecko musi nazwać to, co przedstawia rysunek i określić, do której kategorii rzeczownika należy. Zestaw wprowadza dziecko w świat gramatyki języka polskiego. Wspomaga rozumienie mowy, wzbogacanie słownictwa, stymuluje rozwój umiejętności zadawania pytań i budowania zdań poprawnych pod względem gramatycznym, uczy kreatywności, stymuluje logiczne myślenie. Pomoc przeznaczona jest dla dzieci, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, z opóźnionym rozwojem mowy, z afazją dziecięcą, z dysleksją. - 5 plansz formatu A4 - 30 kartoników z obrazkami o wym. 6 x 6 cm - 5 kart pracy formatu A4 (do kserowania)</p>				
70	199024	Czasownik - Co robi? Co się z nim dzieje?	1	
<p>Pomoc zawiera materiał, który pozwala na 4 rodzaje ćwiczeń: 1."Poznajemy słowa, które określają czynności - zabawa memo." Jest to etap wstępny, którego celem jest zapoznanie dziecka z wyrazami, które należą do grupy czasowników. 2."Formy czasownika w określonym czasie." Uświadamia dziecku, że forma czasownika zmienia się w zależności od tego, czy to o czym mówimy działo się wczoraj, dzieje się teraz, czy dopiero będzie się działo w przyszłości. 3."Osobowe formy czasownika." Celem zabawy jest pokazanie dziecku, że różne osoby będą używały innej formy tego samego czasownika. 4."Kontrolne karty pracy." Karty zostały opracowane zgodnie z zasadą stopniowania trudności i są przeznaczone dla uczniów, u których poziom umiejętności czytania i pisanie jest różny. Pomoc rozwija: rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, wprowadza w świat gramatyki języka polskiego, stymuluje rozwój umiejętności zadawania pytań i budowania zdań poprawnych pod względem gramatycznym, uczy kreatywności oraz stymuluje logiczne myślenie. Pomoc przeznaczona dla dzieci w młodszym wieku szkolnym i starszych, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, a także dla uczniów: z opóźnionym rozwojem mowy, z SLI (specyficznymi zaburzeniami rozwoju językowego szczególnie z deficytem gramatycznym), z afazją dziecięcą, z dysleksją. - 136 kartoników z obrazkami czynności o wym. 6 x 6 cm - plansza czasu formatu A4 - 2 plansze do ćw. odmiany czasownika przez osoby formatu A4 - 5 kontrolnych kart pracy formatu A4 (do kserowania)</p>				
71	199055	Jaki? Przymiotnik	1	
<p>„Jaki? Przymiotnik” to pomoc z serii „Poznajemy części mowy”. Składa się ona z trzech części mających formę gier: „Poznajemy słowa, które określają cechy przedmiotów/zjawisk”, „Porównywanie – np. okrągły jak...” i „Określanie cech rzeczownika – np. Jabłko jest....(okrągłe, kwaśne, zepsute itp.) oraz 2 plansz demonstracyjnych wyjaśniających zagadnienia stopniowania i odmiany przymiotnika. Pomoc rozwija rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, wprowadza w świat gramatyki języka polskiego, stymuluje rozwój umiejętności zadawania pytań i budowania zdań poprawnych pod względem gramatycznym, uczy kreatywności oraz stymuluje logiczne myślenie. Pomoc przeznaczona dla dzieci w młodszym wieku szkolnym i starszych, u których chcemy wspomagać rozwój mowy, a także dla uczniów: z opóźnionym rozwojem mowy, z SLI (specyficznymi zaburzeniami rozwoju językowego szczególnie z deficytem gramatycznym), z afazją dziecięcą, z dysleksją. - 4 plansze kontrolne formatu A4 - 20 tafelków z rysunkami - 20 tafelków z rysunkami - 20 kart o wym. 7 x 7 cm - 20 kart formatu A5 do ćwiczeń określania rzeczownika - plansza prezentująca stopniowanie przymiotnika - plansza prezentująca odmianę przymiotnika przez liczby i rodzaje - żetony - instrukcja</p>				
72	199296	Gramatyka. Odmiana rzeczowników przez przypadki	1	

Pomoc wprowadza dziecko w świat gramatyki języka polskiego. Uczy prawidłowej odmiany rzeczowników, a w efekcie poprawnego ich stosowania w budowanych przez dziecko wypowiedziach. Zestaw zawiera: - 24 karty A4 - 2 książeczki A4 - Plakat A3				
73	199297	Gramatyka dla najmłodszych. JAKI, JAKA, JAKIE? Odmiana przymiotnika przez rodzaje	1	
Pomoc wprowadza dziecko w świat gramatyki języka polskiego. Uczy prawidłowej odmiany przymiotników, a w efekcie poprawnego ich stosowania w budowanych przez dziecko wypowiedziach. Do gry dołączone są karty pracy, gdzie zadaniem dziecka jest dopisanie do obrazka cech przedmiotu, jaki się na nim znajduje. Pomoc składa się z : - 54 kart z obrazkami 8 x10 cm - 50 żetonów - 13 kart pracy w formacie A4 (czarno białych, do kserowania)				
74	826005	Szyfrowanki 1	1	
Do ułożenia zdań dzieci korzystają z planszy z kodem obrazkowo-sylabowym. Zamieniając kolejno każdy obrazek odpowiednią sylabą, maluch z przyjemnością odkrywa zaszyfrowaną wiadomość. Praca z zestawem wspomaga rozpoznawanie, odczytywanie i łączenie sylab w słowa i zdania, stymuluje umiejętność odkrywania i wykorzystywania w samodzielnym działaniu reguł, rozwija linearnie opracowywanie informacji symbolicznych i językowych oraz myślenie analityczne, a także trenuje czytanie ze zrozumieniem. • plansze do układania zdań - 8 szt. o wym. 20 x 6 cm • plansza z kodem obrazkowo-sylabowym - 1 szt. o wym. 20 x 6 cm • kartoniki z sylabami - 14 szt. o wym. 2,5 x 2,5 cm. Do ułożenia zdań dzieci korzystają z planszy z kodem obrazkowo-sylabowym. Zamieniając kolejno każdy obrazek odpowiednią sylabą, maluch z przyjemnością odkrywa zaszyfrowaną wiadomość. Praca z zestawem wspomaga rozpoznawanie, odczytywanie i łączenie sylab w słowa i zdania, stymuluje umiejętność odkrywania i wykorzystywania w samodzielnym działaniu reguł, rozwija linearnie opracowywanie informacji symbolicznych i językowych oraz myślenie analityczne, a także trenuje czytanie ze zrozumieniem. • plansze do układania zdań - 8 szt. o wym. 20 x 6 cm, • plansza z kodem obrazkowo-sylabowym - 1 szt. o wym. 20 x 6 cm, • kartoniki z sylabami - 14 szt. o wym. 2,5 x 2,5 cm				
75	826006	Szyfrowanki 2	1	
Do ułożenia zdań dzieci korzystają z planszy z kodem obrazkowo-sylabowym. Zamieniając kolejno każdy obrazek odpowiednią sylabą, maluch z przyjemnością odkrywa zaszyfrowaną wiadomość. Praca z zestawem wspomaga rozpoznawanie, odczytywanie i łączenie sylab w słowa i zdania, stymuluje umiejętność odkrywania i wykorzystywania w samodzielnym działaniu reguł, rozwija linearnie opracowywanie informacji symbolicznych i językowych oraz myślenie analityczne, a także trenuje czytanie ze zrozumieniem. • plansze do układania zdań - 8 szt. o wym. 20 x 6 cm • plansza z kodem obrazkowo-sylabowym - 1 szt. o wym. 20 x 6 cm • kartoniki z sylabami - 14 szt. o wym. 2,5 x 2,5 cm. Praca z zestawem wspomaga rozpoznawanie, odczytywanie i łączenie sylab w słowa i zdania, stymuluje umiejętność odkrywania i wykorzystywania w samodzielnym działaniu reguł, rozwija linearnie opracowywanie informacji symbolicznych i językowych oraz myślenie analityczne, a także trenuje czytanie ze zrozumieniem. • plansze do układania zdań - 8 szt. o wym. 20 x 6 cm • plansza z kodem obrazkowo-sylabowym - 1 szt. o wym. 20 x 6 cm • kartoniki z sylabami - 14 szt. o wym. 2,5 x 2,5 cm				
76	135243	Ortograficzny omnibus	1	
Opanowanie umiejętności poprawnego pisania wymaga odpowiedniego rozwoju wielu funkcji, z których bardzo istotne są funkcje wzrokowe. „Ortograficzny omnibus” doskonale rozwija spostrzegawczość, percepcję wzrokową i pamięć wzrokową. Cztery różnorodne plansze o dużym formacie A3 z urozmaiconą grafiką, zawierają obszerny materiał ćwiczeniowy. Pozwala on na utrwalanie poznanych zasad ortograficznych i ułatwia zapamiętywanie poprawnej pisowni trudnych wyrazów. Ortografia przestaje być nudna, jej nauka jest świetną zabawą. Pomoc zawiera 4 plansze i około 320 kartoników (80 do każdej planszy). Trzy plansze zawierają materiał z konkretną trudnością ortograficzną: U/Ó, CH/ H, RZ/Ż, a czwarta to wszystkie trudności ortograficzne w jednym. Na kartonikach znajdują się wyrazy, na których zaznaczone są trudności ortograficzne, co dodatkowo utrwala i ułatwia zapamiętywanie ich poprawnej pisowni. Zadaniem dziecka jest znalezienie wylosowanego wyrazu z daną trudnością ortograficzną na odpowiedniej planszy. Kartoniki mogą być również wykorzystywane do segregowania wyrazów adekwatnie do wskazania, np. do danej trudności, wymienności itd. Pomoc dedykowana jest do pracy z uczniami z zaburzonymi procesami uczenia się – dysleksją, dysortografią, jak również do pracy z dziećmi, które wymagają utrwalenia zasad poprawnej pisowni.				


77	145176	Edutherapeutica ADHD	1	
<p>Nowoczesny zestaw z blisko 100 multimedialnymi ćwiczeniami dla dzieci w wieku od 6 do 10 lat, wraz ze scenariuszami zajęć i kartami pracy. Personalizowane wsparcie dla nauczycieli praktyków, którzy w bieżącej pracy oraz w ramach zajęć specjalistycznych, podejścia indywidualnego lub grupowego ucznia z ADHD, chcą skupić się na optymalizacji jego rozwoju. Proponowane zadania, aktywności i symulacje są stworzone w oparciu o aktualne trendy rozwojowe z uwzględnieniem potrzeb neurobiologicznych mózgu dzieci z zespołem nadruchowości psychoruchowej z deficytami uwagi. Ćwiczenia w atrakcyjnej formie multimedialnej skoncentrowane są w 5 obszarach stymulacyjnych:</p> <p>MODUŁ 1 – HAMOWANIE REAKCJI - ćwiczenia i zadania uczące reakcji hamowania – od technik zadaniowych do gier, które odraczają gratyfikację celu, z uwzględnieniem systemów żetonowych. Celem nadrzędnym jest uczenia dziecka czekania, odroczenia swojej reakcji zamiast reakcji na „tu i teraz”.</p> <p>MODUŁ 2 – KONTROLA WŁASNYCH EMOCJI „PANOWANIE NAD SOBĄ” – zadania i gry związane z szeroko pojętą inteligencją emocjonalną, zadania symulacyjne, bajki, sytuacje społeczne, komiksy społeczne wzmacniające kompetencje dziecka w obszarze identyfikowania emocji, ich funkcji, zachowań zastępczych, technik relaksacji, reakcji sytuacyjnych.</p> <p>MODUŁ 3 – KONCENTRACJA UWAGI MIMO DZIAŁANIA DYSTRAKTORÓW – zadania, ćwiczenia i gry wzmacniające koncentrację uwagi z uwzględnieniem kontrolowanej dekoncentracji oraz przerzutności uwagi.</p> <p>MODUŁ 4 – GOTOWOŚĆ DO POŚWIĘCENIA NA RZECZ NADRZĘDNEGO CELU – zadania, gry, ćwiczenia do wykorzystania w pracy grupowej, indywidualnej lub z zespołem klasowym, których celem jest praca nad ego-centryczną postawą dziecka z ADHD z uwzględnieniem takich postaw pożądanych jak empatia oraz identyfikowanie potrzeb innych. Ponadto zadania, które będą polegały na rezonowaniu neuronów lustrzanych odpowiedzialnych za postawy współpracy.</p> <p>MODUŁ 5 – PAMIĘĆ OPERACYJNA (AKTYWOWANA „TU” I „TERAZ”) - zadania, ćwiczenia i gry rozwijające pamięć roboczą (bezpośrednią) oraz pamięć słuchową i zadaniową. Celem tych zadań jest korekcja ćwiczeniowa w obszarze procesów poznawczych.</p> <p>Ćwiczenia rozwijają w dzieciach z ADHD obszary deficytowe, ale jednocześnie dają poczucie kompetencji w sferach, gdzie dziecko będzie miało silnie pożądaną sprawczość: •uczają kontrolowanej dekoncentracji, •dają narzędzia myśleniowe w sytuacjach emocjonalnych, •wprowadzają elementy treningu zastępowania zachowań trudnych, •wspierają procesy poznawcze bardzo istotne w procesie uczenia się. Zestaw Edutherapeutica ADHD zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> •plan-drive z ćwiczeniami multimedialnymi, •karty pracy (wydrukowane), •poradnik ze scenariuszami zajęć dla nauczyciela, •długopis Banach 3D z kartami pracy oraz materiałem do tworzenia modeli (3 kolory filamentu); <p>długopis zmienia rysunki w przestrzenne obiekty; dla dzieci z ADHD jest szczególnie pomocny, ponieważ uczy cierpliwości oraz rozwija wyobraźnię przestrzenną, •zestawienie on-line dla nauczycieli. Produkt dostępny od października 2021.</p>				
78	199252	Aktywne ćwiczenia pamięci	1	
<p>Pomoc służąca ćwiczeniu pamięci. Składa się z 10 plansz A4 przedstawiających zdjęcia różnych przedmiotów (od 3 do 7 na jednej planszy) oraz 50 tafelków o wym. 6 x 6 cm, przedstawiających te same, tym razem pojedyncze zdjęcia. Zadanie polega na wybraniu spośród rozłożonych na stole tafelków te, które odpowiadają zdjęciom przedstawionym na prezentowanej planszy. Można także opisać przedmioty ze zdjęć, opowiedzieć do czego służą. Ćwiczenie można przeprowadzić z odkrytą planszą lub - w trudniejszej wersji - zakryć ją po 10 sekundach. Dla dla dzieci: •z opóźnionym rozwojem mowy, •z afazją dziecięcą, •z zaburzeniami uwagi i pamięci, z ADHD, •z APD [zaburzeniami przetwarzania słuchowego], •z dysleksją, dla dorosłych: •z afazją, •zaburzeniami trudności w przypomnieniu sobie nazw, czyli aktualizacją słów oraz utrzymywaniem ich w pamięci.</p>				
79	135211	Świat pod lupą - gra na spostrzegawczość	1	
<p>Pomoc edukacyjna skonstruowana w celu doskonalenia percepcji wzrokowej oraz ćwiczenia spostrzegawczości i koordynacji wzrokowo-ruchowej. Z uwagi na kontrastowe kolory silnie stymuluje zmysł wzroku i przyciąga uwagę dzieci rozwijając umiejętność obserwacji. Idealnie sprawdzi się w pracy z dziećmi z opóźnionym rozwojem mowy, autystycznymi, z zespołem Aspergera, jak również dziećmi o nieharmonijnym rozwoju. Może być wykorzystywana do uwspólniania pola uwagi oraz stymulowania mowy. Ponadto zachęca do komunikacji oraz ćwiczy uwagę słuchową oraz pamięć wzrokową. Pomoc edukacyjna składa się z dużej, składanej planszy oraz 100 kart z poszczególnymi ilustracjami. Zadaniem dziecka jest znalezienie na planszy eksponowanego elementu. Prosta grafika, mnogość obrazków z różnych kategorii sprawia, że gra oprócz ćwiczeń percepcyjnych może być z powodzeniem wykorzystywana do stymulacji mowy dzieci, jej rozumienia, poszerzenia zasobu słownikowego, rozumienia pojęć, aranżowania sytuacji komunikacyjnych, jak również do doskonalenia umiejętności językowych – analiza i synteza sylabowa, głoskowa, tworzenie zdań, prostych opowieści, stosowanie prawidłowych konstrukcji składniowych oraz stymulowania rozwoju operacji myślowych i pamięci – klasyfikowanie, uogólnianie, różnicowanie, segregowanie, znajdowanie podobieństw, doskonalenie myślenia przyczynowo – skutkowego (układanie historyjek), dobieranie par, ćwiczenia pamięci oraz stymulowanie myślenia twórczego i wyobraźni. Obrazki mogą być wykorzystywane do tworzenia własnych historyjek/ krótkich powiadań opartych na spontanicznych skojarzeniach zarówno w pracy indywidualnej jak i grupowej. Przydatne w stymulacji ogólnorozwojowej.</p> <p>Gra może być modyfikowana w zależności od potrzeb. Doskonale sprawdzi się w pracy w grupie ćwicząc kompetencje społeczno-emocjonalne tj.: czekanie na swoją kolej, zasady fair play oraz rywalizację i umiejętność przegrywania. · wym. planszy 40 x 40 cm · 100 kart o wym. 12 x 10 cm</p>				

80	135233	Sudoku dwustronne 6 x 6 - kości i cyfry	1	
<p>Dwustronne sudoku, idealne do pracy terapeutycznej z dziećmi autystycznymi, o nieharmonijnym rozwoju, dziećmi z ADHD oraz do stymulowania rozwoju intelektualnego dzieci zdrowych pomoc oparta na obrazkowym materiale tematycznym. Zaprojektowana w dwóch wersjach o zróżnicowanym poziomie trudności. Jest wygodna w użytkowaniu, bo nie ogranicza ruchów i przestrzeni osobistej dzieci. Dziecko może manipulować elementami, które przyciągają uwagę i zachęcają do zabawy. Doskonałe narzędzie do ćwiczeń w zakresie: stymulowania rozwoju myślenia przyczynowo-skutkowego, myślenia logicznego, umiejętności planowania i przewidywania, obserwacji, ćwiczenia koncentracji uwagi i koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz kształcenia spostrzegawczości. Układanie sudoku zwiększa sprawność umysłową, poprawia zdolności analityczne, rozwija półkulę mózgu odpowiedzialną za logiczne myślenie, rozwija inteligencję, poprawia koncentrację i pamięć. Zadaniem dziecka jest wypełnienie wszystkich kwadratów planszy obrazkami tak, aby w każdym wierszu i każdej kolumnie obrazek występował tylko raz. Wykonane z kartonu. Zróżnicowany poziom trudności: - plansze dla młodszych dzieci – 4 pola na 4 pola, wielkość pojedynczego „okna” - 9 x 9 cm. Dostępne warianty plansz: kości i cyfry; owoce i emocje; zwierzęta dzikie i domowe, ptaki i pojazdy. - plansze dla starszych dzieci – 6 pól na 6 pól, wielkość pojedynczego „okna” - 6 x 6 cm. Dostępne warianty plansz: kości i cyfry; owoce i ptaki; zabawki i rośliny; zwierzęta domowe i figury owoce. Dodatkowo poszczególne elementy gry mogą być wykorzystywane do tworzenia kategorii, segregowania, ćwiczenia pamięci wzrokowej czy wykluczania nieodpowiednich elementów z danego zbioru. - wym. planszy 40 x 40 cm</p>				
81	135234	Sudoku dwustronne 6 x 6 - owoce i ptaki	1	
<p>Dwustronne sudoku, idealne do pracy terapeutycznej z dziećmi autystycznymi, o nieharmonijnym rozwoju, dziećmi z ADHD oraz do stymulowania rozwoju intelektualnego dzieci zdrowych pomoc oparta na obrazkowym materiale tematycznym. Zaprojektowana w dwóch wersjach o zróżnicowanym poziomie trudności. Jest wygodna w użytkowaniu, bo nie ogranicza ruchów i przestrzeni osobistej dzieci. Dziecko może manipulować elementami, które przyciągają uwagę i zachęcają do zabawy. Doskonałe narzędzie do ćwiczeń w zakresie: stymulowania rozwoju myślenia przyczynowo-skutkowego, myślenia logicznego, umiejętności planowania i przewidywania, obserwacji, ćwiczenia koncentracji uwagi i koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz kształcenia spostrzegawczości. Układanie sudoku zwiększa sprawność umysłową, poprawia zdolności analityczne, rozwija półkulę mózgu odpowiedzialną za logiczne myślenie, rozwija inteligencję, poprawia koncentrację i pamięć. Zadaniem dziecka jest wypełnienie wszystkich kwadratów planszy obrazkami tak, aby w każdym wierszu i każdej kolumnie obrazek występował tylko raz. Wykonane z kartonu. Zróżnicowany poziom trudności: - plansze dla młodszych dzieci – 4 pola na 4 pola, wielkość pojedynczego „okna” - 9 x 9 cm. Dostępne warianty plansz: kości i cyfry; owoce i emocje; zwierzęta dzikie i domowe, ptaki i pojazdy. - plansze dla starszych dzieci – 6 pól na 6 pól, wielkość pojedynczego „okna” - 6 x 6 cm. Dostępne warianty plansz: kości i cyfry; owoce i ptaki; zabawki i rośliny; zwierzęta domowe i figury owoce. Dodatkowo poszczególne elementy gry mogą być wykorzystywane do tworzenia kategorii, segregowania, ćwiczenia pamięci wzrokowej czy wykluczania nieodpowiednich elementów z danego zbioru. - wym. planszy 40 x 40 cm</p>				
82	135239	Sudoku dwustronne 4 x 4 - zwierzęta dzikie i domowe	1	
<p>Dwustronne sudoku, idealne do pracy terapeutycznej z dziećmi autystycznymi, o nieharmonijnym rozwoju, dziećmi z ADHD oraz do stymulowania rozwoju intelektualnego dzieci zdrowych pomoc oparta na obrazkowym materiale tematycznym. Zaprojektowana w dwóch wersjach o zróżnicowanym poziomie trudności. Jest wygodna w użytkowaniu, bo nie ogranicza ruchów i przestrzeni osobistej dzieci. Dziecko może manipulować elementami, które przyciągają uwagę i zachęcają do zabawy. Doskonałe narzędzie do ćwiczeń w zakresie: stymulowania rozwoju myślenia przyczynowo-skutkowego, myślenia logicznego, umiejętności planowania i przewidywania, obserwacji, ćwiczenia koncentracji uwagi i koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz kształcenia spostrzegawczości. Układanie sudoku zwiększa sprawność umysłową, poprawia zdolności analityczne, rozwija półkulę mózgu odpowiedzialną za logiczne myślenie, rozwija inteligencję, poprawia koncentrację i pamięć. Zadaniem dziecka jest wypełnienie wszystkich kwadratów planszy obrazkami tak, aby w każdym wierszu i każdej kolumnie obrazek występował tylko raz. Wykonane z kartonu. Zróżnicowany poziom trudności: - plansze dla młodszych dzieci – 4 pola na 4 pola, wielkość pojedynczego „okna” - 9 x 9 cm. Dostępne warianty plansz: kości i cyfry; owoce i emocje; zwierzęta dzikie i domowe, ptaki i pojazdy. - plansze dla starszych dzieci – 6 pól na 6 pól, wielkość pojedynczego „okna” - 6 x 6 cm. Dostępne warianty plansz: kości i cyfry; owoce i ptaki; zabawki i rośliny; zwierzęta domowe i figury owoce. Dodatkowo poszczególne elementy gry mogą być wykorzystywane do tworzenia kategorii, segregowania, ćwiczenia pamięci wzrokowej czy wykluczania nieodpowiednich elementów z danego zbioru. - wym. planszy 40 x 40 cm</p>				
83	135240	Sudoku dwustronne 4 x 4 - ptaki i pojazdy	1	


Dwustronne sudoku, idealne do pracy terapeutycznej z dziećmi autystycznymi, o nieharmonijnym rozwoju, dziećmi z ADHD oraz do stymulowania rozwoju intelektualnego dzieci zdrowych pomoc oparta na obrazkowym materiale tematycznym. Zaprojektowana w dwóch wersjach o zróżnicowanym poziomie trudności. Jest wygodna w użytkowaniu, bo nie ogranicza ruchów i przestrzeni osobistej dzieci. Dziecko może manipulować elementami, które przyciągają uwagę i zachęcają do zabawy. Doskonałe narzędzie do ćwiczeń w zakresie: stymulowania rozwoju myślenia przyczynowo-skutkowego, myślenia logicznego, umiejętności planowania i przewidywania, obserwacji, ćwiczenia koncentracji uwagi i koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz kształcenia spostrzegawczości. Układanie sudoku zwiększa sprawność umysłową, poprawia zdolności analityczne, rozwija półkulę mózgu odpowiedzialną za logiczne myślenie, rozwija inteligencję, poprawia koncentrację i pamięć. Zadaniem dziecka jest wypełnienie wszystkich kwadratów planszy obrazkami tak, aby w każdym wierszu i każdej kolumnie obrazek występował tylko raz. Wykonane z kartonu. Różnicowany poziom trudności: - plansze dla młodszych dzieci – 4 pola na 4 pola, wielkość pojedynczego „okna” - 9 x 9 cm. Dostępne warianty plansz: kości i cyfry; owoce i emocje; zwierzęta dzikie i domowe, ptaki i pojazdy. - plansze dla starszych dzieci – 6 pól na 6 pól, wielkość pojedynczego „okna” - 6 x 6 cm. Dostępne warianty plansz: kości i cyfry; owoce i ptaki; zabawki i rośliny; zwierzęta domowe i figury owoce. Dodatkowo poszczególne elementy gry mogą być wykorzystywane do tworzenia kategorii, segregowania, ćwiczenia pamięci wzrokowej czy wykluczania nieodpowiednich elementów z danego zbioru. - wym. planszy 40 x 40 cm

84	135244	Drewniana układanka - ćwiczenia lewopółkulowe	1	
----	--------	---	---	---


Ćwiczenia lewopółkulowe to grupa ćwiczeń polegająca na stymulowaniu lewej półkuli mózgu, która: analizuje, przetwarza linearnie, porządkuje sekwencyjnie, wykrywa relacje. Układanka polega na ułożeniu za pomocą szczypec drewnianych kulek zgodnie z wzorem podanym na obrazku, na drewnianej tabliczce. Kontrastowe kolory przyciągają uwagę dziecka, a sposób układania zachęca do działania. Układanka doskonale ćwiczy sprawność ręki, prawidłowy chwyt oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Układanie wzorów stymuluje rozwój pamięci i percepcji wzrokowej, umiejętność postrzegania przedmiotów w przestrzeni oraz postrzegania relacji przestrzennych. Układanka doskonale sprawdzi się w pracy z dziećmi wymagającymi ćwiczeń percepcyjnych i koordynacyjnych – z uczniami z zaburzeniami procesów uczenia się (dysleksja, dysgrafia, dysortografia), z zaburzeniami koncentracji uwagi, autyzmem i zespołem Aspergera. W skład zestawu wchodzi: - drewniana tabliczka jako podstawa układanki - drewniane szczypec - drewniane kulki - pakiet papierowych plansz z przykładowymi układankami

85	826001K	Klocki edukacyjne Canoe - kartonowe	1	
----	---------	-------------------------------------	---	---


Zestaw sześciennych klocków kartonowych w dwóch najbardziej kontrastowych kolorach: czarnym i białym, z nadrukowanymi prostymi wzorami geometrycznymi (koło, kwadrat, krzyżyk, ics). Klocki zaprojektowane z myślą o młodszych dzieciach, które potrzebują silnych bodźców, a zarazem czystych barw i prostych wzorów. Zapakowane w praktyczny, bawełniany woreczek. Produkt zawiera: - 60 kartoników 3cmx3cm - 6 dwustronnych plansz A4 - z 34 wzorami do wykorzystania - instrukcję

86	826004K	Witrażyki	1	
----	---------	-----------	---	---


Witrażyki kształtują syntezę wzrokową, funkcję niezbędną do nauki czytania, trenują rozpoznawanie kolorów i figur geometrycznych oraz stanowią dobrą alternatywę dla puzzli. Wykonane z kartonu. Zapakowane w praktyczny, bawełniany woreczek. • 42 elem. w 4 kształtach o wym. 5-10 cm • ramka o wym. 12 x 12 cm • 12 kart o wym. 10 x 10 cm

87	826009	Grafitki - cienie	1	
----	--------	-------------------	---	---


Grafitki to kolorowe, wykonane z grubego kartonu plansze z 4 lub 6 wymiowanymi kółkami, pod którymi znajdują się identyczny rysunek, jak na kółku. Rysunki na różnych kółkach tworzą podobne do siebie pary, których elementy różnią się jednak nieco kształtem lub kolorem. Zadaniem dziecka jest włożyć kółka na właściwe miejsce. Rozwiązanie zadań w serii Grafitki nie jest dla dziecka oczywiste. Zadania wymagają przeanalizowania obrazów, które zawierają zarówno cechy wspólne, jak i różnice, które dziecko musi znaleźć. Dzięki temu pobudzana jest tak prawa półkula mózgu (identyfikująca podobieństwa), jak i lewa (odpowiedzialna za spostrzeganie różnic). W ten sposób poprzez zabawę dziecko ćwiczy analizę wzrokową potrzebną do późniejszych, bardziej zaawansowanych zadań. ■ wym. planszy: 29,6 x 20,8 x 0,3 cm • 6 wymiowanych kółek o średnicy 8,4 cm i gr. 0,15 cm

88	826010	Grafitki - zwierzaki	1	
----	--------	----------------------	---	---


Grafitki to kolorowe, wykonane z grubego kartonu plansze z 4 lub 6 wymiowanymi kółkami, pod którymi znajduje się identyczny rysunek, jak na kółku. Rysunki na różnych kółkach tworzą podobne do siebie pary, których elementy różnią się jednak nieco kształtem lub kolorem. Zadaniem dziecka jest włożyć kółka na właściwe miejsce. Rozwiązanie zadań w serii Grafitki nie jest dla dziecka oczywiste. Zadania wymagają przeanalizowania obrazów, które zawierają zarówno cechy wspólne, jak i różnice, które dziecko musi znaleźć. Dzięki temu pobudzana jest tak prawa półkula mózgu (identyfikująca podobieństwa), jak i lewa (odpowiedzialna za spostrzeganie różnic). W ten sposób poprzez zabawę dziecko ćwiczy analizę wzrokową potrzebną do późniejszych, bardziej zaawansowanych zadań. ■ wym. planszy: 29,6 x 20,8 x 0,3 cm
 • 6 wymiowanych kółek o średnicy 8,4 cm i gr. 0,15 cm

89	826011	Grafitki - wzorki	1	
----	--------	-------------------	---	---


Grafitki to kolorowe, wykonane z grubego kartonu plansze z 4 lub 6 wymiowanymi kółkami, pod którymi znajduje się identyczny rysunek, jak na kółku. Rysunki na różnych kółkach tworzą podobne do siebie pary, których elementy różnią się jednak nieco kształtem lub kolorem. Zadaniem dziecka jest włożyć kółka na właściwe miejsce. Rozwiązanie zadań w serii Grafitki nie jest dla dziecka oczywiste. Zadania wymagają przeanalizowania obrazów, które zawierają zarówno cechy wspólne, jak i różnice, które dziecko musi znaleźć. Dzięki temu pobudzana jest tak prawa półkula mózgu (identyfikująca podobieństwa), jak i lewa (odpowiedzialna za spostrzeganie różnic). W ten sposób poprzez zabawę dziecko ćwiczy analizę wzrokową potrzebną do późniejszych, bardziej zaawansowanych zadań. ■ wym. planszy: 29,6 x 20,8 x 0,3 cm
 • 6 wymiowanych kółek o średnicy 8,4 cm i gr. 0,15 cm

90	826012	Grafitki - biało-czerwone	1	
----	--------	---------------------------	---	---


Grafitki to kolorowe, wykonane z grubego kartonu plansze z 4 lub 6 wymiowanymi kółkami, pod którymi znajduje się identyczny rysunek, jak na kółku. Rysunki na różnych kółkach tworzą podobne do siebie pary, których elementy różnią się jednak nieco kształtem lub kolorem. Zadaniem dziecka jest włożyć kółka na właściwe miejsce. Rozwiązanie zadań w serii Grafitki nie jest dla dziecka oczywiste. Zadania wymagają przeanalizowania obrazów, które zawierają zarówno cechy wspólne, jak i różnice, które dziecko musi znaleźć. Dzięki temu pobudzana jest tak prawa półkula mózgu (identyfikująca podobieństwa), jak i lewa (odpowiedzialna za spostrzeganie różnic). W ten sposób poprzez zabawę dziecko ćwiczy analizę wzrokową potrzebną do późniejszych, bardziej zaawansowanych zadań. ■ wym. planszy: 20,8 x 20,8 x 0,3 cm
 • 4 wymiowane kółka o średnicy 8,4 cm i gr. 0,15 cm

91	826013	Grafitki - paski i rozetki	1	
----	--------	----------------------------	---	---






Grafitki to kolorowe, wykonane z grubego kartonu plansze z 4 lub 6 wymiowanymi kółkami, pod którymi znajduje się identyczny rysunek, jak na kółku. Rysunki na różnych kółkach tworzą podobne do siebie pary, których elementy różnią się jednak nieco kształtem lub kolorem. Zadaniem dziecka jest włożyć kółka na właściwe miejsce. Rozwiązanie zadań w serii Grafitki nie jest dla dziecka oczywiste. Zadania wymagają przeanalizowania obrazów, które zawierają zarówno cechy wspólne, jak i różnice, które dziecko musi znaleźć. Dzięki temu pobudzana jest tak prawa półkula mózgu (identyfikująca podobieństwa), jak i lewa (odpowiedzialna za spostrzeganie różnic). W ten sposób poprzez zabawę dziecko ćwiczy analizę wzrokową potrzebną do późniejszych, bardziej zaawansowanych zadań. ■ wym. planszy: 20,8 x 20,8 x 0,3 cm
 • 4 wymiowane kółka o średnicy 8,4 cm i gr. 0,15 cm




92	826014	Grafitki - paski i kratki	1	
----	--------	---------------------------	---	---

Grafitki to kolorowe, wykonane z grubego kartonu plansze z 4 lub 6 wymiowanymi kółkami, pod którymi znajduje się identyczny rysunek, jak na kółku. Rysunki na różnych kółkach tworzą podobne do siebie pary, których elementy różnią się jednak nieco kształtem lub kolorem. Zadaniem dziecka jest włożyć kółka na właściwe miejsce. Rozwiązanie zadań w serii Grafitki nie jest dla dziecka oczywiste. Zadania wymagają przeanalizowania obrazów, które zawierają zarówno cechy wspólne, jak i różnice, które dziecko musi znaleźć. Dzięki temu pobudzana jest tak prawa półkula mózgu (identyfikująca podobieństwa), jak i lewa (odpowiedzialna za spostrzeganie różnic). W ten sposób poprzez zabawę dziecko ćwiczy analizę wzrokową potrzebną do późniejszych, bardziej zaawansowanych zadań. ■ wym. planszy: 20,8 x 20,8 x 0,3 cm
 • 4 wymiowane kółka o średnicy 8,4 cm i gr. 0,15 cm

93	826007	Klocki Canoe - zestaw dotyk	1	
----	--------	-----------------------------	---	---

<p>Zabawa klockami Canoe Dotyk ma korzystny wpływ na stan zmysłu dotyku. Dobra kondycja tego zmysłu ma decydujący wpływ na rozwój czucia własnego ciała, sprawnego planowania ruchowego, optymalnego pobudzenia układ nerwowy, koncentracji uwagi, kontaktów społecznych i emocji. Na podstawie wieloletnich doświadczeń w pracy terapeutycznej Canoe Dotyk został specjalnie przygotowany z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym i osobach, których zmysł dotyku nie funkcjonuje prawidłowo. Klocki wyprodukowano w Polsce z drewna bukowego I gatunku. Użyto certyfikowanych nietoksycznych lakierów i farb. Produkt bezpieczny dla dzieci. Zestaw zawiera: • 16 drewnianych klocków z wypukłym kształtami o wym. 4 x 4 x 1,5 cm • 4 klocki gładkie • opaskę na oczy</p>				
94	826015	Rozłączanie cech - gra logiczna	1	
<p>Jaki kolor Jaki wzór Jaki kształt I co pasuje do obrazka POPATRZ - WYBIERZ - UŁÓŻ! Dzieci uwielbiają rozwiązywać zadania problematyczne i zagadkowe – to fakt, niepodlegający dyskusji. Do takich właśnie zadań należy zestaw Rozłączanie cech, który stanowi doskonały trening prawej i lewej półkuli mózgu, rozwijając logiczne myślenie, spostrzeganie wzrokowe, analizę i syntezę wzrokową, koncentrację, pamięć oraz linearność. Jednym z kluczowych elementów rozwoju intelektualnego dziecka, mającym wpływ na funkcjonowanie w dorosłym życiu, jest myślenie logiczne, które umożliwia wnikliwe poznawanie otaczającego świata oraz dokonywanie życiowych wyborów. Dzięki zdolności rozumowania, analizowania i integrowania ze sobą informacji możemy nie tylko wyciągać wnioski, lecz przede wszystkim rozumieć: sens wypowiedzi, treść czytanych książek, zasady językowe czy matematyczne. Dzięki ćwiczeniom analizowania, wnioskowania i wyodrębniania cech poszczególnych przedmiotów, zestaw Rozłączanie cech może być wstępem do edukacji matematycznej. Językowy opis przedmiotu, na przykład „niebieskie spodnie w kwiatki” wspomaga umiejętność odkrywania zasad łączenia cech w systemie językowym - zasad gramatycznych oraz językowego opisu rzeczywistości. Aby dokonać prawidłowej analizy danego przedmiotu należy dostrzec różnice, wykręcić relacje i na końcu wyłączyć ze zbioru. Wykorzystując małe karty zestawu, możemy przeprowadzić również ćwiczenia kategoryzacji na: wzory, kolory, przedmioty i kształty. · 50 małych kart ze wzorami · 60 dużych kart z obrazkami · 3 podstawki/plansze · instrukcja</p>				
95	199010	Słowa i zdania	1	
<p>Karty mają na celu wzbogacanie słownictwa dziecka. Materiał językowy został podzielony na kategorie nadrzędne. Każda karta podzielona jest na dwie części: pierwsza to rysunki przykładowych desygatów należących do danej kategorii nadrzędnej, druga to miejsce, w którym dzieci samodzielnie mogą dorysować lub wkleić inne rysunki przedstawiające przedmioty z omawianej kategorii. Dołączone wzory do budowania zdań służą dziecku jako pomoc w tworzeniu zdania o różnej długości z wybranym wyrazem z danej kategorii. Dziecko ma ułożyć zdanie składające się z tylu wyrazów, ile ma zaznaczonych kótek na pasku kontrolnym. Wypowiadając każde kolejne słowo zdania dotyka palcem jednego kółka. - 22 karty formatu A4 - wzory do budowy zdań o różnej długości</p>				
96	199294	Żółwikowe zawody	1	
<p>Pomoc do terapii niepełności mowy, gotowości słownej i płynności słownikowej, przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym. Ma formę gry planszowej, w której dziecko w losowy sposób wykonuje ćwiczenia relaksacyjne, oddechowe, a przede wszystkim słownikowe zgodnie z instrukcją. Skład zestawu: · plansza A3 · karty 6 x 6 cm - 30 szt- 2 pionki, kostka do gry</p>				
97	079121	Szlaczki samoprzylepne - zestaw 1	1	
<p>Kolorowe naklejki samoprzylepne to nieodzowna pomoc edukacyjna, której celem jest przygotowanie dziecka do nauki pisania. Zadaniem dziecka jest wodzenie palcem po wzorze. Rozwijają sprawność grafomotoryczną dziecka oraz koordynację wzrokowo-ruchową. · 2 szt. · wym. 62 x 21 cm</p>				
98	199045	Szlaczki na cztery pory roku	1	
<p>Kolorowe plansze z obrazkami nawiązującymi do tematyki pór roku proponują ćwiczenia usprawniające motorykę ręki i przygotowujące do umiejętności pisania. Dzięki teczkom z tworzywa karty służą do wielokrotnego użytku. Zadaniem dziecka jest rysowanie po śladzie, ale również rysowanie własnych szlaczków i wzorów. Niektóre karty proponują ćwiczenia rysowania oburącz. - 40 kart formatu A4 - 8 teczek - 4 mazaki</p>				

99	199098	Ćwiczenia w pisaniu ciągłym	1	
<p>To propozycja do ćwiczeń graficznych w pisaniu ciągłym szlaczków, szlaczków litero-podobnych, sylab i wyrazów. Celem tych ćwiczeń jest usprawnianie drobnych, pisarskich ruchów ręki oraz koordynacji wzrokowo – ruchowej. Zadaniem dziecka jest pisać po śladzie bez odrywania ręki od zaznaczonego miejsca i w wyznaczonym kierunku danego wzoru. Strzałki pokazujące kierunek linii uczą właściwego kreślenia, zaś sposób skonstruowania szlaczków pozwala na pisanie całej linii bez odrywania ręki, przez co ćwiczy ruch ciągły potrzebny później podczas pisania sylab, wyrazów. Zaletą tych szlaczków jest stopniowanie trudności we wzorach i liniaturze. Każdy wzór początkowo zapisany jest czarnym kolorem, następnie zmniejsza swoje natężenie barwy, a na końcu jest pusta liniatura, która początkowo jest duża i stopniowo zmniejszana. Jest to ułatwione zadanie dla dzieci, które niechętnie podejmują się pisania szlaczków, liter, sylab i wyrazów.</p>				
100	826008	Czy ręka pamięta? - zabawa edukacyjna	1	
<p>Czy ręka pamięta to zabawa edukacyjna polegająca na rysowaniu zapamiętanych obrazów. Przynosi wiele korzyści rozwojowych: • ćwiczy przetwarzanie obrazu widzianego na ruch • trenuje planowanie ruchowe dominującej ręki • doskonali pamięć i koncentrację uwagi . Jak się bawić Wybieramy planszę z dwoma lub czterema polami oraz pasującą do niej kartę do rysowania. Na planszy układamy wybrane wcześniej obrazki, by po kilku sekundach odwrócić je tak, aby dziecko już ich nie widziało. Zadaniem malucha jest zapamiętanie obrazków, ich kolejności lub położenia w przestrzeni oraz narysowanie ich na swojej karcie. Narysowane wzorki zmazujemy miękką szmatką. Opakowanie zawiera: • 2 plansze o wym. 15,3 x 15,3 x 0,2 cm • 2 plansze o wym. 15,3 x 7,6 x 0,2 cm • 54 kartoniki o wym. 4,5 x 4,5 x 0,2 cm (27 z czarnymi wzorami na białym tle i 27 z białymi wzorami na czarnym tle).</p>				
101	135246	Magiczny kwadrat	1	
<p>Mały kwadrat, a dużo możliwości! Matematyka to prawdziwe wyzwanie i magia. Liczby należy poukładać na planszy w taki sposób, by ich suma w każdym wierszu, w każdej kolumnie i w każdej przekątnej była taka sama. Jest wówczas sumą magiczną. Magiczny kwadrat doskonale ćwiczy umiejętność rachowania, dopełniania zbiorów i myślenia logicznego. Pomoc zawiera plansze i elementy do ułożenia aż 10 sum magicznych na różnym poziomie trudności. Z uwagi na ćwiczone funkcje i ciekawą formę, pomoc doskonale sprawdzi się w pracy terapeutycznej z dziećmi z zaburzonymi procesami uczenia się, autyzmem czy zespołem Aspergera.</p>				
102	135247	Tuzin	1	
<p>Pomoc edukacyjna dedykowana pracy terapeutycznej z dziećmi w obszarze umiejętności matematycznych. Doskonale kształci umiejętność przeliczania, wykonywania działań arytmetycznych w pamięci: dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia oraz dopełniania zbiorów. Czarno-biała, geometryczna szata graficzna silnie stymuluje zmysł wzroku, rozwija percepcję i pamięć wzrokową. Tuzin składa się z 55 kart. Czarne kwadraty oznaczają wartości liczbowe od 1 do 11. Pomoc umożliwia pracę w wielu różnych wariantach, które opisane są w instrukcji. Pomoc edukacyjna, dzięki 11 dołączonym drewnianym sześcianom, pozwala również na wykorzystanie jej jako układanki. Układanie wzorów ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową, stymuluje rozwój pamięci i percepcji wzrokowej, umiejętność postrzegania przedmiotów w przestrzeni oraz postrzegania relacji przestrzennych. Z uwagi na różnorodną możliwość zastosowania i duże spektrum kształconych funkcji, pomoc dedykowana jest pracy z dziećmi mającymi trudności w różnych obszarach – z zaburzeniami procesów uczenia się (dysleksja, dyskalkulia, dysortografia), dziećmi upośledzonymi umysłowo, dziećmi autystycznymi i z zespołem Aspergera oraz z dziećmi z zaburzeniami uwagi i koncentracji.</p>				
103	135245	Matematyczna podróż	1	
<p>Pomoc edukacyjna na bazie gry planszowej, której celem jest doskonalenie umiejętności matematycznych: orientacji przestrzennej, relacji przestrzennych między obiektami, określanie różnicy liczebności zbiorów, liczenie sekwencyjne, liczenie wspak, wykonywanie działań arytmetycznych: dodawania, odejmowania, mnożenia, dzielenia, znajomości jednostek miary i czasu, znajomości liczb rzymskich, definicji oraz umiejętności rozwiązywania zadań z treścią. Odniesienia do rzeczywistych sytuacji uświadamiają dzieciom, że matematyka występuje w otaczającym świecie. Ciekawa grafika rozwija spostrzegawczość u dzieci oraz sprawia, że gra jest przyjemnością. Dziecko pokonując kolejne pola na planszy trafia na zadania, które musi rozwiązać. Pomoc zaprojektowana jest zarówno z myślą o uczniach z zaburzeniami procesów uczenia się, uczniów z autyzmem i zespołem Aspergera, jak i uczniów pragnących poszerzać swoje umiejętności w obszarze matematyki. Gra składa się z dużej planszy 40 x 40 cm oraz 150 różnorodnych zadań na trzech poziomach trudności, by móc dostosować je do poziomu umiejętności dzieci. Do pomocy dołączona jest instrukcja.</p>				

104	135210	Magnetyczne drzewo matematyczne	1	
<p>Autorskie drzewo matematyczne przygotowane na tablicy magnetycznej, z pustą przestrzenią służącą do dowolnego manipulowania magnesami, które są w zestawie. Pomoc bardzo estetycznie wykonana, o pięknej grafice przyciąga uwagę dzieci i zachęca do podejmowania aktywności. Doskonała pomoc dydaktyczna o wszechstronnym zastosowaniu. Sprawdzi się przy zajęciach kierowanych przez nauczyciela, jak również podczas zajęć terapeutycznych. Kształtuje inteligencję wizualno-przestrzenną oraz jest doskonałym narzędziem do konstruowania zabaw stymulujących szeroko rozumiane kompetencje matematyczne - umiejętność wprowadzania kierunków od osi własnego ciała, wskazywanie kierunków i określanie położenia przedmiotów w przestrzeni, znajomość stosunków przestrzennych, np. na trzeciej gałęzi po lewej stronie połóż..., przeliczanie, kategoryzowanie, rozszerzanie zakresu liczenia, kontynuowanie rytmów, tworzenie i porównywanie zbiorów, ustalanie ich liczebności, ustalanie miejsca obiektów w szeregu, kształtowanie pojęć liczbowych i umiejętności rachunkowych, a nawet rozwiązywanie zadań z treścią. Dedykowana do pracy z dziećmi zdrowymi jak i wymagającymi wsparcia w tym obszarze. Drzewo daje możliwość dowolnego stopniowania trudności zadań w zależności od indywidualnych możliwości dziecka. Specjalnie przygotowana czysta tablica magnetyczna ma szerokie zastosowanie w realizowaniu wymienionych celów. · 158 magnesów o wym. od 3 x 2 cm do 18 x 9 cm · wym. tablicy 80 x 120 cm · wym. drzewa 50 x 80 cm</p>				
105	500148	Zestaw matematyczny z kartami zadań	1	
<p>Wieloelementowy zestaw do zabaw i ćwiczeń matematycznych: sortowania, dopasowywania, porównywania zbiorów, kształtów i kolorów, liczenia itp. Za pomocą kolorowych elementów w atrakcyjny sposób można wprowadzać pojęcia, ćwiczyć i utrwalać zdobyte umiejętności. Kolorowe karty zadań i przewodnik z propozycjami ćwiczeń są bazą pomysłów do wykorzystania w pracy z dzieckiem. Natomiast różnego rodzaju liczmany i akcesoria pozwalają na tworzenie nowych propozycji zadań matematycznych o różnym stopniu trudności, dostosowanych do indywidualnych potrzeb dziecka. W skład zestawu wchodzi: # 716 liczmanów (kolorowe żetony, spinacze, kształty, owoce, pojazdy, dinozaury, owady, pionki) # 12 dwustronnych kart o wym. 28 x 21,5 cm # 3 ruletki # kostka z cyframi # 6 misek do sortowania</p>				
106	199095	Magnetyczna gra liczbową*	1	
<p>Gra liczbową, która pomoże dzieciom poznać liczby w zakresie 1-10 i opanować podstawowe działania matematyczne. Ten praktyczny zestaw pozwoli przesuwac elementy i manipulować nimi, bez ryzyka upuszczenia i zgubienia. Gra pozwala młodszym dzieciom zrozumieć następstwo liczb i proste działania, a starszym- znaczenie i pojęcie liczb parzystych i nieparzystych. # 12 pasków magnetycznych o wym. 30 x 5 cm, podzielonych na 5 okienek # 60 żetonów o dł. boku 4,8 cm, prezentujących liczby od 1 do 10 na kilka różnych sposobów # do 6 graczy</p>				