

**WYKAZ POMOCY EDUKACYJNYCH I DYDAKTYCZNYCH W RAMACH PROJEKTU „DOSTĘPNA SZKOŁA” – POPRAWA DOSTĘPNOŚCI SZKÓŁ GMINY GŁOGÓW W
WILKOWIE I PRZEDMOŚCIU**

Lp.	Nazwa	Kod CPV	Ilość	Opis (minimalne wymagania)	Miejsce dostarczenia
1.	Będzie dobrze. Program wspierający kształcenie kompetencji emocjonalno-społecznych oraz udzielanie pomocy psychologiczno-pedagogicznej w kontekście sytuacji kryzysowych i traumatycznych	48190000-6	1	Nowoczesna pomoc psychologiczno-pedagogiczna w kontekście sytuacji kryzysowych i traumatycznych. W skład programu wchodzi łącznie 40 nowocześnie i merytorycznie opracowanych zagadnień. Program zawiera: • 30 zagadnień dotyczących ważnych społecznie tematów, takich jak: dyskryminacja, autorytet, sukces, depresja, uzależnienia, fake news czy trolling, • 10 zagadnień związanych z zajęciami specjalistycznymi z zakresu pomocy psychologiczno-pedagogicznej, ze szczególnym uwzględnieniem zajęć wspierających kondycję psychiczną uczniów wynikającą z doświadczenia traumy, długotrwałej izolacji i innych sytuacji kryzysowych, a także tematy związane z nieporozumieniami w grupie, funkcjonowaniem grupy zróżnicowanej itp., • materiały dla nauczycieli, wychowawców i terapeutów pracujących indywidualnie lub grupowo z uczniami w wieku 10+, • karty pracy i szczegółowe scenariusze zajęć uwzględniające wykorzystanie multimedialnej zawartości programu „Będzie dobrze” pozwalające dostosować sposób prowadzenia zajęć w zależności od potrzeb i możliwości klasy, • interaktywne materiały aktywizujące uczniów stworzone z myślą o wspólnej pracy przy tablicy interaktywnej (np. mapa skojarzeń, metaplan, analiza SWOT, piramida priorytetów czy poker kryterialny).	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Przedmościu

2.	Karty Emocje w Praktyce	39162100-6	1	Zestaw zawiera: • 25 kart emocji/uczuć wraz z ćwiczeniami wzmacniającymi wgląd w siebie, • 2 karty ze znakiem zapytania pomocne w wykreowaniu emocji, których nie ma na kartach, • przykładowe 2 instrukcje służące do przeprowadzenia dwóch niezależnych sesji, które nie wyczerpują pomysłów na posługiwanie się kartami, • woreczek do przechowywania.	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Przedmościu
3.	Skrzynia Skarbów Wychowawcy	39162100-6	1	Kompleksowe narzędzie do pracy z uczniami. W skład Skrzyni wchodzi: • Scenariusze lekcji poruszające takie tematy jak: budowanie tożsamości grupy, poczucie wspólnoty, docenianie siebie i innych, rozpoznawanie uczuć, mówienie o emocjach, radzenie sobie z emocjami nieprzyjemnymi w odczuwaniu, skupianie się na pozytywach czy tworzenie planów i marzeń. • Dodatkowe karty pracy (dołączone do książeczki ze scenariuszami) – czyli materiały do kopiowania dla uczniów z miejscem na ich przemyślenia, zapiski, rysunki. • 9 dużych, drewnianych kości podzielonych na kategorie: emocje przyjemne w odczuwaniu, emocje nieprzyjemne w odczuwaniu, wdzięczność, uważność, plany i marzenia, zasoby i łamacze lodu. Kości mogą służyć do pracy w parach lub w grupach. Można ich używać indywidualnie lub jako komplet. Należy jedynie pamiętać o tym, że w przypadku kości emocji rzucamy je zawsze razem w dwóch opcjach: kość emocji przyjemnych w odczuwaniu + pytania do emocji lub kość emocji nieprzyjemnych w odczuwaniu + pytania do emocji. • Karty emocji – 9 kart do pracy w parach lub w grupach, każda z nich pozwala przyjrzeć się bliżej jednej emocji (złość, spokój, wstyd, obawa, smutek, radość, rozczarowanie, sympatia, duma)	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Przedmościu

4.	Zestaw dla psychologa	39162100-6	1	Zestaw dla psychologa to narzędzia służące do pracy z młodzieżą i dorosłymi w gabinecie psychologa. Zasoby – Twoje Kompetencje: to unikalne, użyteczne i profesjonalne narzędzie przeznaczone do pracy z dziećmi, młodzieżą i dorosłymi. Zestaw zawiera: • 25 kart emocji/uczuć wraz z ćwiczeniami wzmacniającymi wgląd w siebie, • 2 karty ze znakiem zapytania pomocne w wykreowaniu emocji, których nie ma na kartach, • przykładowe 2 instrukcje służące do przeprowadzenia dwóch niezależnych sesji, które nie wyczerpują pomysłów na posługiwanie się kartami, • wygodny woreczek do przechowywania. • 39 kart wskazujących na 87 zasobów • 2 karty ze znakiem zapytania, pomocne w wykreowaniu zasobów jeszcze nieodkrytych • 8 numerowanych kart odrębnych, które mają istotny wpływ na przebieg sesji terapeutycznej czy coachingowej • 1 karta do użycia przez klienta/pacjenta do instrukcji nr 2. Całość spakowana jest w poręczne drewniane pudełko. Dodatki: Do kart dołączone są także 2 przykładowe instrukcje, służące do przeprowadzenia 2 niezależnych sesji. Karty Emocje w Praktyce - są przejrzystym, uniwersalnym i intuicyjnym narzędziem, którego można używać w różnorodny i swobodny sposób, również zgodnie z własną inwencją. Zawodowa Podróż w Czasie - to użyteczne i profesjonalne narzędzie przydatne do	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Przedmościu
----	-----------------------	------------	---	---	---

				pracy, zarówno z młodymi osobami (klasy maturalne), które stoją przed wyborem swojej ścieżki zawodowej, jak i z osobami, które rozważają przekwalifikowanie się, zmianę pracy czy rozwój zawodowy. W zestawie znajduje się: • 49 kart wskazujących na 101 zasobów , jakie może klient posiadać; • 1 karta ze znakiem zapytania, która pomaga wykreować zasoby jeszcze nie odkryte; • 7 kart odrębnych numerowanych, które stanowią o przebiegu sesji; • 1 karta do użycia przez klienta na potrzeby instrukcji nr 2 • Instrukcja w formie zeszytu • Całość spakowana jest w poręczny džinsowy woreczek. Kreator zmian - Kreator zmian to użyteczne i profesjonalne narzędzie przydatne do pracy, zarówno z młodzieżą, jak i z dorosłymi. W zestawie znajduje się: • 49 kart wskazujących na 101 zasobów, jakie klient/pacjent może posiadać; • 1 karta ze znakiem zapytania, która pomaga wykreować zasoby jeszcze nie odkryte; • 8 kart odrębnych numerowanych, które stanowią o przebiegu sesji; • 1 karta do użycia przez klienta na potrzeby instrukcji nr 2; • 83 karty z wartościami; • 1 karta do wykreowania dodatkowych wartości, których nie zaprezentowano; • 3 karty kategoryzujące wartości. Całość spakowana jest w poręczny jutowy woreczek.	
--	--	--	--	---	--

5.	Zestaw Asertywna Komunikacja w Szkole 1	39162100-6	1	Zestaw oparty jest o trzy historie. Uczniowie mają okazję poćwiczyć asertywne rozmowy. Poznają znane modele informacji zwrotnej oraz siłę motywacyjną komunikatów. • GRA SZKOLNY FEEDBACK wyjścia z zaistniałej sytuacji lub innego postępowania w przyszłości. • GRA UFO w każdej z trzech talii znajduje się 15 wypowiedzi powiązanych z historiami z GRY SZKOLNY FEEDBACK. Gra UFO ma stanowić pretekst do dyskusji o sile komunikatów, ich działaniu motywacyjnym oraz o „zwrotach zapalnych” używanych podczas udzielania informacji zwrotnej. • KARTY ROLI. W ZESTAWIE 1 - Rozmowy między uczniami: MISJA LEONA 1 1 • GRA SZKOLNY FEEDBACK (karta z opisem sytuacji z Leonem + 16 kart dialogowych + 2 karty z rozwiązaniem + karta z punktacją) • GRA UFO (15 kart z komunikatami dotyczącymi sytuacji z Leonem, 72 kartoniki UFO, 8 kartoników z punktacją) • 2 KARTY ROLI PERFEKCJONIZM JULKI 2 1 • GRA SZKOLNY FEEDBACK (karta z opisem sytuacji z Julką + 16 kart dialogowych + 2 karty z rozwiązaniem + karta z punktacją) • GRA UFO (15 kart z komunikatami dotyczącymi sytuacji z Julką, 72 kartoniki UFO, 8 kartoników z punktacją) • 2 KARTY ROLI	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Przedmościu
----	---	------------	---	--	---

				FEJK KSAWEREGO 3 1 • GRA SZKOLNY FEEDBACK (karta z opisem sytuacji z Ksawerym + 16 kart dialogowych + 2 karty z rozwiązaniem + karta z punktacją) • GRA UFO (15 kart z komunikatami dotyczącymi sytuacji z Ksawerym, 72 kartoniki UFO, 8 kartoników z punktacją) • 2 KARTY ROLI	
6.	Zestaw Asertywna Komunikacja w Szkole 2	39162100-6	1	Zestaw drugi oparty jest o trzy historie, w których nauczyciel ma przeprowadzić rozmowę z uczniem. Pedagodzy mają okazję przećwiczyć na sobie modele, których nauczą młodzież. • GRA SZKOLNY FEEDBACK • GRA UFO W ZESTAWIE 2 - Rozmowy NAUCZYCIELI Z uczniami: ZAPAŁ IGORA 1 2 • Gra SZKOLNY FEEDBACK (karta z opisem sytuacji z Igorem + 16 kart dialogowych + 2 karty z rozwiązaniem + karta z punktacją) • GRA UFO (15 kart z komunikatami dotyczącymi sytuacji z Igorem, 72 kartoniki UFO, 8 kartoników z punktacją) • 2 KARTY ROLI WIZERUNEK TOSI 2 2 • Gra SZKOLNY FEEDBACK (karta z opisem sytuacji z Tosią + 16 kart dialogowych + 2 karty z rozwiązaniem + karta z punktacją)	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Przedmościu

				• GRA UFO (15 kart z komunikatami dotyczącymi sytuacji z Tosią, 72 kartoniki UFO, 8 kartoników z punktacją) • 2 KARTY ROLI EKSPERYMENT FILIPA 3 2 • Gra SZKOLNY FEEDBACK (karta z opisem sytuacji z Filipem + 16 kart dialogowych + 2 karty z rozwiązaniem + karta z punktacją) • GRA UFO (15 kart z komunikatami dotyczącymi sytuacji z Filipem, 72 kartoniki UFO, 8 kartoników z punktacją) • 2 KARTY ROLI	
7.	Zasoby – twoje kompetencje	39162100-6	1	Zasoby – twoje kompetencje to unikalne, użyteczne i profesjonalne narzędzie przeznaczone do pracy z dziećmi, młodzieżą i dorosłymi. Zestaw zawiera: • 39 kart wskazujących na 87 zasobów • 2 karty ze znakiem zapytania, pomocne w wykreowaniu zasobów jeszcze nieodkrytych • 8 numerowanych kart odrębnych, które mają istotny wpływ na przebieg sesji terapeutycznej czy coachingowej • 1 karta do użycia przez klienta/pacjenta do instrukcji nr 2. • Całość spakowana jest w poręczne drewniane pudełko. Do kart dołączone są także 2 przykładowe instrukcje, służące do przeprowadzenia 2 niezależnych sesji.	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Przedmościu
8.	Gra Regulacja emocji	39162100-6	1	REGULACJA EMOCJI – to gra psychoterapeutyczna, która skutecznie wzmacnia i buduje inteligencję emocjonalną tych, którzy z niej korzystają. Gry można używać w pracy indywidualnej lub w małych grupach, do 4 osób.	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w

				Do gry dołączone są: • 1 duża kostka z emocjami i 5 małych kostek z cyframi, • zaproszenie do dialogu, • karta ćwiczeń • 30 kolorowych kart, • 2 przykładowe instrukcje, • poręczne drewniane pudełko do przechowywania i transportu gry. Przykładowe instrukcje dołączone do gry służą do przeprowadzenia 2 niezależnych sesji. Dzięki tym instrukcjom i zaproszeniu do dialogu korzystać z nich mogą zarówno osoby stawiające pierwsze kroki w zawodzie, jak i profesjonaliści. Praca z tym narzędziem może trwać kilka minut albo kilka spotkań. Dla terapeuty może stanowić źródło wielu hipotez, a klientom/pacjentom pomaga wyrażać siebie	Przedmościu
9.	Emocje, uczucia, potrzeby	39162100-6	1	EMOCJE, UCZUCIA I POTRZEBY to doskonałe narzędzie, dzięki któremu wzmocnisz inteligencję emocjonalną i umiejętności komunikacyjne swoich klientów/pacjentów. ymi. Skład: • 38 żółtych i 57 granatowych karteczek z uczuciami i emocjami (rozmiar: 70 mm × 30 mm) • 30 kart metaforycznych obrazujących sytuacje pobudzające emocje • 2 karteczki żółta i granatowa do wykreowania emocji czy uczuć nie uwzględnionych na wcześniejszych karteczkach • Spis najistotniejszych potrzeb (dwustronny) • Dwie Instrukcje dla prowadzącego proces z 20 ćwiczeniami • Drewniane pudełko służące do przechowywania narzędzia	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Przedmościu
10.	Eduteraeutica Lux Problemy	48190000-6	1	Zestaw obejmuje: • Szkolenia, propozycje działań i gotowe materiały dla psychologów i pedagogów,	Szkoła Podstawowa im.

	Wychowawcze			wychowawców, nauczycieli przedmiotowych, rodziców i dzieci. • Scenariusze szkoleń dla nauczycieli, scenariusze lekcji wychowawczych, spotkań z rodzicami, gier społecznych dla dzieci i kompletne programy profilaktyczne, diagnostyczne i terapeutyczne. • Kompleksowe materiały, które pomogą nauczycielom realizować działania wychowawcze a zajęcia z uczniami staną się atrakcyjne i wartościowe. • Ulotki informacyjne dla rodziców (wydrukowane z możliwością ich wydruku z programu). Zestaw zawiera zebrane materiały trzech osobnych publikacji: - Przemoc i agresja, Problemy emocjonalne, Uzależnienia oraz bardzo obszerny moduł terapeutyczny (którego nie ma w pojedynczych tytułach). - Moduł terapeutyczny oparty jest na rozwijaniu 6 kompetencji niezbędnych do prawidłowego wypełniania ról społecznych. Zestaw Eduterapeutica Lux Problemy Wychowawcze dla klas 1–8 zawiera: • pendrive ze zbiorem różnorodnych materiałów (poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze) z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku, • ponad 50 interaktywnych ćwiczeń • teczkę z ulotkami do rozdania dla rodziców, • poradnik metodyczny, • gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów. • licencja otwarta	Jana Pawła II w Przedmościu
11.	eduSensus Każdy uczeń to uczeń zdolny	48190000-6	1	Multimedialna pomoc dydaktyczna dla nauczycieli pomagająca wspierać rozwój potencjału uczniów w klasie 1 – 3. Program składa się z 5 bloków tematycznych:	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Przedmościu

				• Świat wokół nas, • Wynalazki, • Kompas, mapa, GPS, • Co w trawie piszczy?, • Sami też to potrafimy!	
12.	Multimedialny program diagnostyczno-terapeutyczny Eduterapeutica Lux Kompetencje emocjonalno-społeczne. Szkoła	48190000-6	1	Materiały zostały podzielone na trzy moduły: kontrola emocji, kompetencje emocjonalno-społeczne, inteligencja emocjonalna. Dzięki ćwiczeniom dzieci poprzez zabawę uczą się samodzielności, samoświadomości, samoregulacji, rozumienia korelacji pomiędzy emocjami i myślami oraz zachowaniami i emocjami, rozpoznawania i werbalizowania emocji w schemacie doświadczam-czuję-potrzebuję, rozwiązywania konfliktów. Zawartość publikacji: • 130 ćwiczeń interaktywnych na pendrive, • 100 wydrukowanych kart pracy (dostępnych również w wersji elektronicznej), • gra karciana Wyobraźnik, • poradnik metodyczny • plakat do zawieszenia.	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Przedmościu
13.	Programy multimedialne: Autyzm. Rozumienie i naśladowanie mowy + Autyzm. Mowa w kontekście społecznym 1	48190000-6	1	Program mTalent Autyzm. Rozumienie i naśladowanie, mowy: • blisko 1600 ekranów interaktywnych, a także karty pracy do wydruku, zestaw publikacji autorskich, np.: poradniki metodyczne, • ponad 200 filmów (np. z realizacją werbalną lub prawidłowo wykonanym poleceniem jedno- lub dwuetapowym), • ponad 200 atrakcyjnych animacji motywacyjnych, • najnowszy interaktywny produkt dla terapeutów pracujących z uczniami ze spektrum autyzmu, • produkt przeznaczony do pracy na zajęciach rewalidacyjnych,	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Przedmościu

	mTalent			terapeutycznych i dydaktycznych prowadzonych indywidualnie lub w małych grupach, • scenariusze zajęć stworzone przez doświadczonych terapeutów pracujących z dziećmi z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi, • program stworzony we współpracy z fundacją Instytut Wsparcia Rozwoju Dziecka (iwrp.pl) prowadzącą działalność terapeutyczno-edukacyjną, szkoleniową, diagnostyczną i badawczą, będącą jedną z replik Princeton Child Development Institute, jak również współzałożycielem organizacji ASAI (Alliance for Scientific Autism Intervention) • zestaw ćwiczeń stworzonych na podstawie badań naukowych, skonstruowanych tak, aby wspomagać kreatywne myślenie, minimalizując ryzyko wyuczenia się ich na pamięć, • program dostosowany do wszystkich dzieci o różnym poziomie funkcjonowania poznawczego, z wyszczególnieniem potrzeb dzieci z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi, • kompleksowe narzędzie wspomagające wykształcenie u uczniów umiejętności bazowych, które pomagają dziecku zrozumieć świat i zasady funkcjonalnej komunikacji, • naśladowanie mowy podzielone na etapy o zróżnicowanym poziomie trudności, stopniowe zwiększanie poziomu trudności wraz z postępami w nauce dziecka, • ćwiczenia naśladowania oparte na rzeczywistym modelu (odzwierciedlenie ułożenia ust i mimiki), • szeroki zakres pojęć obejmujący różne części mowy oraz pojęcia abstrakcyjne, • kartoteka (baza danych dla terapeuty), która pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy. mTalent AUTYZM. Mowa w kontekście społecznym cz.1:	
--	---------	--	--	--	--

				• program zawierający ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka, • materiały do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej, • ćwiczenia o prostej i przemyślanej konstrukcji z obszarów takich jak: emocje, gesty, homonimy, synonimy, proste wyrażenia frazeologiczne, • osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany, • ponad 200 ekranów interaktywnych, • uzupełnienie ćwiczeń z programów dotyczących pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi, • zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne: kostki emocji, pieczątki), • kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego dziecka, ekranów z ćwiczeniami z konkretnego obszaru lub z konkretnymi elementami graficznymi, np. z fotografiami twarzy osób znanych dzieciom). • praca z programem możliwa jest zarówno offline (bez dostępu do Internetu) jak i online w każdym miejscu i czasie (szkoła, przedszkole, dom) z dostępem do Internetu. • wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów • 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 2 stanowiska	
--	--	--	--	---	--

				offline (praca bez dostępu do Internetu) • licencja bezterminowa	
14.	Program eduSensus - Moc emocji	48190000-6	1	Moc Emocji to program dydaktyczny, multimedialny skierowany do nauczycieli, pedagogów i terapeutów, który pomaga rozwijać kompetencje emocjonalne i społeczne u dzieci w wieku 6 – 10 lat Zawartość programu: - 40 lekcji multimedialnych na pendrive, w tym: • 40 animacji i pokazów slajdów, • ponad 90 ćwiczeń multimedialnych, • animowane nagrody za rozwiązywanie zadań, • 50 kart pracy do wydruku - publikacja - 40 scenariuszy zajęć, 50 kart pracy - publikacja – przewodnik metodyczny wraz z kartami obserwacji dziecka • cz. I – Zanim zaczniesz pracę z programem • cz. II - Jak pracować z programem Moc emocji?, • cz. III – Co warto wiedzieć o rozwoju społecznym i emocjonalnym dzieci w wieku 6-10 lat.	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Przedmościu
15.	Program eduSensus Spektrum autyzmu Pro	48190000-6	1	Specjalistyczny program multimedialny dla nauczycieli i terapeutów przeznaczony do terapii dzieci ze spektrum autyzmu. Zawartość zestawu: • blisko 300 multimedialnych ćwiczeń na pendrive i na karcie SD – do wykorzystania na laptopie oraz na tablecie (Android), • tablet dołączony do zestawu – do wykorzystania z ćwiczeniami multimedialnymi instalowanymi z karty SD, • aplikacja terapeuty umożliwiająca śledzenie postępów dziecka i dokumentowanie przebiegu terapii (zapisywanie nagrań i zdjęć) – dostępna na	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Przedmościu

				pendrive, • ponad 50 filmów animowanych wspierających modelowanie zachowań, • moduł ustawiania dostępności zgodnie z WCAG – system ustawień widoku ćwiczeń i innych funkcji pozwalających na indywidualizację pracy z programem (np. wybór głosu lektora, wyłączanie dźwięków), • program Komikser do samodzielnego tworzenia komiksów z możliwością wydruku, • atrakcyjny system motywacyjny – do wyboru 6 postaci towarzyszących dziecku, • 40 przykładowych scenariuszy zajęć terapeutycznych wraz z kartami emocji i kartami pracy, • przewodnik metodyczny opracowany przez doświadczonych terapeutów.	
16.	Program eduSensus Spektrum autyzmu Pro 2	48190000-6	1	Program SPEKTRUM AUTYZMU PRO poziom 2 to multimedialne narzędzie stanowiące skuteczną i atrakcyjną pomoc dla terapeutów i nauczycieli pracujących z uczniami ze spektrum autyzmu. Zawartość programu: • 190 multimedialnych ćwiczeń na pendrive i aplikacji mobilnej – do wykorzystania na laptopie (aplikacja terapeuty i zestaw ćwiczeń multimedialnych) oraz na tablecie (Android) – zestaw ćwiczeń multimedialnych, • tablet dołączony do zestawu – do wykorzystania z ćwiczeniami multimedialnymi instalowanymi z karty SD, • aplikacja terapeuty umożliwiająca śledzenie postępów dziecka i dokumentowanie przebiegu terapii (zapisywanie nagrań i zdjęć) – dostępna na pendrive, • moduł ustawiania dostępności zgodnie z WCAG – system modyfikacji widoku ćwiczeń i innych funkcji pozwalających na indywidualizację pracy z programem (np. wybór głosu lektora, wyłączanie dźwięków), • narzędzie Kreator komiksów do tworzenia komiksów,	Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Przedmościu



				• ponad 50 filmów animowanych wspierających modelowanie zachowań • 40 przykładowych scenariuszy zajęć terapeutycznych wraz z kartami pracy, z możliwością wydruku • przewodnik metodyczny opracowany przez doświadczonych terapeutów	
--	--	--	--	--	--

