

Zadanie nr 1 – zestaw I

Nazwa	Ilość w sztukach	Wymagane przez Zamawiającego minimalne parametry techniczne	Cena jednostkowa netto w zł	Wartość netto w zł (3x5)	Wartość brutto w zł (6xVAT)	Producent, model
2	3	4	5	6	7	8
1: Tablica do ćwiczeń manualnych dłoni I	1	EFEKT: stymulacja koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz redukcji napięcia mięśnia. Tablica do ćwiczeń manualnych dłoni z oporem wyposażona jest w przyrządy do ćwiczeń dłoni oraz nadgarstka. Przeznaczona jest dla dzieci i dla dorosłych. Tablica umocowana jest na obrotowym blacie o wymiarach długość 72 cm (+/-10 cm) x szerokość 52 cm (+/-10 cm). Wysokość tablicy regulowana jest od 55cm do 85 cm (+/-10 cm). Na każdym z przyrządów umocowane są obciążniki. Wyposażenie znajdujące się na blacie obejmuje m.in.: -wałek drewniany, -klapka dłoni - służy do ćwiczeń oporowych, -uchwyt, -spirala pionowa, -koło drewniane, -korytko drewniane - służy do stabilizacji przedramienia przy ćwiczeniach z kołem.				
2: Tablica do ćwiczeń manualnych dłoni II	1	EFEKT: stymulacja sprawności ruchowej oraz redukcji napięcia mięśnia. Tablica do ćwiczeń manualnych dłoni z oporem wyposażona jest w przyrządy do ćwiczeń dłoni oraz nadgarstka. Przeznaczona jest dla dzieci i dla dorosłych.				

		Tablica umocowana jest na obrotowym blacie o wymiarach długość 104 cm (+/-10 cm) x szerokość 52 cm (+/-10 cm). Wysokość tablicy regulowana jest od 55cm do 85 cm (+/-10 cm). Na każdym z przyrządów umocowane są obciążniki. Wyposażenie znajdujące się na blacie obejmuje m.in.: -wałek drewniany, -klapka dłoni - służy do ćwiczeń oporowych, -uchwyt, -spirala pionowa, -koło drewniane, -korytko drewniane - służy do stabilizacji przedramienia przy ćwiczeniach z kołem, -siatka rehabilitacyjna, komplet min. 6 siatek o różnych oporach w obręczach napinających. Umożliwia ćwiczenia zarówno zginaczy jak i prostowników palców. Polecana w terapii pacjentów po operacjach chirurgicznych kończyny górnej - dłoni, palców, nadgarstka lub przedramienia.				
3: Program multimedialny przeznaczony dla dzieci z autyzmem służący wspomaganiu rozwoju mowy w kontekście społecznym I	1	EFEKT: wspomagający rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka. Usprawnianie mowy w kontekście społecznym dla dzieci z autyzmem to m.in.: - 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 przemysłanej 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,				



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		- 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). Może być wykorzystany podczas zajęć tradycyjnych oraz tych na odległość – oprogramowanie umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego oprogramowania. Przygotowany w nowoczesnej technologii HTML5, aby posłużyć użytkownikom przez wiele lat. 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				
--	--	--	--	--	--	--



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



4: Program multimedialny przeznaczony dla dzieci z autyzmem służący wspomaganiu rozwoju mowy w kontekście społecznym II	1	EFEKT: wspomagający rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka. Usprawnianie mowy w kontekście społecznym dla dzieci z autyzmem to zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka. Mowa w kontekście społecznym dla dzieci z autyzmem to kontynuacja pierwszej części. Program usprawniania mowy w kontekście społecznym dla dzieci z autyzmem to narzędzie: - dla nauczycieli i terapeutów pracujących z dziećmi ze spektrum autyzmu i innymi zaburzeniami sprawności komunikacyjnej, - do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej. Program będzie także narzędziem dla szkół, przedszkoli oraz do pracy z dzieckiem w domu. Program multimedialny służący usprawnianiu mowy w kontekście społecznym dla dzieci z autyzmem to m.in.: ćwiczenia o prostej i przemyślanej konstrukcji z obszarów takich, jak: zwroty grzecznościowe, tempo, fluencja mowy, intonacja, złożone wyrażenia frazeologiczne, wybrane obszary TUS (Treningu Umiejętności Społecznych), 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 innych programów serii poświęconych całościowym zaburzeniom rozwoju, odrębny program do 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				
--	---	--	--	--	--	--



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		pomoce dydaktyczne), 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).				
5: Program multimedialny dla nastolatków w wieku ponad 15 lat ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi	1	EFEKT: wspieranie percepcji wzrokowej, pamięci koncentracji. Multimedialny program, który służy do terapii dysleksji rozwojowej i dyskalkulii wśród uczniów szkół ponadpodstawowych. Program jest wsparciem dla nauczycieli specjalistów oraz pedagogów odpowiedzialnych za udzielenie pomocy uczniom ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Zestaw zawiera: • minimum 230 interaktywnych gier, zabaw i ćwiczeń komputerowych na różnych poziomach trudności nawiązujących do gier komputerowych (na pen-drive). Terapia wspomagana ćwiczeniami multimedialnymi w rewalidacji uczniów z niepełnosprawnością intelektualną przynosi bardzo dobre rezultaty. Ćwiczenia wspierają: - percepcję wzrokową, - pamięć, - koncentrację, - rozwój motoryki, koordynacji oraz integracji sensorycznej uczniów, - myślenie matematyczne, - umiejętności ortograficzne i językowe. • minimum 315 kart pracy w programie – utrwalają ćwiczenia w wersji multimedialnej, poradnik metodyczny,				



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		· Długopis 3D z kartami pracy - pracując z długopisem uczniowie uczą się koncentracji, cierpliwości, ćwiczą umiejętności manualne (np. właściwy chwyt pisarski. Długopis 3D zmienia rysunki w przestrzenne obiekty. Materiał do Długopisu 3D na start – min.30m filamentu w min. 3 kolorach.				
6: Program multimedialny służący młodzieży powyżej 12 roku życia na godzinach wychowawczych	1	EFEKT: wywołania dyskusji, zaangażowania uczniów w pracę grupową i indywidualną. Interaktywne lekcje wychowawcze z wykorzystaniem monitora lub tablicy multimedialnej. Ważne społecznie tematy, które absorbują współczesną młodzież każdego dnia. Możliwość wywołania dyskusji, zaangażowania uczniów w pracę grupową i indywidualną przy pomocy nowoczesnych technologii. Zestaw multimedialny dotyczący godzin wychowawczych 12+ powstał z myślą o młodzieży licealnej i uczęszczającej do starszych klas podstawowych. Dzięki tej pomocy dydaktycznej nauczyciel może w sposób ciekawy i merytoryczny omówić z uczniami zagadnienia dotyczące problemów współczesnego świata. Ma również szansę pomóc młodym ludziom w ukształtowaniu ich światopoglądu Ponad 30 tematów lekcyjnych, dotyczących takich zagadnień, jak: religijność, dojrzewanie, uzależnienia, mowa nienawiści, patriotyzm czy asertywność, · ponad blisko 100 ćwiczeniowych zasobów interaktywnych (po 2 lub 3 do wykonania w klasie i jedna lekcja uczniowska na zagadnienie), · zestaw plansz multimedialnych do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej, · możliwa praca online i offline · bezterminowa licencja dla 3 nauczycieli i 30 uczniów dostarczana w pudełku wraz z uzupełniającymi pomocami w postaci:				



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		- drukowanego poradnika metodycznego dla nauczyciela, zawierającego gotowe scenariusze lekcji i karty pracy - drukowanego poradnika ze szkoleniem z zakresu wytwarzania interaktywnych pomocy dydaktycznych na portalu - szczegółowego drukowanego poradnika dla użytkowników platformy edukacyjnej Zagadnienia opracowane w programie to m.in.: Asertywność, Autorytety, Choroby, Depresja.				
7: Program multimedialny dla dzieci z wadami wymowy służący pracy podczas zajęć logopedycznych I	1	EFEKT: kształtowanie umiejętności językowych (m.in. zdolności komunikacyjnych). Program multimedialny dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej. Służący logopedom i pedagogom zajmujących się wspomaganiem rozwoju oraz podnoszeniem sprawności językowej (w tym komunikacyjnej) dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i innych mających na celu kształtowanie umiejętności językowych (m.in. zdolności komunikacyjnych) i niwelowanie trudności z tym związanych. · licencja bezterminowa · 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu) Multimedialną zawartość programu stanowi ponad 3300 ćwiczeń interaktywnych oraz ponad 800 kart pracy do wydruku. W programie znajdują się materiały w szczególności z następujących obszarów: GłoskaSZGłoskaŻGłoskaCZGłoskaDŻGłoskaSGłoska ZGłoskaCGłoskaDZGłoskaŚGłoskaŻGłoskaDŻGłoska ĆGłoskaLGłoskaRRóżnicowanie S – ZRóżnicowanie				



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		C – DZRóżnicowanie głosek szeregu syczącego (S, Z, C, DZ)Różnicowanie SZ – ŻRóżnicowanie CZ – DŻRóżnicowanie Z – ŻRóżnicowanie S – SZRóżnicowanie L – JRóżnicowanie R – LRóżnicowanie głosek trzech szeregów Głoski tylnojęzykowe (K, G, H),Głoski przedniojęzykowo-zębowe: T, D, N, Słuch fonemowy, Mowa bezdźwięczna (w tym obszerne rozdziały z różnicowania głosek bezdźwięcznych i ich dźwięcznych odpowiedników)Tematyczne (np. grupowe) zajęcia logopedyczne - profilaktyka logopedyczna oraz moduł wspomagający diagnozę, ewidencję zajęć oraz monitorowanie postępów uczniów. Dodatkowo w skład zestawu programu wchodzi: - tradycyjne elementy wyposażenia: mikrofon, słuchawki, głośniki, karta dźwiękowa - drukowane elementy wyposażenia: pięknie ilustrowane książki z wyliczankami logopedycznymi, instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, a także publikacja, w której znajdują się: materiał wyrazowy do każdej głoski, notatnik logopedy, scenariusze tematycznych zajęć logopedycznych, a także poradniki metodyczne. - książka z kartami pracy do kserowania - program złożony z dwóch zbiorów ćwiczeń interaktywnych i kart pracy: 1) do kodowania i kodów łamanie 2) do czytania i języka łamanie z zakresu: · kodowania (np. proste sekwencje, algorytmy), · dekodowania (w tym ćwiczenia czytania wymagające aktywizacji procesów uwagi – głównie funkcji selektywnej, np. w instrukcji do kilku zadań				
--	--	--	--	--	--	--



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		nazwy kolorów napisane są innym kolorem czcionki, niż napisana nazwa, tzw. efekt interferencji), · logopedii (wiele spośród zadań nawiązuje do konkretnego zbioru wyrazów, np. z zakresu ćwiczeń jakiejś głoski lub różnicowania; wśród ćwiczeń znajdują się także zdania oparte na tzw. „łamańcach językowych” – przydatnych na ostatnim etapie automatyzacji różnicowania trudnych zbitek spółgłoskowych lub w ćwiczeniach dykcji), · percepcji wzrokowo-słuchowo-ruchowej itp.				
8: Program multimedialny do wspomagania rozwoju	1	EFEKT: wspomaganie stymulacji wielozmysłowej. Program multimedialny o statusie wyrobu medycznego do wczesnej terapii zaburzeń funkcji poznawczych i percepcyjno-motorycznych, wspomagania stymulacji wielozmysłowej oraz wspierania wszechstronnego rozwoju dziecka. Program do wczesnej terapii zaburzeń funkcji poznawczych i percepcyjno-motorycznych, wspomagania stymulacji wielozmysłowej oraz wspierania wszechstronnego rozwoju dziecka. Program jest propozycją dla pedagogów specjalnych, terapeutów, logopedów, nauczycieli przedszkola oraz rodziców jako narzędzie wspomagające wiele sfer oddziaływania terapeutycznego.				
9: Program multimedialny dla dzieci z wadami wymowy służący pracy podczas zajęć logopedycznych II	1	EFEKT: kształtowanie umiejętności językowych (m.in. zdolności komunikacyjnych). Liczba licencji: on-line: 1 (logowanie na każdym urządzeniu z dostępem do internetu przy pomocy loginu i hasła) i off-line: 2 (możliwość pobrania zasobów na dwa urządzenia, następnie praca bez dostępu do internetu) czas trwania licencji: bezterminowa. Program multimedialny dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej.				



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		Dla logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganiem rozwoju oraz podnoszeniem sprawności językowej (w tym komunikacyjnej) dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i innych mających na celu kształtowanie umiejętności językowych (m.in. zdolności komunikacyjnych) i niwelowanie trudności z tym związanych. Multimedialną zawartość programu stanowi ponad 1300 ćwiczeń interaktywnych oraz min. 400 kart pracy do wydruku. W programie znajduje się materiał m.in. z następujących obszarów: - o Głoski tylnojęzykowe (K, G, H), - o Głoski przedniojęzykowo-zębowe: T, D, N, - o Słuch fonemowy, - o Mowa bezdźwięczna (w tym obszerne rozdziały z różnicowania głosek bezdźwięcznych i ich dźwięcznych odpowiedników) - o Tematyczne (np. grupowe) zajęcia logopedyczne - profilaktyka logopedyczna - o moduł wspomagający diagnozę i ewidencję zajęć W skład zestawu programu wchodzi także: - tradycyjne elementy wyposażenia: mikrofon, słuchawki, głośniki, karta dźwiękowa - drukowane elementy wyposażenia: pięknie ilustrowana książka z wyliczankami logopedycznymi, instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, a także publikacja, w której znajdują się: materiał wyrazowy do każdej głoski, notatnik logopedy, scenariusze tematycznych zajęć logopedycznych, a także poradnik metodyczny.				
--	--	--	--	--	--	--



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		Program multimedialny o potwierdzonej skuteczności i bezpieczeństwie użytkowania (wyrób medyczny) • ponad 20 tytułów obejmujących materiał z różnych zakresów terapii logopedycznej, • ponad 1300 ćwiczeń interaktywnych (ćwiczenia typu: odsłuchiwanie i nagrywanie własnej wersji materiału językowego, łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci ((np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach logopedycznych, układanie tekstu według kolejności, uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne) • Kartoteka (baza danych dla logopedy), która pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy, • ćwiczenia z tradycyjnych etapów terapii głosek oraz etapów ponadstandardowych, • prawidłowo dobrany i wyselekcjonowany materiał językowy ("fonetycznie czysty"), • został przygotowany w nowoczesnej technologii HTML5 aby posłużył użytkownikom przez wiele lat. • praca z programem możliwa jest zarówno offline (bez dostępu do Internetu) jak i online w każdym miejscu i czasie (szkoła, przedszkole, gabinet, dom) z dostępem do Internetu. • wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów.				
--	--	--	--	--	--	--



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



10: Karty pracy dla nastolatków powyżej 15 roku życia ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi	1	EFEKT: wspiera uczniów w wieku ponad 15 roku życia wykazujących specyficzne problemy z zakresu: dysleksji (trudności w czytaniu), dysortografii, dysgrafii, dyskalkulii. Karty pracy dla nastolatków powyżej 15 roku życia z zakresu Dysgrafia, dysortografia, dysleksja, dyskalkulia. Karty pracy skierowane są do uczniów szkół ponadpodstawowych w wieku 15-17 lat i podzielone są na min. 8 kategorii: percepcja wzrokowa, pamięć, koncentracja motoryka i koordynacja, ortografia, myślenie matematyczne, umiejętności językowe, umiejętności matematyczne. Zestaw min. 300 kart pracy formacie min A4, czarno-białe do wypełnienia lub wielokrotnego kopiowania.				
11: Karty ścieżek emocji	1	EFEKT: uzupełnia lukę narzędziową w pracy z emocjami. Karty te to wszechstronne narzędzie, które znajduje zastosowanie w coachingu, psychoterapii, superwizjach, pracy z zespołami, a także rozwoju osobistym. Efektywnie uzupełnia lukę narzędziową w pracy z emocjami. Praca z kartami pozwala na: rozwijanie inteligencji emocjonalnej, edukację emocjonalną, regulację emocji, pracę z potrzebami, zmianę nawyków Wykorzystanie kart pozwala na wgląd w wewnętrzne procesy i sklasyfikowanie ich na podstawowe kategorie, czyli myśli, emocje, potrzeby, interpretacje czy oceny itp. Dzięki temu można oddzielić każdy z wcześniej wymienionych procesów. W zestawie znajduje się: Ponad 80 suchych ściernych kart puzzli (aby można było swobodnie po nich pisać) pogrupowanych na min. trzy kategorie, z których każda, dla łatwiejszego odróżnienia posiada inny kolor grzbietu.: 1. emocje –min. 30 kart				



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		2. obrazy/pytania – min. 30 kart 3. pomocnicze – min. 29 kart W pudełku znajduje się także: lista min. 70 potrzeb, suchy ścierny mazak, instrukcja użycia oraz filcowa gąbka służąca do zmywania napisanego tekstu.				
12: Program dotyczący problemów emocjonalnych w wieku 7-15 lat	1	Problemy emocjonalne objawiają się nadmierną nieśmiałością, wycofaniem, autoagresją, wyuczoną bezradnością, a nawet zaburzeniami jedzenia. Pakiet dotyczący problemów emocjonalnych pomoże określić: • jakie reakcje emocjonalne mieszczą się w normie rozwojowej, a jakie wymagają już korekty, • co to jest inteligencja emocjonalna, jakie jest jej znaczenie i jak ją rozwijać u uczniów, • jaka jest natura emocji i dlaczego trzeba uczyć dzieci radzenia sobie z emocjami, zamiast ich tłumienia, • jakie mogą być negatywne skutki tłumienia emocji, • jak rozpoznawać problemy emocjonalne u uczniów. Rozwój emocjonalny jest jednym z najważniejszych obszarów funkcjonowania człowieka, ponieważ zaburzenia w tej płaszczyźnie nie pozwalają na rozwinięcie potencjału w innych dziedzinach. Zbiór kilkuset dokumentów, konspektów i pomocy dydaktycznych w wersji elektronicznej, który kompleksowo wspiera szkołę (dyrektora, nauczycieli, wychowawców i specjalistów) oraz rodziców w obszarach problemami rozwojowymi w zakresie psychologicznym i społecznym uczniów w różnym wieku. Dokumenty zamieszczone w programie komputerowym. Dokumenty można wydrukować i w łatwy sposób przeszukiwać. Kompleksowe materiały pomogą nauczycielom realizować działania wychowawcze, a zajęcia z uczniami staną się atrakcyjne i wartościowe.				



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		Materiały dla nauczycieli: • poradniki metodyczne podzielone na moduły tematyczne i grupy wiekowe uczniów, • scenariusze zajęć wychowawczych oraz materiały do ich prowadzenia, • prezentacje tematyczne (w tym na wywiadówki dla rodziców) oraz poradniki, • ulotki informacyjne dla rodziców (wydrukowane, z możliwością ich dodruku z programu) Programy pozwalają przygotować szkołę podstawową do skutecznego przeciwdziałania przemocy, agresji i uzależnieniom, a także wspierania rodziców i dzieci z problemami emocjonalnymi.				
RAZEM						----

Formularz powinien być sporządzony w języku polskim, z zachowaniem postaci elektronicznej i podpisane kwalifikowanym podpisem elektronicznym lub w postaci elektronicznej oparzonej podpisem zaufanym lub elektronicznym podpisem osobistym.

Zadanie nr 2 – zestaw II

Nazwa	Ilość w sztukach	Wymagane przez Zamawiającego minimalne parametry techniczne	Cena jednostkowa netto w zł	Wartość netto w zł (3x5)	Wartość brutto w zł (6xVAT)	Producent, model
2	3	4	5	6	7	8
1: Program multimedialny dla nastolatków w wieku ponad 15 lat ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi	1	EFEKT: wspieranie percepcji wzrokowej, pamięci koncentracji. Multimedialny program do terapii dysleksji rozwojowej i dyskalkulii wśród uczniów szkół ponadpodstawowych. Program jest wsparciem dla nauczycieli specjalistów oraz pedagogów odpowiedzialnych za udzielenie pomocy uczniom ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Zestaw zawiera: • minimum 230 interaktywnych gier, zabaw i ćwiczeń komputerowych na różnych poziomach trudności nawiązujących do gier komputerowych (na pen-drive). Wykorzystanie komputera wraz z ćwiczeniami multimedialnymi daje znacznie lepsze efekty i jest bardzo atrakcyjne dla ucznia. Ćwiczenia wspierają: - percepcję wzrokową, - pamięć, - koncentrację, - rozwój motoryki, koordynacji oraz integracji sensorycznej uczniów, - myślenie matematyczne,				



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		- umiejętności ortograficzne i językowe. • Minimum 315 kart pracy w programie – utrwalają ćwiczenia w wersji multimedialnej, poradnik metodyczny, · Długopis 3D z kartami pracy - pracując z długopisem uczniowie uczą się koncentracji, cierpliwości, ćwiczą umiejętności manualne (np. właściwy chwyt pisarski. Długopis 3D zmienia rysunki w przestrzenne obiekty. Materiał do Długopisu 3D na start – min.30m filamentu w min. 3 kolorach				
2: Program multimedialny służący młodzieży powyżej 12 roku życia na godzinach wychowawczych	1	EFEKT: wywołania dyskusji, zaangażowania uczniów w pracę grupową i indywidualną. Interaktywne lekcje wychowawcze z wykorzystaniem monitora lub tablicy multimedialnej. Ważne społecznie tematy, które absorbują współczesną młodzież każdego dnia. Możliwość wywołania dyskusji, zaangażowania uczniów w pracę grupową i indywidualną przy pomocy nowoczesnych technologii. Zestaw multimedialny dotyczący godzin wychowawczych 12+ powstał z myślą o młodzieży licealnej i uczęszczającej do starszych klas podstawowych. Dzięki tej pomocy dydaktycznej nauczyciel może w sposób ciekawy i merytoryczny omówić z uczniami zagadnienia dotyczące problemów				



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		współczesnego świata. Ma również szansę pomóc młodym ludziom w ukształtowaniu ich światopoglądu Ponad 30 tematów lekcyjnych, dotyczących takich zagadnień, jak: religijność, dojrzewanie, uzależnienia, mowa nienawiści, patriotyzm czy asertywność, · ponad 100 ćwiczeniowych zasobów interaktywnych (po 2 lub 3 do wykonania w klasie i jedna lekcja uczniowska na zagadnienie), · zestaw plansz multimedialnych do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej, · możliwa praca online i offline · bezterminowa licencja dla 3 nauczycieli i 30 uczniów dostarczana w pudełku wraz z uzupełniającymi pomocami w postaci: - drukowanego poradnika metodycznego dla nauczyciela, zawierającego gotowe scenariusze lekcji i karty pracy - drukowanego poradnika ze szkoleniem z zakresu wytwarzania interaktywnych pomocy dydaktycznych na portalu - szczegółowego drukowanego poradnika dla użytkowników platformy edukacyjnej Zagadnienia opracowane w programie to m.in.: Asertywność, Autorytety, Choroby, Depresja.				
3: Karty pracy dla nastolatków powyżej 15 roku życia ze specjalnymi	2	EFEKT: wspiera uczniów w wieku ponad 15 roku życia wykazujących specyficzne problemy z zakresu: dysleksji (trudności w czytaniu), dysortografii, dysgrafii, dyskalkulii.				



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



potrzebami edukacyjnymi		Karty pracy dla nastolatków powyżej 15 roku życia z zakresu Dysgrafia, dysortografia, dysleksja, dyskalkulia. Karty pracy dla nastolatków skierowane są do uczniów szkół ponadpodstawowych w wieku 15-17 lat i podzielone są na min. 8 kategorii: percepcja, wzrokowa pamięć, koncentracja, motoryka i koordynacja, ortografia, myślenie matematyczne, umiejętności językowe, umiejętności matematyczne. Zestaw min. 300 kart pracy formacie min A4, czarno-białe do wypełnienia lub wielokrotnego kopiowania.				
4: Karty ścieżek emocji	1	EFEKT: uzupełnia lukę narzędziową w pracy z emocjami. Karty te to wszechstronne narzędzie, które znajduje zastosowanie w coachingu, psychoterapii, superwizjach, pracy z zespołami, a także rozwoju osobistym. Efektywnie uzupełnia lukę narzędziową w pracy z emocjami. Praca z kartami pozwala na: rozwijanie inteligencji emocjonalnej, edukację emocjonalną, regulację emocji, pracę z potrzebami, zmianę nawyków. Wykorzystanie kart pozwala na wgląd w wewnętrzne procesy i sklasyfikowanie ich na podstawowe kategorie, czyli myśli, emocje, potrzeby, interpretacje czy oceny itp. Dzięki temu możemy wyraźnie oddzielić każdy z				



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		wcześniej wymienionych procesów, a w konsekwencji mamy na nie większy wpływ. W zestawie znajduje się ponad 80 sucho ściernalnych kart puzzli (dzięki temu można swobodnie po nich pisać) pogrupowanych na min. trzy kategorie, z których każda, dla łatwiejszego odróżnienia posiada inny kolor grzbietu.: emocje –min. 30 kart obrazy/pytania – min. 30 kart pomocnicze – min. 29 kart. W pudełku znajduje się także: lista min. 70 potrzeb, sucho ściernalny mazak, instrukcja użycia oraz filcowa gąbka służąca do zmywania napisanego tekstu.				
5: Książka ćwiczeń, gier i zabaw	1	Ponad 10 ćwiczeń, gier i zabaw dla dzieci z autyzmem, zespołem Aspergera i zaburzeniami integracji sensorycznej. W książce ponad 100 ćwiczeń, gier i zabaw dla dzieci z autyzmem, zespołem Aspergera i zaburzeniami integracji sensorycznej. Zajęcia proponowane w książce zapewnią dziecku rozrywkę oraz prawidłową stymulację – a wiele z ćwiczeń można wykonywać zarówno w domu, jak i na dworze.				
6: Sytuacje dźwiękowe I	2	Odkrywanie dźwięków to rozpoznawanie i przechowywanie szeregu dźwięków i odgłosów. EFEKT: Rozwija język i rozbudowuje słownictwo.				



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		Dzieci muszą zidentyfikować min. 30 dźwięków odpowiadających sytuacjom dźwiękowym, pokazanych w scenach z życia codziennego: kuchni, jadalni, sypialni, łazienki, ulicy i parku. Dzieci uczą się, jak obserwować i opisywać sceny, ćwiczą pamięć słuchową. Wsparcie dla osób niepełnosprawnych: ilustracje w dużym formacie. Pudełko zawiera: min 6 plansz z mocnej tektury, min 30 plastikowych żetonów, min. 1 płytę CD (min. 34 minuty) i broszurę edukacyjną. Wiek dziecka: 2 lata + Dł. / Szer. planszy: 33 x 22 cm. (+/- 5cm)				
7: Sytuacje dźwiękowe II	1	Odkrywanie dźwięków to rozpoznawanie i przechowywanie szeregu dźwięków i odgłosów. EFEKT: Rozwija język i rozbudowuje słownictwo. Dzieci muszą zidentyfikować min 45 dźwięków odpowiadających sytuacjom dźwiękowym, pokazanych w scenach z życia codziennego: w ogrodzie, w kuchni, na ulicy, na placu zabaw, w lesie, na plaży. Dzieci uczą się, jak obserwować i opisywać sceny, ćwiczą pamięć słuchową. Wsparcie dla osób niepełnosprawnych: ilustracje w dużym formacie. Pudełko zawiera: min. 6 plansz z mocnej tektury, min 60 plastikowych żetonów, min 1 płytę CD (min. 50				



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



		minuty) i broszurę edukacyjną. Wiek dziecka: 4 lata + Dł. / Szer. planszy: 33 x 22 cm. (+/- 5cm) Normy: Zgodne z EN71 1.2.3				
RAZEM						----

Formularz powinien być sporządzony w języku polskim, z zachowaniem postaci elektronicznej i podpisane kwalifikowanym podpisem elektronicznym lub w postaci elektronicznej opartej podpisem zaufanym lub elektronicznym podpisem osobistym.