



Załącznik nr 7 do SWZ. OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA.

SP15.02EG.1.2024

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

ZAKUP I DOSTAWA SPRZĘTU ICT, SPECJALISTYCZNEGO, WYPOSAŻENIA I POMOCY DYDAKTYCZNYCH DLA SZKOŁY PODSTAWOWEJ NR 15 IM. ALFREDA SZKLARSKIEGO W MYSŁOWICACH, W RAMACH PROJEKTU PN.: EDUKACJA DLA WSZYSTKICH = WYSOKA JAKOŚĆ KSZTAŁCENIA.

CZĘŚĆ 1. Zakup sprzętu ICT.				
Lp.	Przedmiot zamówienia	Opis przedmiotu zamówienia	Jednostka miary	Ilość
1.1.	Tablet do czytania kodów QR.	<p>SPECYFIKACJA I PARAMETRY: Wyświetlacz: 10.5", 1920 x 1200px, TFT. Funkcje ekranu: dotykowy. Pamięć wbudowana: 64 GB. Wielkość pamięci RAM: 4 GB. Procesor: UNISOC T618 lub równoważny, 8-rdzeniowy. Pojemność akumulatora: 7040 mAh. Wersja systemu operacyjnego: Android 11 (lub nowszy) lub równoważny. Komunikacja: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 5.2, Modem 4G LTE, Moduł GPS. Aparat: 2 szt. przód – 5 Mpix i tył – 8 Mpix. Złącza: USB, słuchawkowe. Wbudowany głośnik mono. Wbudowany mikrofon. Instrukcja obsługi w języku polskim, karta gwarancyjna. Wymiary i waga: wysokość: 240 mm +/- 10 mm szerokość: 160 mm +/- 15 mm grubość: 6 mm +/- 2 mm waga: 500 g +/- 30 g Wyposażenie: ładowarka; kabel USB, etui dedykowane do każdego tabletu. Inne wymagania: możliwość odtwarzania napisów kodowanych, powiększanie zawartości ekranu, duże czcionki, temperatura pracy: od 0° do 35°C, temperatura przechowywania i transportu: od -20° do 45°C, wilgotność względna: od 5% do 95% bez kondensacji, czytnik ekranu. Oprogramowanie zaktualizowane do wersji wspieranej przez twórców oraz kompatybilne z technologiami asystującymi. Producent tabletu posiada: 1) certyfikat ISO 9001 systemu zarządzania jakością;</p>	sztuka	10



		2) certyfikat ISO 14001 zarządzania środowiskiem. Tablet powinien posiadać deklarację zgodności UE i oznakowanie CE.		
1.2.	Monitor interaktywny 75 cali.	<p>SPECYFIKACJA I PARAMETRY:</p> <p>Przekątna: 75 CALI.</p> <p>Typ matrycy: TFT z bezpośrednim podświetleniem LED.</p> <p>Pamięć ROM 32GB.</p> <p>Format obrazu: 16:9.</p> <p>Jasność: 435 cd/m².</p> <p>Kontrast statyczny: 4000:1.</p> <p>Czas reakcji: 6.5ms.</p> <p>Kąty widzenia: w poziomie 178°, w pionie 178°.</p> <p>Rozdzielczość ekranu 3840x2160 (4K).</p> <p>Zabezpieczenie ekranu: hartowane szkło antyodblaskowe o twardości minimum 8H (w skali ołówkowej) i 7H (w skali Mohs-a).</p> <p>Synchronizacja pozioma: 30 - 135KHz.</p> <p>Kolory: 1.07B.</p> <p>Plamka: 0.494.mm.</p> <p>Orientacja: pozioma.</p> <p>Interfejs dotykowy: TAK – ekran dotykowy.</p> <p>Żywotność podświetlenia: minimum 50000 godzin.</p> <p>Punkty dotykowe: 50, 10pt writing (HID, wymaga kompatybilnego systemu operacyjnego).</p> <p>Dotyk wykonywany: palcem, stylusem, w rękawiczce (Pióro pasywne, obiekty nieprzezroczyste).</p> <p>Technologia dotykowa: infrared.</p> <p>Interfejsy, złącza i sterowanie: Porty USB, x6; moduł WiFi 6, 4x pióro dotykowe, DisplayPort, HDMI.</p> <p>Sterowanie: IR x1, RS-232c x1 (DSUB 9pin), RJ45 (LAN) x1 (LAN Control).</p> <p>Wejścia audio: Mini jack x1.</p> <p>Redukcja niebieskiego światła: tak.</p> <p>Języki menu OSD: Polski.</p> <p>Odtwarzanie multimediiów: tak.</p> <p>Plug&Play.</p> <p>Zintegrowane oprogramowanie: obejmujące aplikację Note lub równoważną, przeglądarkę, system zarządzania plikami, dostęp do dysku w chmurze, pakiet WPS Office lub równoważny, aplikacje pozwalające na bezprzewodowe łączenie z urządzeniami Windows/iOS/Android i inne równoważne.</p> <p>Zintegrowany system nagłośnienia: wbudowane dwa głośniki o mocy minimum 15 W każdy, głośniki zainstalowane z przodu obudowy w celu lepszego rozprzestrzeniania się dźwięku.</p> <p>Wbudowany czujnik natężenia oświetlenia w pomieszczeniu automatycznie dostosowujący jasność podświetlenia ekranu.</p>	sztuka	3



		<p>Wbudowany system operacyjny - praca bez konieczności posiadania dodatkowego komputera.</p> <p>Wbudowane narzędzie do nanoszenia notatek.</p> <p>Narzędzie do Głosowania.</p> <p>Narzędzie do szybkiej diagnostyki monitora.</p> <p>Współpraca z mikroskopami cyfrowymi. Współpraca z videoscopem live lub równoważnym;</p> <p>Możliwość zajęć online.</p> <p>Certyfikat OSE.</p> <p>Możliwość przystosowania stanowiska dla osób niepełnosprawnych, np. słabo widzących t. j.: regulacja jasności i kontrastu, tryb wysokiego kontrastu, funkcja powiększania tekstu; dla osób z ograniczoną precyzją ruchu - dostosowanie czułości ekranu dotykowego do indywidualnych potrzeb użytkownika.</p> <p>Moduł Bluetooth, WiFi i Ethernet lub równoważny.</p> <p>Akcesoria w zestawie: Rysik x 4, Pilot, Kable (zasilający, USB, HDMI).</p> <p>Oprogramowanie zaktualizowane do wersji wspieranej przez twórców oraz kompatybilne z technologiami asystującymi.</p> <p>W ramach dostawy gwarantowany montaż z okablowaniem i pierwsze uruchomienie, gwarantowane szkolenie u klienta.</p>		
1.3.	Tablet z kartą sieciową (własny internet).	<p>SPECYFIKACJA I PARAMETRY:</p> <p>Wyświetlacz: 10.4", 2000 x 1200px, TFT.</p> <p>Funkcje ekranu: autoobrót.</p> <p>Pamięć wbudowana: 64 GB.</p> <p>Wielkość pamięci RAM: 4GB.</p> <p>Procesor: Samsung Exynos 1280 lub równoważny, 8-rdzeniowy.</p> <p>Pojemność akumulatora: 7040 mAh.</p> <p>Wersja systemu operacyjnego: Android 14 lub równoważny.</p> <p>Komunikacja: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 5.3, Modem 4G LTE, Moduł GPS.</p> <p>Złącza: USB, słuchawkowe.</p> <p>Karta graficzna: Mali-G68 MP4 lub równoważna.</p> <p>Aparaty: 2 sztuki: przód – 5 Mpix i tył – 8 Mpix.</p> <p>Wbudowany głośnik mono.</p> <p>Wbudowany mikrofon.</p> <p>Instrukcja obsługi w języku polskim, karta gwarancyjna.</p> <p>Wymiary i waga:</p> <p>wysokość: 240 mm +/- 10 mm</p> <p>szerokość: 160 mm +/- 15 mm</p> <p>grubość: 6 mm +/- 2 mm</p> <p>waga: 500 g +/- 30 g</p> <p>Wyposażenie: ładowarka, kabel USB, rysik, etui dedykowane do każdego tabletu.</p>	sztuka	5



		<p>Inne wymagania: powiększanie zawartości ekranu, duże czcionki, temperatura pracy: od 0° do 35°C, temperatura przechowywania i transportu: od -20° do 45°C, wilgotność względna: od 5% do 95% bez kondensacji, czytnik ekranu, zasilacz sieciowy przystosowany do polskiego systemu energetycznego, bateria – czas pracy przy zasilaniu bateryjnym i średnim obciążeniu min 10 godzin</p> <p>Producent tabletu powinien posiadać:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) certyfikat ISO 9001 systemu zarządzania jakością; 2) certyfikat ISO 14001 zarządzania środowiskiem. <p>Tablet powinien posiadać deklarację zgodności UE i oznakowanie CE.</p> <p>Oprogramowanie zainstalowane na pamięci masowej lub udostępnione do nieodpłatnego pobrania przy rozpoczęciu użytkowania:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 64-bitowy system operacyjny posiadający polską wersję językową edytor tekstu z możliwością osadzania zewnętrznych obiektów i możliwością zapisywania plików również w formacie PDF; 2) arkusz kalkulacyjny; 3) aplikacja do tworzenia prezentacji 4) przeglądarka internetowa; 5) aplikacja do obsługi poczty elektronicznej; 6) aplikacja do tworzenia i edycji grafiki rastrowej; 7) aplikacja do tworzenia i edycji grafiki wektorowej; 8) aplikacja do tworzenia i obsługi baz danych; 9) środowisko do programowania adekwatne do etapu edukacyjnego; 10) edytor wideo; 11) edytor dźwięku; 12) oprogramowanie antywirusowe wraz z jego aktualizacją co roku do najnowszej wersji. <p>Oprogramowanie zaktualizowane do wersji wspieranej przez twórców oraz kompatybilne z technologiami asystującymi.</p> <p>Należy zapewnić oprogramowanie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) pozwalające wydrukować znaki graficzne i pomoce komunikacyjne oraz tworzyć tablice dynamiczne; 2) wspierające naukę obsługi przełączników; 3) wspierające naukę obsługi eyetrackerów (urządzeń do komunikacji z komputerem przy pomocy wzroku); 4) językowe text-to-speech; 5) z możliwością zainstalowania dodatkowego czytnika ekranu lub oprogramowania powiększającego w zależności od potrzeb użytkownika. 		
--	--	---	--	--

**CZĘŚĆ 2. Zakup sprzętu specjalistycznego - Urządzenie Biofeedback + zestaw komputerowy + meble.**

Lp.	Przedmiot zamówienia	Opis przedmiotu zamówienia	Jednostka miary	Ilość
2.1.	Urządzenie do pomiaru sygnałów fizjologicznych Biofeedback.	<p>SPECYFIKACJA I PARAMETRY URZĄDZENIA:</p> <p>1. Co najmniej 3-kanalowa głowica wzmacniaczy biologicznych EEG, kanały wbudowane w głowicę.</p> <p>2. Specjalistyczne oprogramowanie systemu EEG Biofeedback:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rejestrację pacjentów w komputerowej bazie danych, tworzenie opisów badań, eksportowanie badań, prowadzenie archiwizacji i tworzenia statystyk, - podgląd gry w oknie terapeuty, - funkcja porównywania wyników treningów – „krzywa uczenia”, - stały pomiar oporności elektrod on-line podczas badania oraz podczas treningu, - wskaźnik postępu czasu trwania rundy podczas treningu, - dodawanie i usuwanie wykresów, - rozbudowana funkcja definiowania własnych protokołów terapeutycznych, - swobodę definiowania montażu i kanałów wejściowych EEG, - wyświetlanie średnich amplitud i udziałów procentowych dla wybranego kanału w oknie FFT, - podstawowy zestaw minimum 57 planszy stymulacyjnych do prowadzenia treningu. <p>3. Moduł QEEG w języku polskim, do zapisu i analizy badań, oprogramowanie pozwalające na:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rejestrację sygnału EEG i jego analizę po wykonaniu treningu, - minimalizacja wpływu artefaktów, - wykonania analizy częstotliwościowej (spektrum FFT) z wybranego odcinka czasu z zapisanego sygnału EEG po usunięciu artefaktów, - wykonanie analizy QEEG z wybranego odcinka czasu zapisanego sygnału EEG po usunięciu artefaktów. <p>4. Instrukcję obsługi w języku polskim, wszystkie pliki pomocy programu w języku polskim.</p> <p>5. Zestaw elektrod miseczkowych min. 5 szt. i usznych min. 2 szt.</p> <p>6. Pastę przewodząco-klejącą do mocowania elektrod, min. 5 szt.</p> <p>7. Pastę ścierną do oczyszczania skóry głowy min. 5 szt.</p>	urządzenie	1



		<p>8. Zestaw dodatkowych planszy stymulacyjnych do prowadzenia treningu Biofeedback EEG min. 50 planszy w min. 19 typach z planszą stymulacyjną. Film pozwalającą na odtwarzanie filmów jako plansze stymulacyjne.</p> <p>9. Sensory do biofeedbacku GSR, HEG, HRV, RESP, TEMP.</p> <p>10. Gwarantowana pomoc techniczna i merytoryczna w eksploatacji zestawu.</p> <p>Wyrób medyczny. Sprzęt musi być zgodny z obowiązującymi normami medycznymi i certyfikacjami w zakresie urządzeń terapeutycznych. Sprzęt musi posiadać certyfikaty i deklaracje zgodności. Urządzenie posiada certyfikat medyczny CE, a także certyfikat jakości ISO 9001.</p> <p>Poz. 2.1., 2.2., 2.3. stanowią kompatybilny zestaw. W ramach dostawy gwarantowany montaż/instalacja zestawu i pierwsze uruchomienie u klienta.</p>		
2.2.	Zestaw komputerowy do urządzenia Biofeedback.	<p>SPECYFIKACJA I PARAMETRY ZESTAWU:</p> <p>1. Komputer dla terapeuty (laptop 24" lub komputer stacjonarny z monitorem 22-24" FHD): procesor intel i7 lub równoważny, pamięć RAM 16 GB, dysk SSD 500 GB lub SSD 256GB wraz z dyskiem HDD 500 GB; z dedykowaną kartą graficzną np. typ Intel UHD Graphics 620 lub AMD Radeon R7 lub inna równoważna zintegrowana dostosowana do mocy procesora.</p> <p>2. Monitor lub telewizor dla trenującego: LED 40-42" Full HD z wyjściem HDMI oraz kabel HDMI 10 m.</p> <p>3. Drukarka atramentowa kolorowa z tonerem startowym oraz kablem USB do drukowania raportów z sesji treningowych.</p> <p>4. Słuchawki – 2 pary i zestaw głośników do feedbacku akustycznego.</p> <p>5. Klawiatura i mysz po 2 sztuki – bezprzewodowe.</p> <p>Poz. 2.1., 2.2., 2.3. stanowią kompatybilny zestaw. W ramach dostawy gwarantowany montaż/instalacja zestawu i pierwsze uruchomienie u klienta.</p>	zestaw	1
2.3.	Meble do urządzenia i zestawu komputerowego Biofeedback.	<p>SPECYFIKACJA I PARAMETRY ZESTAWU:</p> <p>1. Stabilny (nieobrotowy) fotel dla trenującego z podnóżkiem, podglówkiem, podłokietnikami i regulacją oparcia.</p> <p>Regulacja wysokości: możliwość regulacji wysokości, aby można go dostosować do stanu ciała i rodzaju wykonywanych ćwiczeń.</p>	zestaw	1



Podparcie lędźwiowe: fotel dobrze wyprofilowane, aby wspierać naturalną krzywiznę kręgosłupa. Szerokość siedziska: wystarczająco szeroka, aby pomieścić różne postury użytkowników, ale jednocześnie nie za szeroka, co może wpłynąć na stabilność.

Podnózek: możliwy do regulowania pod kątem nachylenia oraz wysokości, aby dostosować go do indywidualnych potrzeb, wyprofilowany i tapicerowany, aby zapewnić komfort podczas długotrwałego użytkowania.

Materiał: wykonanie ze skóry naturalnej lub ekologicznej, pozwalającej na łatwe usunięcie zabrudzeń pastami do montażu elektrod EEG, czy dezynfekcji.

2. Biurko na komputer lub statyw pod laptop dla terapeuty.

Parametry dla biurka:

- Wielkość blatu: 120×55 cm'
- Wysokość mebla: 75 cm
- Wysokość przestrzeni na nogi: 61 cm
- Szerokość przestrzeni na nogi: 82 cm
- Kolor: do ustalenia
- Tworzywo: płyta laminowana 16mm
- Liczba szuflad: 5

Statyw pod laptopa:

Blat można łatwo podnieść lub obniżyć na odpowiednią wysokość, przekręcając gałkę w podstawie. Statyw posiada kółka ułatwiające przesuwanie, kółka z blokadą. Wykonanie – MDF laminowany / stal malowana proszkowo.

Właściwości – regulacja wysokości oraz kąta nachylenia blatu.

3. Fotel (krzesło) dla terapeuty.

Regulacja wysokości: fotel powinien mieć możliwość dostosowania wysokości.

Wsparcie lędźwiowe: dobrze wyprofilowane oparcie, które wspiera naturalną krzywiznę kręgosłupa.

Podłokietniki: tak.

Fotel obrotowy: tak.

Materiał: wykonany z miękkiego, oddychającego materiału, który zapewnia wygodę przez dłuższy czas.

Kółka: tak.

Szeroka podstawa: stabilna konstrukcja zapobiegająca przewracaniu się fotela i zapewniająca bezpieczeństwo.

Regulowane oparcie: wymagana możliwość schylania lub zmiany kąta nachylenia oparcia.

Umiarkowana twardość siedziska: tak.



4. Statyw pod telewizor dla trenującego - regulowany, na kółkach z blokadą.

Wysokość statywu: powinien umożliwiać ustawienie telewizora na wysokości oczu osoby siedzącej.

Optymalna wysokość to zazwyczaj 90-120 cm od podłogi.

Materiał: solidny materiał, stal lub aluminium.

Regulacja: wysokości i kąta nachylenia telewizora.

Maksymalne obciążenie: statyw jest przystosowany do wagi telewizora stanowiącego element zestawu.

Przemieszczanie: statyw z kółkami.

Mile widziane, aby statyw miał system zarządzania kablami.

5. Szafka – pomocnik na akcesoria: elektrody, pasty, gaziki, itp.

Wymiary:

Wysokość: 90-100 cm.

Szerokość: 60-80 cm.

Głębokość: 40-60 cm.

Półki: co najmniej 3 półki do przechowywania różnych akcesoriów (np. elektrody na jednej półce, pasty na innej).

Szuflady: 2 szuflady na mniejsze przedmioty, takie jak gaziki, chusteczki czy ręczniki papierowe.

Wieszaki: możliwość zawieszenia np. ręczników lub innych akcesoriów, które muszą być zawsze w zasięgu ręki.

Materiał: łatwy do czyszczenia i odporny na działanie środków chemicznych, np. stal nierdzewna lub dobrze zabezpieczone drewno.

Kółka: kółka z blokadą, które umożliwią łatwe przemieszczanie szafki i jej stabilizację w trakcie pracy.

6. Zamykana szafka do przechowywania dokumentacji pacjentów.

Wymiary:

Szerokość: 80-100 cm.

Wysokość: 150-180 cm.

Głębokość: 40-50 cm.

Półki: regulowane, aby dostosować przestrzeń do różnych rozmiarów dokumentów.

Zamknięcie: zamek na klucz lub elektroniczny, zapewniający bezpieczeństwo przechowywanych danych.

Materiał: wytrzymały i łatwy do czyszczenia materiał, np. stal lub wysokiej jakości płyta meblowa.

Kółka: kółka z blokadą, które umożliwią łatwe przemieszczanie szafki i jej stabilizację w trakcie pracy.



		<p>Kolory poz.1-6 zostaną ustalone z wybranym wykonawcą, aby poszczególne elementy zestawu pasowały do siebie kolorystycznie. Wykonawca daje do wyboru zamawiającego co najmniej dwie kolorystyki całego zestawu.</p> <p>Poz. 2.1., 2.2., 2.3. stanowią kompatybilny zestaw.</p> <p>W ramach dostawy gwarantowany montaż/instalacja zestawu i pierwsze uruchomienie u klienta.</p>		
--	--	---	--	--

CZEŚĆ 3. Zakup sprzęt do diagnozy i treningu Metodą Warnkego.				
Lp.	Przedmiot zamówienia	Opis przedmiotu zamówienia	Jednostka miary	Liczba
3.1.	Zestaw podstawowy TERAPIA I DIAGNOZA dla maksymalnie 4 osób na różnych programach terapeutycznych lub równoważny.	<p>SPECYFIKACJA I PARAMETRY ZESTAWU:</p> <p>Zakupiony sprzęt będzie wykorzystywany do prowadzenia zajęć dydaktyczno-wyrównawczych i terapeutycznych (terapia będzie w formie treningu słuchowego, motorycznego i wzrokowego stosowana w pokonywaniu trudności w nauce, problemów logopedycznych). W zestawie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. elektroniczne ucho – moduł dźwiękowy zestawu terapeutyczny – 1 szt. 2. zintegrowane słuchawki powietrzno-kostne – 4 szt. 3. mikrofon pulpitowy – 1 szt. 4. pendrive z aplikacją terapeuty wraz z podręcznikiem użytkownika w wersji elektronicznej oraz bazą utworów muzycznych będących podstawą terapii, muzyka w formacie 24 bit/48kHz, przechowywana na dysku twardym komputera i udostępniona z poziomu aplikacji terapeuty, aplikacja terapeuty umożliwiająca ułożenie indywidualnego programu terapeutycznego, porównywanie postępów i zarządzanie danymi pacjentów – 1 szt. 5. listwa przeciwprzebieciowa – 1 szt. 6. umowa licencyjna na czas nieokreślony – 1 szt. 7. dedykowany laptop – 1 szt. – minimalne wymagania techniczne: Windows 8/10 lub równoważny; Procesor: Intel Core i5 lub równoważny; Pamięć: 4 GB RAM; Port USB 2.0/3.0; Miejsce na dysku: 50 GB. 8. instrukcja instalacji w języku polskim – 1 szt. 9. PROFESJONALNY AUDIOMETR MEDYCZNY – moduł diagnostyczny (skalibrowany odpowiednio do metody audio-psycho-lingwistycznej) – 1 szt. 10. programy terapeutycznych opracowanych pod kątem zaburzeń takich jak: autyzm, zespół Aspergera, zespół Downa, mózgowie porażenie dziecięce, ADHD, ADD, zaburzenia mowy i języka, specyficzne trudności w uczeniu się (dysleksja, dyskalkulia, 	zestaw	1

		<p>dysortografia),</p> <p>Wyrób medyczny. Sprzęt musi być zgodny z obowiązującymi normami medycznymi i certyfikacjami w zakresie urządzeń terapeutycznych. Sprzęt musi posiadać certyfikaty i deklaracje zgodności. Urządzenie posiada certyfikat medyczny CE, a także certyfikat jakości ISO 9001.</p> <p>W ramach dostawy gwarantowany montaż/instalacja zestawu i pierwsze uruchomienie u klienta.</p>		
--	--	--	--	--

CZĘŚĆ 4. Wyposażenie Ekologicznego Pokoju Ciszy.

Lp.	Przedmiot zamówienia	Opis przedmiotu zamówienia	Jednostka miary	Ilość
4.1.	Baldachim świetlny z montażem na miejscu w cenie.	Opis: baldachim świetlny składa się z węży UV o długości 2m, zamocowanych na płycie w kształcie prostokąta 200 x 160 cm wewnątrz, którego znajduje się lustro akrylowe o średnicy 60 cm. Dokoła lustra zamontowane jest oświetlenie LED-owe UV. Kolory stonowane, pastelowe lub neutralne, które sprzyjają relaksowi. Sprzęt musi posiadać certyfikaty i deklaracje zgodności.	sztuka	1
4.2.	Materac 160 x 200 x 60 cm pod baldachim świetlny.	Opis: pokrowiec wykonany z materiału z powłoką PCV przeznaczony dla wyrobów medycznych (bardzo łatwy w czyszczeniu oraz dezynfekcji); materiał zgodny z rozporządzeniem REACH, posiada stosowny atest; nie zawiera ftalanów; ognioodporny; odporny na płyny fizjologiczne (krew, mocz, pot) oraz na alkohol; odporny na UV; odporny na zadrapania; olejoodporny. Wyrób medyczny zgodnie z wymaganiami zasadniczymi dla wyrobów medycznych i w rozumieniu ustawy o wyrobach medycznych, zgłoszonym do Rejestru Wyrobów Medycznych prowadzonego przez Urząd Rejestracji Produktów Leczniczych, Wyrobów Medycznych i Produktów Biobójczych, wyposażone w deklarację zgodności producenta i opatrzona znakiem CE. Kolor: granat.	sztuka	1
4.3.	Fotoroleta wzór „krople wody”, zaciemniająca, wymiary 160 cm x 200 cm.	Opis: materiał zaciemniający, gwarantujący efektywne blokowanie światła i hałasów, łatwy do czyszczenia; wzór "krople wody"; montaż wewnętrzny, sterowanie w systemie sznurków.	sztuka	2
4.4.	Fototapeta wzór „kraj obraz błękitne niebo”, wymiary 500 cm x 300 cm.	Opis: drukowana na wysokiej jakości materiale posiadającym opatentowany rodzaj kleju oparty na mikro przyssawkach lub równoważny rodzaj kleju w cenie zakupu. Klej usuwalny, aplikowany bez	sztuka	1

		pęcherzyków, łatwy w aplikacji, przyjazny dla środowiska.		
4.5.	Panel akustyczny tapicerowany w kształcie sześciokąta, komplet 70 szt. wraz z klejem montażowym lub rzepami montażowymi – 4 rzepy nalepiane na jeden panel.	Opis: panele akustyczne w kształcie sześciokąta - pięcioboku ze skosowanymi bokami do poprawy akustyki Ekologicznego Pokoju Ciszy; z jednolitą i regularną strukturą komórkową, miękki i wysokoelastyczny; posiadający Atest Higieniczny; klej do kompletu lub rzepu nalepiane pozwalający na montaż kompletu 70 sztuk. Wymiary: szerokość 43,3 cm, długość 50 cm, wysokość trapezu 3 cm, grubość podstawy 2 cm, długość boku 25 cm. Kolor: w różnych odcieniach błękitu, niebieskiego, granatu, szarego.	komplet	1
4.6.	Wykładzina atestowana do szkół o wymiarach 5,15 metrów x 7,50 metry.	Opis: wykładzina musi spełniać najwyższe standardy komfortu, bezpieczeństwa i trwałości do użytkowania w szkole. Musi być trwała i łatwa do utrzymania w czystości. Kolor: szary.	sztuka	1
4.7.	Stolik trójkątny	Opis: dwie stopki i jedno kołko z hamulcem; wymiar blatu 72,5 x 72,5 x 102,5 cm; głębokość 49,5 cm; wysokość 59 cm. Błat w kolorze niebieskim, wykonany z płyty CDF o gr. 12 mm lub równoważnego materiału. Płyta o jednolitej i zwartej budowie, odporna na wilgoć, rozpryski wody, zaplamienia i chemikalia. Higieniczna i łatwa w pielęgnacji, odporna na zarysowania i ścieranie. Klasa palności: B-s2, d0 wg EN 13501. Stelaż metalowy o śr. 32 mm, z okrągłymi nogami.	sztuka	1
4.8.	Krzeselko typu P.	Opis: wykonane z lakierowanej sklejki bukowej lub równoważnego materiału, sklejka płaskiej o gr. 6 mm, z zaokrąglonym kształtem oparcia i siedziskiem, które nie powoduje ucisku pod kolanami w trakcie siedzenia. Stelaż z rury okrągłej o śr. 22 mm. Wymiar siedziska: 34,2 x 29,5 cm. Zgodne z normą PN EN 1729-1:2016-02 PN EN 1729-2:2023-10. Kolor stelaża niebieski.	sztuka	2
4.9.	Projektor przestrzenny sufitowy.	Opis: obudowa wykonana z wysokiej jakości tworzywa sztucznego; kolor srebrny lub biały; dane techniczne żarówki: 20W, 12V; wymiary projektora: długość 31 cm +/- 5 cm, szerokość 27 cm +/- 5 cm, wysokość 15,5 cm +/- 3 cm, waga urządzenia: ok. 1,9 -2,0 kg. W zestawie z projektorem wymienna tarcza żelowa w kolorze niebiesko-żółtym.	sztuka	1
4.10.	Materac rehabilitacyjny, sensoryczny z granulatem.	Opis: wymiary: 200 x 120 x 20 cm (dł. x szer. x wys.); materac rehabilitacyjny, sensoryczny z granulatem (granulat styropianowym oraz grys gąbkowy lub równoważny materiał). Pokrowiec materaca ma być wykonany z materiału z powłoką PCV przeznaczonego dla wyrobów medycznych (bardzo łatwy w czyszczeniu oraz dezynfekcji). Materiał zgodny z rozporządzeniem REACH, posiada stosowny atest; nie zawiera ftalanów; ognioodporny; odporny na płyny fizjologiczne (krew,	sztuka	1

		<p>mocz, pot) oraz na alkohol; odporny na UV; odporny na zadrapania; olejoodporny.</p> <p>Wyrób medyczny zgodnie z wymaganiami zasadniczymi dla wyrobów medycznych i w rozumieniu ustawy o wyrobach medycznych, zgłoszonym do Rejestru Wyrobów Medycznych prowadzonego przez Urząd Rejestracji Produktów Leczniczych, Wyrobów Medycznych i Produktów Biobójczych, wyposażone w deklarację zgodności producenta i opatrzona znakiem CE.</p> <p>Kolor: niebieski.</p>		
4.11.	Szafka z szufladami.	<p>Opis: wykonana z płyty wiórowej laminowanej o grubości 18 mm z atestem; krawędzie płyty zabezpieczone są obrzeżem typu ABS o grubości 1 mm; szafka posiada 9 szuflad, lekko wysuwanych na prowadnicach, posiada certyfikat dopuszczający do użytkowania w placówkach oświatowych, głębokość 440 mm, szerokość 1350 mm, wysokość 790 mm. Szafka w kolorze biało niebieskim.</p>	sztuka	1
4.12.	Kącik piankowy kwiatek biały/duża chmurka z 2 wałkami/poduszka mi.	<p>Opis:</p> <p>Kącik.</p> <p>Wymiary kącika: 140 x 140 x 90 cm (Dł. x Szer. x Wys.). Wymiary dolnego materaca: 140 x 140 x 5 cm (Dł. x Szer. x Wys.). Wymiary górnego materaca: 140 x 140 x 90 cm (Dł. x Szer. x Wys.).</p> <p>Kącik posiada uchwyty do przymocowania, wykonany jest z materiału z powłoką PCV przeznaczonego dla wyrobów medycznych, posiada certyfikację jako wyrób medyczny. (bardzo łatwy w czyszczeniu oraz dezynfekcji). Materiał zgodny z rozporządzeniem REACH, posiada stosowny atest; nie zawiera ftalanów; ognioodporny; odporny na płyny fizjologiczne (krew, mocz, pot) oraz na alkohol; odporny na UV; odporny na zadrapania; olejoodporny.</p> <p>Wyrób medyczny zgodnie z wymaganiami zasadniczymi dla wyrobów medycznych i w rozumieniu ustawy o wyrobach medycznych, zgłoszonym do Rejestru Wyrobów Medycznych prowadzonego przez Urząd Rejestracji Produktów Leczniczych, Wyrobów Medycznych i Produktów Biobójczych, wyposażone w deklarację zgodności producenta i opatrzona znakiem CE.</p> <p>Kolor kącika: turkusowy.</p> <p>Walek/poduszka.</p> <p>Wymiary: 25 x 140 cm (Śr. x Dł.). Walek/poducha rehabilitacyjna wykonana z materiału z powłoką PCV przeznaczonego dla wyrobów medycznych (bardzo łatwy w czyszczeniu oraz dezynfekcji). Materiał zgodny z rozporządzeniem REACH, posiada stosowny atest; nie zawiera ftalanów; ognioodporny; odporny na płyny</p>	komplet	1

		fizjologiczne (krew, mocz, pot) oraz na alkohol; odporny na UV; odporny na zadrapania; olejoodporny. Wyrób medyczny zgodnie z wymaganiami zasadniczymi dla wyrobów medycznych i w rozumieniu ustawy o wyrobach medycznych, zgłoszonym do Rejestru Wyrobów Medycznych prowadzonego przez Urząd Rejestracji Produktów Leczniczych, Wyrobów Medycznych i Produktów Biobójczych, wyposażone w deklarację zgodności producenta i opatrzona znakiem CE. Kolor wałka/poduszki: biały.		
4.13.	Pufa gruszka.	Opis: wymiary: 80 x 80 x 80 cm (długość x szerokość x wysokość); wypełnienie - wysokiej jakości, bezpieczny granulat styropianowy; pokrycie z trwałej tkaniny PCV przeznaczonej dla wyrobów medycznych (bardzo łatwy w czyszczeniu oraz dezynfekcji). Materiał zgodny z rozporządzeniem REACH, posiada stosowny atest; nie zawiera ftalanów; ognioodporny; odporny na płyny fizjologiczne (krew, mocz, pot) oraz na alkohol; odporny na UV; odporny na zadrapania; olejoodporny. Atest higieniczny. Wyrób medyczny zgodnie z wymaganiami zasadniczymi dla wyrobów medycznych i w rozumieniu ustawy o wyrobach medycznych, zgłoszonym do Rejestru Wyrobów Medycznych prowadzonego przez Urząd Rejestracji Produktów Leczniczych, Wyrobów Medycznych i Produktów Biobójczych, wyposażone w deklarację zgodności producenta i opatrzona znakiem CE. Kolor puf: jedna biała, jedna niebieska.	sztuki	2
4.14.	Kanapa z mikrofazy.	Opis: kanapa z podłokietnikami, pokryta miękkim, przyjemnym w dotyku i odpornym na zużycie materiałem (35 000 cykli w teście odporności). Materiał: drewniany stelaż, najwyższej jakości pianka i pokryta starannie obszytą tkaniną. Wymiary: wysokość siedziska - 30 cm, głębokość siedziska - 35 cm, głębokość całkowita - 50 cm, długość całkowita - 130 cm, wysokość całkowita - 53,5 cm. Rozkładana na 3 pozycje. Zdejmowana pokrywa z możliwością prania w temperaturze 30°C. Stosowne atesty do użytkowania w szkole podstawowej.	sztuka	1
4.15.	Pomoce typu pileczki, piłki, gry, nawlekanki, uspokajacze, masy plastyczne.	W komplecie: a. gra zręcznościowa Łowienie rybek w masce Janod lub równoważna – 1 szt.; celem gry jest wyłowienie ze stawu wszystkich rybek w jednym kolorze – zgodnym z maskami, które gracze mają założone na głowach. Maski te posiadają sznurki zakończone magnesem i to za ich pomocą odbywa się łowienie elementów. Gra ma służyć do ćwiczenia koordynacji ruchowej, wspierając relację ręka-oko, a także uczyć cierpliwości i skupienia.	komplet	1

		<p>Kategoria wiekowa: 3+. Skład surowcowy: drewno, karton, magnes.</p> <p>b. zestaw (27 sztuk) pionkopilek Piansport lub równoważny; piłki piankowe, do gier i zabaw, zestaw piłeczek z pianki o średnicy od 6 cm do 21 cm w różnych wersjach kolorystycznych – Zamawiający wybiera spośród przedstawionego przez Wykonawcę mixu kolorystycznego. W zestawie piłki piankowe o średnicy: śr. 6 cm – 10 sztuk; śr. 7 cm – 10 sztuk; śr. 12 cm – 3 sztuki; śr. 16 cm – 2 sztuki; śr. 18 cm – 1 sztuka; śr. 21 cm – 1 sztuka.</p> <p>c. śnieżna masa – glina masa plastyczna dla dzieci 500g - 5 opakowań; samoutwardzalna masa modelarska, gotowa do użycia, jednolita i gładka. Czas schnięcia masy 24 godziny. Kolor biały.</p> <p>d. znajdź myszki – gra sensoryczna lub równoważna – 3 sztuki; w grze wykorzystana jest rozciągliwa, żółta kostka "szwajcarskiego sera" zawierająca parę podobnie elastycznych, wesołych białych myszek. Ser posiada szereg dziur przez które mogą przeciskać się myszki. Zabawka ma zastosowanie antystresowe i będzie używana do terapii ręki, w doskonaleniu zdolności manualnych.</p> <p>e. drewniane domino – kreatywne domino Akros lub równoważne – 1 szt.; karty mają kształt kwadratów, gra składa się z 28 kart domina o dwóch kolorach i 7 kart „diamentowych”. Karty wykonane z bardzo mocnego, odpornego i wysokiej jakości grubego kartonu. Gra pozwala rozwinąć uwagę i obserwację; pracować nad łączeniem kolorów; poprawić inteligencję wizualno-przestrzenną; zachęcić uczniów do kreatywności.</p> <p>f. Dotknij i rozpoznaj – gra edukacyjna Arkos lub równoważna – 1 szt.; gra do rozwijania zmysłu dotyku za pomocą rozróżniania faktur. Fotografie umożliwiają wzrokowo - dotykowe skojarzenia odczuwanej faktury i widzianego przedmiotu.</p> <p>g. masa do ćwiczeń dłoni Qmed Tharapy Putty lub równoważna – 5 szt.; masa pomaga w zmniejszaniu sztywności stawów palców, poprawia zakres ruchu, wzmacnia chwyt lub przywraca zaburzone funkcje chwytne ręki, służy także wzmacnianiu mięśni dłoni, rozwijania zdolności manualnych oraz tzw. mała motoryka.</p> <p>h. gniotek małpka – 5 szt.; zabawka antystresowa, łagodzi stres oraz napięcie, zabawkę można ścisnąć oraz ugniatać. Wykonana z miękkiego, przyjemnego w dotyku materiału. Wysokość zabawki ok. 10cm.</p> <p>i. Woon green Drewniane klocki do nawlekania zwierzęta Farma 13 elementów lub równoważne – 1 szt.; zabawka do rozwijania umiejętności manualnych dziecka. Zestaw drewnianych klocków z dziurkami,</p>		
--	--	---	--	--

		<p>przez które dziecko przeplata sznureczek. Zabawa, pobudza obszary w mózgu i rozwija zdolności manualne tzw. "małą motorykę", koordynację ręka-oko, wspomaga koncentrację. Zabawa polega na przeplataniu sznureczka przez klocki/zwierzątka z dziurką. Wszystkie koraliki wykonane z naturalnego drewna - zabawka ekologiczna.</p> <p>j. Classic World Drewniane klocki do nawlekania zwierzęta leśne 13 elementów lub równoważne – 1 sztuka; zabawka do rozwijania umiejętności motorycznych dziecka. Przeplatanka utrzymana w motywie świata zwierząt leśnych, zestaw drewnianych elementów z dziurkami, przez które dziecko przeplata sznureczek. Zabawa rozwija zręczność, koordynację, cierpliwość, determinację, dokładność przy wykonywanych zadaniach. Wykonana z całkowicie naturalnych, biodegradowalnych oraz hipoalergicznym materiałów.</p> <p>k. Woopie green konstrukcyjny box motoryczny Montessori 12 w 1 FSC lub równoważny – 1 sztuka; głównym celem zabawki jest wspieranie naturalnego, samodzielnego rozwoju dziecka poprzez stymulację zmysłów, rozwijanie umiejętności motorycznych oraz promowanie kreatywności i logicznego myślenia. Zawiera 12 funkcji zabawy i edukacji, czyli 10 wzorów do położenia na drewnianej planszy z otworami bazujących na przypisaniu odpowiednich kształtów i kolorów oraz prostych mechanizmów zębatkowych; sznurek do nawlekania klocków oraz posiada wiele elementów do konstrukcji dowolnych układów przestrzennych na planszy (maksimum kreatywności i samodzielność - jedyną granicą jest wyobraźnia). Zabawka rozwija: kreatywność, umiejętności manualne "motoryczne", stymuluje zmysły, logiczne myślenie.</p>		
--	--	--	--	--

CZEŚĆ 5. Wyposażenie Sali Doświadczania Świata.				
Lp.	Przedmiot zamówienia	Opis przedmiotu zamówienia	Jednostka miary	Ilość
5.1.	Ściana bąbelkowa wraz z montażem na miejscu w cenie.	Opis: wysokość 177 cm, szerokość 45 cm, waga 30 kg. Materiał: sklejk, szkło akrylowe. W zestawie zasilacz i pilot z 9 programami. Pojemność: 7 litrów. Automatyczna zmiana koloru, fascynujące efekty świetlne i wodne, efekt uspokajający. Główny kolor przezroczysty. Materiał: sklejk, szkło akrylowe. Wspornik ścienny i inne akcesoria niezbędne do montażu.	sztuka	1
5.2.	Baldachim świetlny wraz z	Opis: baldachim świetlny składa się z węży UV o długości 2m, zamocowanych na płycie w kształcie prostokąta 200 x 160 cm wewnątrz, którego znajduje się	sztuka	1

	montażem na miejscu w cenie	lustro akrylowe o średnicy 60 cm. Dookoła lustro zamontowane jest oświetlenie LED-owe UV. Kolory stonowane, pastelowe lub neutralne, które sprzyjają relaksowi. Sprzęt musi posiadać certyfikaty i deklaracje zgodności.		
5.3.	Materac 160 x 200 x 60 cm pod baldachim świetlny.	Opis: pokrowiec wykonany z materiału z powłoką PCV przeznaczony dla wyrobów medycznych (bardzo łatwy w czyszczeniu oraz dezynfekcji); materiał zgodny z rozporządzeniem REACH, posiada stosowny atest; nie zawiera ftalanów; ognioodporny; odporny na płyny fizjologiczne (krew, mocz, pot) oraz na alkohol; odporny na UV; odporny na zadrapania; olejoodporny. Wyrób medyczny zgodnie z wymaganiami zasadniczymi dla wyrobów medycznych i w rozumieniu ustawy o wyrobach medycznych, zgłoszonym do Rejestru Wyrobów Medycznych prowadzonego przez Urząd Rejestracji Produktów Leczniczych, Wyrobów Medycznych i Produktów Biobójczych, wyposażone w deklarację zgodności producenta i opatrzona znakiem CE. Kolor: granat.	sztuka	1
5.4.	Tor świetlnodźwiękowy 8 pól wraz z montażem na miejscu w cenie.	Opis: obudowa: płyta laminowana #18mm kolor: dąb Cortona (drewno bielone) płytki chodnikowe: poliwęglan #10mm 30x30cm (8 kafelek) chodnik: 130x67x13cm kuranty: 120x60x12cm; Płytki podłogowe ze szkła akrylowego z kolorowymi polami, które emitują światło pod wpływem nacisku. Podłoga połączona jest z panelem ściennym - tablica kurantów.	sztuka	1
5.5.	Projektor rozgwieżdżone niebo.	Opis: Trójwymiarowy efekt: ruchoma mgła, spadające gwiazdy, sterowanie kolorem projekcji. Funkcje pilota: zmiana kolorów, zmiana prędkości, zmiana intensywności kolorów, włącz/wyłącz laser, włącz/wyłącz gwiazdy. Sterowanie: pilot bezprzewodowym. Wymiary: średnica 17 cm, szerokość 9 cm.	sztuka	1
5.6.	Kolumna wodna.	Opis: urządzenie umożliwiające sterowanie kolorem i nasyceniem bąbelków powietrza za pomocą dźwięku lub dotyku z użyciem pilota. Możliwość wydłużenia jak i skrócenia czasu sterowania kolorem oraz nasyceniem bąbelków. Możliwość wyboru 16 kolorów świecenia, zatrzymanie koloru, 4 częstotliwości zmiany barwy - błyskanie, migotanie, blaknięcie, płynne przechodzenie. Kolumna wodna o średnicy 15 cm i 190 cm wysokości, sterowana pilotem.	sztuka	1
5.7.	Puzzle pianka.	Opis: wymiary puzzla: 60 x 60 cm, liczba puzzli: 48 szt., liczba obrzeży: 96 szt., grubość: 1 cm, tolerancja	komplet	1

		wymiarów +/- 2 cm kolor: grafitowe, białe; izolacja od chłodu podłogi, amortyzacja upadku dziecka, łatwa w czyszczeniu, wodoodporna, antypoślizgowa; materiał: elastyczna pianka EVA, materiał nie zawiera ftalanów, formamidu, PVC ani Bisfenolu A. Zgodność z europejskimi normami bezpieczeństwa EN 71 oraz normami REACH, oznakowanie Europejski Certyfikat CE,		
5.8.	Panel dotykowy Dotykam i czuję, wymiary 90 cm x 30 cm, 2 rodzaje.	Opis: Pierwszy rodzaj: kompozycja tabliczek do stymulacji zmysłu dotyku wraz z ramką do montażu tworząca gotowy panel sensoryczny. W zestawie następujące tabliczki: "woreczki do dotykania" 4 bawełniane woreczki w tym samym kolorze zamocowane na sznureczkach, woreczki można napełniać dowolnym materiałem do dotykania; "cylindry" płytki z drewnianymi cylindrami o równej średnicy lecz różnorodnej wysokości; "poduszeczki do naciskania" 4 kwadratowe gąbki o zróżnicowanej gęstości, obciążone estetycznym bawełnianym materiałem w ciepłych kolorach; każda poduszeczka stawia ręką inny opór podczas naciskania. Elementy sensoryczne zamontowane na trwałej sklejkę brzozonej o wymiarze 30 x 30 cm. W zestawie dołączona ramka do montażu ściennego. Po zamontowaniu w ramkę wsuwamy tabliczki (do 3 sztuk). Drugi rodzaj: kompozycja tabliczek do stymulacji zmysłu dotyku wraz z ramką do montażu. W zestawie znajdują się tabliczki: "góra i dolina" półwałki brzozone; "fala materiału 1" połączenie korka i futerka, o falistej linii łączenia; "fala materiału 2" połączenie gumy piankowej i sztucznej trawy, o falistej linii łączenia. Elementy sensoryczne zamontowane na trwałej sklejkę brzozonej o wymiarze 30 x 30 cm. W zestawie dołączona jest ramka do montażu ściennego. Po zamontowaniu w ramkę wsuwamy tabliczki (do 3 sztuk).	komplet	1
5.9.	Panel dotykowy Widzę i spostrzegam, wymiary 90 cm x 30 cm.	Opis: kompozycja tabliczek do stymulacji zmysłu wzroku wraz z ramką do montażu. W zestawie tabliczki: "rolki optyczne" 3 obrotowe walce pokryte folią o wyrazistych biało-czarnych wzorach; "folia holograficzna" tabliczka pokryta folią holograficzną o wyraźnej strukturze; "peryskop" tabliczka z dwoma ruchomymi lusterkami (zamocowanymi po bokach). Elementy sensoryczne zamontowane są na trwałej sklejkę brzozonej o wymiarze 30 x 30 cm. W zestawie ramka do montażu ściennego. Po zamontowaniu w ramkę wsuwamy tabliczki (do 3 sztuk).	komplet	1
5.10.	Stół podświetlany z wyżłobieniem.	Opis: można wypełniać go wodą, galaretką, masami plastycznymi, piaskiem czy wszelkiego rodzaju ziarnami oraz podświetlać je 16 barwami. Światło stolika sensorycznego równomiernie ozdabia całą konstrukcję, emitując delikatną, czystą poświatę. Wymiary:	sztuka	1

		wysokość: 50,5 cm, średnica: 75 cm, głębokość: 15 cm. Klasa energetyczna A+, wodoodporność IP65. 8-godzinny cykl ładowania zapewnia średnio 5-10 godzin światła (w zależności od ustawienia programu). Elementy zestawu: stolik, pilot (do wyboru jednego z 16 kolorów światła oraz ich płynnego przechodzenia), uniwersalny zasilacz z niskonapięciowym zasilaniem sieciowym.		
5.11.	Transparentne guziki do podświetlenia.	Opis: panel podświetlany, różnorodności elementów, które możemy na panelu układać i podświetlać. Elementy wykonane z przezroczystego tworzywa wysokiej jakości. Zakres: sortowanie i układanie rytmów, przeliczanie, poznawanie cyfr i liter, układanie mozaiki. Zawartość pozycji: 200 guzików (7 kształtów w 5 kolorach), spakowane w wiaderku (wym. 8 x 11,5 cm).	komplet	1
5.12.	Żelowe kamyki do podświetlania.	Opis: 10 sensorycznych kamieni w 10 rozmiarach i kolorach. Na ich powierzchni znajdują się cyfry od 1 do 10 w formie numerycznej i kropek. Kamienie wypełnione są żelowymi kuleczkami. Wymiary kamieni od 6 do 21 cm.	komplet	1
5.13.	Sześciany do podświetlenia.	Opis: sześciany w 3 rozmiarach i 6 kolorach, idealne do pracy na panelach świetlnych, do sortowania, grupowania i układania wzorów. W skład zestawu wchodzi 54 klocki.	zestaw	1
5.14.	Prześwitujące kopuły do podświetlanych blatów.	Opis: można ich używać na panelu podświetlanym, jak również stosować na stołach, dywanach itp. 20 sztuk tj. 4 zestawy w różnych kolorach, każdy zestaw z numerami od 1-10.	zestaw	1
5.15.	Szafka z szufladami do chowania przedmiotów.	Opis: wykonanie: płyta laminowana, obrzeża oklejone PCV; wymiary (S x G x W): 104 x 39 x 90 cm; pojemniki wliczone w cenę – 9 małych i 6 większych.	sztuka	1
5.16.	Gruszka biała rehabilitacyjna duża.	Opis: gruszki wypełnione granulatem, dopasowujące się kształtem do osoby siedzącej. Pokryte trwałą tkaniną PCV bez ftalanów, którą łatwo utrzymać w czystości. Waga 5,8 kg, śr. 90 cm, wys. 70 cm. Wyrób medyczny.	sztuka	5
5.17.	Tablica kolorowa ściana z koleczkami 100 sztuk.	Opis: sensoryczna tablica, z dużą ilością podświetlanych od wewnątrz otworów, do każdego otworu można włożyć akrylową, kolorową pałeczkę, która mieni się w podświetleniu. Intensywność białego światła LED można regulować dołączonym pilotem (bezprzewodowym). W zestawie z tablicą 100 szt. kolorowych (w tym czarnych tworzących tło) pałeczek.	sztuka	1
5.18.	Kącik piankowy z 2 wałkami/ poduszkami.	Opis: Kącik. Wymiary kącika: 140 x 140 x 90 cm (Dł. x Szer. x Wys.). Wymiary dolnego materaca: 140 x 140 x 5 cm (Dł. x Szer. x Wys.). Wymiary górnego materaca: 140 x 140 x 90 cm (Dł. x Szer. x Wys.). Kącik posiada uchwyty do przymocowania, wykonany jest z materiału z powłoką PCV przeznaczonego dla	zestaw	1

		<p>wyrobów medycznych, posiada certyfikację jako wyrób medyczny. (bardzo łatwy w czyszczeniu oraz dezynfekcji). Materiał zgodny z rozporządzeniem REACH, posiada stosowny atest; nie zawiera ftalanów; ognioodporny; odporny na płyny fizjologiczne (krew, mocz, pot) oraz na alkohol; odporny na UV; odporny na zadrapania; olejoodporny.</p> <p>Wyrób medyczny zgodnie z wymaganiami zasadniczymi dla wyrobów medycznych i w rozumieniu ustawy o wyrobach medycznych, zgłoszonym do Rejestru Wyrobów Medycznych prowadzonego przez Urząd Rejestracji Produktów Leczniczych, Wyrobów Medycznych i Produktów Biobójczych, wyposażone w deklarację zgodności producenta i opatrzona znakiem CE.</p> <p>Kolor kącika: wrzos jasny.</p> <p>Walek/poduszka.</p> <p>Wymiary: 25 x 140 cm (Śr. x Dł.). Walek/poduszka rehabilitacyjna wykonana z materiału z powłoką PCV przeznaczonego dla wyrobów medycznych (bardzo łatwy w czyszczeniu oraz dezynfekcji). Materiał zgodny z rozporządzeniem REACH, posiada stosowny atest; nie zawiera ftalanów; ognioodporny; odporny na płyny fizjologiczne (krew, mocz, pot) oraz na alkohol; odporny na UV; odporny na zadrapania; olejoodporny.</p> <p>Wyrób medyczny zgodnie z wymaganiami zasadniczymi dla wyrobów medycznych i w rozumieniu ustawy o wyrobach medycznych, zgłoszonym do Rejestru Wyrobów Medycznych prowadzonego przez Urząd Rejestracji Produktów Leczniczych, Wyrobów Medycznych i Produktów Biobójczych, wyposażone w deklarację zgodności producenta i opatrzona znakiem CE.</p> <p>Kolor wałka/poduszki: biały.</p>		
5.19.	Tunel nieskończoności.	<p>Opis: osoba siedząca naprzeciw ma wrażenie powstania długiego, oświetlonego korytarza. Efekt ten ułatwia skupienie uwagi, wycisza. Wykorzystywany w terapii wad wzroku. Wymiary 35 x 35 x 13 cm.</p>	sztuka	1
5.20.	Zestaw biały fala, do różnorodnego ułożenia.	<p>Opis: wygodne siedziska, pokryte materiałem z powłoką PCV wolnym od ftalanów oraz stosowanym dla wyrobów medycznych (łatwy w czyszczeniu oraz dezynfekcji). Zestaw to 6 elementów, wymiary jednego elementu: 83 cm x 40 cm x 30 cm (Dł. x Szer. x Wys.), wysokość siedziska: 30 cm. Wyrób medyczny zgodnie z wymaganiami zasadniczymi dla wyrobów medycznych i w rozumieniu ustawy o wyrobach medycznych, zgłoszonym do Rejestru Wyrobów Medycznych prowadzonego przez Urząd Rejestracji Produktów Leczniczych, Wyrobów Medycznych i Produktów Biobójczych, wyposażone w deklarację zgodności producenta i opatrzone znakiem CE.</p>	komplet	2

5.21.	Naturalna ścieżka sensoryczna duża.	Opis: 8 drewnianych paneli kwadratowych o wymiarach 30 x 30 cm z różnorodnym, przyjaznym dziecku wypełnieniem. Tor przeszkód zrobiony z naturalnych materiałów. Produkt posiada atest PZH (Państwowego Zakładu Higieny). Panele wypełnione naturalnymi materiałami, tj. sól himalajska, otoczek, korek pionowy, trawa, miękki kudłacz, kawa, nakrętki, sznur jutowy. W produkcji muszą być użyte żywica oraz olej jadalny lub równoważne materiały, bezpieczne dla ludzkiej śliny.	sztuka	1
5.22.	Sensoryczna podłoga z cieczą.	Opis: kolorowe kafelki sensoryczne o wymiarach 30 x 30 cm, ze zmieniającą pod wpływem nacisku cieczą. Produkt wytrzymały, płytki muszą wytrzymać tańce i bieganie. Spód płytki musi posiadać antypoślizgowy materiał, który chroni kafelki przed przesuwaniem się. Ciesz w panelach nietoksyczna. W zestawie: 6 płytek sensorycznych, każda w innym kolorze.	zestaw	1
5.23.	Lampka z brokatem (wstrząśnij i zapal).	Opis: lampka wypełniona cieczą, która zawiera świecący brokat. Włącza się po wstrząśnięciu. Diody LED zmieniające kolor. Wypełniona brokat. Wymaga 3 baterii LR44, które zawarte są w zestawie do każdej lampki. Rozmiar: 6/15 cm.	sztuka	2
5.24.	Duża plazmowa kula.	Opis: szklana kula w lampie plazmowej wypełniona gazem, w której dochodzi do wyładowań elektrycznych pierścieniowych. Po dotknięciu palcem szklanej powierzchni kuli, wstęgi wyładowań elektrycznych zbierają się do niego tworząc przy tym niesamowity efekt. Kula wykonana ze szkła z plastikową podstawką. Kula generuje pioruny reagujące na dotyk. Dołączony zasilacz sieciowy. Średnica 15 cm, wysokość 28 cm.	sztuka	1
5.25.	Pałeczka sensoryczna.	Opis: miękka i elastyczna, długość: ok. 40 cm, 6 trybów światła LED.	sztuka	5
5.26.	Gniotek świecący w ciemności.	Opis: sensoryczny gniotek świecący w ciemności. Odpowiedniej wielkości do dłoni dziecka. Odporne na mocne ściskanie i ugniatanie. Gniotki w kolorach neonowych świecących w ciemności: pomarańczowy, fioletowy, różowy, niebieski, zielony, żółty o średnicy 7 cm.	sztuka	8
5.27.	Pilka kossh.	Opis: żylasta piłka UV do zabawy w ciemności. Świeci wystawiona na działanie promieni UV. Piłka o średnicy ok. 10 cm, dobrze pasująca do rąk dzieci. Kolor: zielony.	sztuka	4
5.28.	Masy UV do dłoni.	Opis: sześć pojemników kitu terapeutycznego w trzech różnych kolorach, które świecą i zmieniają kolor pod wpływem światła UV. Wykonany z bezwonnych, nietoksycznych materiałów. Można go formować, kształtować, rozciągać, odbijać, obserwować, jak się topi. 3 różne kolory i wytrzymałość od miękkiej do twardej.	komplet	3

5.29.	Duży zestaw akcesoriów do terapii.	<p>Opis: wiele elementów o różnej fakturze i strukturze dających doznania dotykowe, a w ciemności efekty wizualne, w tym:</p> <p>a. 1 zestaw UV duży do Sali doświadczania świata - zdjęcie poglądowe pod tabelką:</p> <p>b. zestaw 4 latarek na palec - 2 sztuki;</p> <p>c. kolorowa piłka świecąca - 4 sztuki;</p> <p>d. zestaw UV mały do Sali doświadczania świata marka Play Learn lub równoważna;</p> <p>e. 1 zestaw 6 teksturowych kółek marka Playlearn lub równoważna - 2 komplety.</p>	zestaw	1
5.30.	Zestaw podświetlonych cylindrów.	<p>Opis: zestaw sześciu metalowych podświetlanych cylindrów do walcowania, wytrząsania, układania i skręcania. Cylindry ładowane za pomocą stacji dokującej. Stacja dokująca: 28 cm.</p>	zestaw	1
5.31.	Dywan interaktywny wraz z montażem na miejscu w cenie.	<p>Opis: urządzenie Interaktywne projekcyjne do ćwiczeń, gier i zabaw, które zawiera w jednej zamkniętej obudowie m.in.: czujnik ruchu, projektor szerokokątny i komputer z procesorem Intel lub równoważny.</p> <p>Do prawidłowego działania urządzenia nie dopuszcza się możliwości dołączania jakichkolwiek urządzeń zewnętrznych. Urządzenie powinno posiadać min. 2 tryby pracy: 1) funkcja podłogi interaktywnej, 2) funkcja stołu interaktywnego.</p> <p>Obsługa menu i wybór materiałów edukacyjnych mogą być przy pomocy ruchu rąk lub nóg oraz pilota zdalnego sterowania.</p> <p>Urządzenie powinno posiadać wbudowane funkcje:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) odtwarzania materiałów edukacyjnych, 2) automatycznego włączania i wyłączania urządzenia o zadanej godzinie, 3) możliwości: podłączenia zewnętrznego komputera i wykorzystania interaktywnego urządzenia projekcyjnego do projekcji zewnętrznych materiałów edukacyjnych, podłączenia zewnętrznego systemu nagłośnienia, 4) podłączenia do internetu i/lub sieci WiFi, <p>PODŁĄCZENIA INTERNET I WIFI</p> <ol style="list-style-type: none"> 5) zdalnego wykonywania uaktualnień oprogramowania za pomocą sieci Internet, zdalnego monitorowania parametrów pracy urządzenia, wykorzystania w dowolnym pomieszczeniu i na dowolnym podłożu. <p>Urządzenie powinno posiadać:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) min. 52 gry w tym min. jedną z możliwością edycji własnych pytań, 2) min. 16 gier do pracy w obszarze rehabilitacyjno-edukacyjno - wychowawczym; gry powinny spełniać funkcją edukacyjną i rehabilitacyjną dla dzieci o różnym stopniu dysfunkcji wspierające min. takie obszary jak (koncentrację uwagi oraz koncentrację wzrokowo-ruchową, poprawne wykonywanie instrukcji, orientację przestrzenną, funkcje odprężająco-relaksujące, 	sztuka	1

		<p>pobudzanie do wyrażania pozytywnych emocji); min. 8 gier powinno posiadać możliwość dwustopniowego wyboru szybkości gry. Ze względów na bezpieczeństwo nie dopuszcza się wyświetlania obrazu z projektora przy pomocy luster lub materiałów odbijających oraz stosowania elementów ruchomych (luster),</p> <p>3) wbudowane nagłośnienie o mocy min. 20 W,</p> <p>4) zasilanie uniwersalne w zakresie 110-230 V.</p> <p>Interaktywne urządzenie w komplecie powinno zawierać: projektor krótkoogniskowy o jasności min. 3200 ANSI lumenów, komputer klasy PC, min. 2 gniazda USB, Dysk SSD, rozdzielczość 1280 x 800 px, kontrast 13000:1, mikrofon producenta, gniazdo video (HDMI), gniazdo LAN, gniazdo Audio; moduł WiFi, zestaw interaktywnych gier, zabaw i materiałów edukacyjnych w zakresie rozwoju dużej motoryki, koordynacji wzrokowo-słuchowej, spostrzegawczości i szybkości reakcji, 2 piloty zdalnego sterowania, wieszak sufitowy fabrycznie zintegrowany z obudową i z regulowaną wysokością do min. 630 mm, kabel zasilający. Zasilanie 230 V bez konieczności wydzielania dedykowanych linii zasilających.</p> <p>Instrukcja obsługi i montażu w języku polskim. Test selektywności percepcji – test komputerowy służący do diagnozy automatyzacji funkcji słuchowych związanych z rozróżnianiem głosek o podobnym brzmieniu. Narzędzie testowe wykorzystuje ciągi pseudo słów.</p> <p>Gwarancja na lampę – min 4000 godzin. Wyświetlany obraz w stosunku do wysokości: Montażu sufitowy z możliwością regulacji 40-55 cm. Rozmiar pola gry na wysokości 3 m około 2,2 x 3,5 m.</p> <p>W ramach dostawy gwarantowany montaż/instalacja urządzenia na suficie sali i pierwsze uruchomienie, gwarantowane szkolenie u klienta.</p>		
--	--	---	--	--

Pozycja 5.29. a. Zdjęcie pogładowe.



CZĘŚĆ 6. Zakup materiałów do prowadzenia diagnozy oraz działań ukierunkowanych na wspieranie edukacji włączającej, rozwijanie potencjału rozwojowego uczniów oraz poprawę funkcjonowania uczniów.

Lp.	Przedmiot zamówienia	Opis przedmiotu zamówienia	Jednostka miary	Liczba
6.1.	Pakiet nowoczesnych programów edukacyjno-terapeutycznych do pracy z dziećmi.	<p>SPECYFIKACJA I PARAMETRY PAKIETU: Pakiet Profesjonalny gabinet edukacyjno-terapeutyczny PLUS lub równoważny. W skład pakietu wchodzi:</p> <p>1. 23 programy multimedialne wspomagające pracę z uczniem o specjalnych potrzebach, tj. poniższe programy lub równoważne:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ mTalent Potrafię. Obszar matematyczny. Klasy 4-6 – zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji matematycznej dla uczniów klas 4-6. ➤ mTalent Potrafię. Obszar polonistyczny. Klasy 4-6 – zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji polonistycznej dla uczniów klas 4-6. ➤ mTalent Matematyka. Dyskalkulia Pakiet Ekspert +MATEMATYKA. To rozumiem! - zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających myślenie i umiejętności matematyczne, przeznaczony dla dzieci przejawiających trudności w tym zakresie i dzieci z dyskalkulią + seria programów multimedialnych dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej. 	pakiet	1

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ mTalent Trudności w pisaniu - specjalistyczne produkty przeznaczone do diagnozy, profilaktyki i terapii dysgrafii oraz nauki pisania i rozwijania motoryki małej. ➤ mTalent Ortografia - seria programów kształcących świadomość ortograficzną i nawyki poprawnej pisowni. ➤ mTalent Autyzm. Rozumienie i naśladowanie mowy + mTalent Mowa w kontekście społecznym cz.1 - zestaw interaktywnych ćwiczeń do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi. Ćwiczenia wspomagają rozwijanie sprawności komunikacyjnej. ➤ mTalent Autyzm. Mowa czynna od słowa do zdania + mTalent Mowa w kontekście społecznym cz.2 - zestaw interaktywnych ćwiczeń do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną, opóźnionym rozwojem mowy i innymi problemami komunikacyjnymi. Ćwiczenia wspomagają rozwijanie sprawności komunikacyjnej. ➤ mTalent Percepcja słuchowa (cz.1 i 2) mTalent Zaburzenia przetwarzania słuchowego (Pakiet Ekspert) - zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji słuchowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartej na analizatorze słuchowym oraz zestaw interaktywnych ćwiczeń stymulujących wyższe funkcje słuchowe. ➤ mTalent Percepcja wzrokowa - zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji wzrokowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartej na analizatorze wzrokowym. ➤ mTalent Koncentracja i pamięć - zestaw interaktywnych ćwiczeń stymulujących funkcje poznawcze, a także usprawniających spostrzeganie, pamięć i koncentrację uwagi. ➤ mTalent Czytanie sylabami Pakiet Ekspert (cz.1 i 2) - zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki czytania, opartych na zbiorze sylab otwartych oraz multimedialnych ćwiczeń do nauki czytania, inspirowanych metodą 18 struktur wyrazowych. ➤ mTalent Zajęcia logopedyczne – Pakiet Ekspert (cz. 1 i 2) - seria programów multimedialnych dla dzieci z wadami 		
--	--	---	--	--

		<p>wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ mTalent Zajęcia logopedyczne dla młodzieży i dorosłych - zestaw interaktywnych ćwiczeń przeznaczonych dla młodzieży i dorosłych wspomagających terapię pozanormatywną realizacji wybranych głosek, a także ćwiczenia z zakresu prozodii i dykcji. ➤ Będzie dobrze - Program wspierający kształcenie kompetencji emocjonalno-społecznych oraz udzielanie pomocy psychologiczno-pedagogicznej w kontekście sytuacji kryzysowych i traumatycznych (10-15 lat). ➤ Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych (6-13 lat) - pakiet multimedialnych programów terapeutycznych z odrębnymi ćwiczeniami dla uczniów pierwszego etapu edukacyjnego i uczniów starszych. ➤ mTalent DOM - GRATIS - seria programów multimedialnych dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej. <p>2. Materiały i publikacje drukowane wspierające pracę terapeuty lub stanowiące obudowę metodyczną dla programów multimedialnych z Profesjonalnego gabinetu edukacyjno-terapeutycznego PLUS lub równoważnego, wskazane poniżej lub równoważne:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ mTalent Zajęcia logopedyczne cz.1- Poradnik metodyczny ze scenariuszami zajęć tematycznych (grupowych) oraz logopedycznym zbiorem wyrazów, zestawień wyrazowych i zdań do każdej głoski z cz.1 programu; ➤ mTalent Zajęcia logopedyczne cz.2- Poradnik metodyczny ze scenariuszami zajęć tematycznych (grupowych) oraz logopedycznym zbiorem wyrazów, zestawień wyrazowych i zdań do każdej głoski z cz.2 programu; ➤ ilustrowana książka pt. „Krótkie, dłuższe lecz praktyczne wyliczanki logopedyczne cz.1” ➤ ilustrowana książka pt. „Krótkie, dłuższe lecz praktyczne wyliczanki logopedyczne cz.2” ➤ książka pt. „100 pomysłów podanych na tacy, czyli stos naprawdę niezłych kart pracy – 		
--	--	---	--	--

		<p>ZAJĘCIA LOGOPEDYCZNE”, zawierająca logopedyczne karty pracy do kopiowania,</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ mTalent Zajęcia logopedyczne dla młodzieży i dorosłych- Poradnik metodyczny; ➤ ilustrowana książka pt. „Krótkie, dłuższe lecz praktyczne wprowadki i teksty logopedyczne” ➤ mTalent Autyzm. Rozumienie i naśladowanie mowy- Poradnik metodyczny ➤ mTalent Autyzm. Mowa czynna, od słowa do zdania- Poradnik metodyczny ➤ autyzm- tablice motywacyjne i plansze tematyczne ➤ mTalent Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz.1- Poradnik metodyczny ➤ mTalent Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz.2- Poradnik metodyczny ➤ autyzm- kartonowe kostki EMOCJE ➤ mTalent Percepcja słuchowa – Poradnik metodyczny ➤ mTalent Zaburzenia przetwarzania słuchowego – Poradnik metodyczny ➤ mTalent Percepcja wzrokowa – Poradnik metodyczny ➤ mTalent Koncentracja i pamięć – Poradnik metodyczny ➤ mTalent Matematyka. Dyskalkulia – Poradnik metodyczny ze scenariuszami lekcji dla uczniów uzdolnionych, oraz dla uczniów z trudnościami matematycznymi ➤ Aktywni na matmie!- dodatek metodyczny ➤ Matematyka. To rozumiem!- kl.1 – Poradnik metodyczny ze scenariuszami lekcji ➤ Matematyka. To rozumiem!- kl.2 – Poradnik metodyczny ze scenariuszami lekcji ➤ Matematyka. To rozumiem!- kl.3 – Poradnik metodyczny ze scenariuszami lekcji ➤ Matematyka. To rozumiem!- kl.1-3 – Karty pracy ➤ Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych, scenariusze lekcji dla uczniów kl. 1-3 ➤ Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych, scenariusze lekcji dla uczniów kl. 4-8 ➤ Będzie dobrze – Poradnik metodyczny ze scenariuszami zajęć ➤ mTalent Potrafię. Obszar polonistyczny kl. 4-6 - Poradnik metodyczny ➤ Grama-Fiszki (w pudełku) ➤ Ilustrowana książka pt. „Krótkie, dłuższe lecz praktyczne wyliczanki gramatyczne” 		
--	--	---	--	--



		<ul style="list-style-type: none"> ➤ mTalent Potrafię. Obszar matematyczny kl. 4-6- Poradnik metodyczny ➤ Mat-Fiszki (w pudełku) ➤ mTalent Czytanie sylabami cz.1- Poradnik metodyczny ➤ „SY-LA-BO-WA gra STO-LI-KO-WA”, zestaw 300 kart z sylabami otwartymi oraz propozycje gier i zabaw z ich wykorzystaniem ➤ mTalent Czytanie sylabami cz.2- Poradnik metodyczny ➤ ilustrowana książka pt. „Wyliczanki SY-LA-BO-WE” ➤ mTalent Ortografia – Poradnik metodyczny ➤ ilustrowana książka pt. „ORTO-RYMY, czyli wierszowanie ułatwiające pisanie” ➤ Orto-Fiszki (w pudełku)- gra, na którą składa się 200 ilustracji oraz 1000 wyrazów połączonych w zbiory synonimów zawierających określoną trudność ortograficzną ➤ mTalent Trudności w pisaniu – Poradnik metodyczny ➤ książki z kursem tworzenia własnych, autorskich materiałów interaktywnych na bezpłatnej platformie eKreda ➤ instrukcje i dokumenty gwarancyjne ➤ bezterminowe LICENCJE na użytkowanie programów ➤ deklaracje CE (wyrobu medycznego) <p>3. DODATKOWE materiały dydaktyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 20 000 ćwiczeń interaktywnych i tysiące kart pracy do wydruku jakie zawierają łącznie pełne wersje programów wchodzących w skład Profesjonalnego gabinetu edukacyjno-terapeutycznego PLUS lub równoważnego; ➤ narzędzia niezbędne do prawidłowego prowadzenia terapii oraz elementy tradycyjne wspierające diagnozę i terapię: mikrofony – co najmniej 2 sztuki, słuchawki dla terapeuty oraz ucznia, głośniki, karty dźwiękowe USB, instrumenty muzyczne (trójkąt, pudełko akustyczne, bębenek), liczmany, żetony, kolorowe patyczki, pieniądze, klocki, lupa, latarka, zegar, stemple, zestawy pomocy uatrakcyjniający ćwiczenie paluszków: farby, kredki, krążek rehabilitacyjny, pęseta i inne <p>Dodatkowo Wykonawca zapewni nieograniczony czasowo bezpłatny dostęp do</p>		
--	--	---	--	--



		<p>certyfikowanego szkolenia online z obsługi programów mTalent lub równoważnych na platformie mtalent.pl lub równoważnej wraz z imiennym zaświadczeniem o jego ukończeniu dla każdego terapeuty.</p>		
6.2.	<p>Magiczny Dywan 4.0 + pakiet REW + pakiet Magia Ruchu + pakiet Zgadnij co czuję? + pakiet Z dysleksją na TY lub równoważny.</p>	<p>SPECYFIKACJA I PARAMETRY ZESTAWU: Zestaw zawiera poniższej wskazane urządzenie lub równoważne oraz poniższe pakiety gier lub równoważne:</p> <p>1. Magiczny Dywan 4.0 lub równoważny, specyfikacja: Marka: onEVO lub równoważna Sterowanie za pomocą pilota Rozmiar pola gry na wysokości 3 m: 2,2 x 3,5 m Wymiary (wys. x szer. x dł.): 330 x 310 x 205 mm Zużycie energii: 375 W Żywotność lampy: 4000 godzin Jasność lampy: 3200 ansi lumen Kontrast: 13000:1 Rozdzielczość wyświetlanego obrazu: 1280 x 800 Zakres temperatur pracy: 10 - 30°C Zasilanie: 110 - 240 V Złącza i porty: USB 3.0 – x 2, RJ-45 Komputer platforma Intel.</p> <p>2. Pakiety gier: a. pakiet REW lub równoważny ma spełniać funkcję edukacyjną i rehabilitacyjną dla dzieci o różnym stopniu dysfunkcji, tj. m.in.: elementy mają bardziej wyraziste kolory, jednolite i jasne tła, zmniejszoną liczbę obiektów poruszających się na planszy, co powoduje, że gry są bardziej przystępne w odbiorze; ponadto wszystkie elementy aktywne są większe, spowolniono jest dynamika gier. Zaproponowane w pakiecie gry i zabawy mają rozwijać w szczególności następujące funkcje: koncentrację uwagi oraz koncentrację wzrokowo-ruchową, poprawne wykonywanie instrukcji, rozwijanie orientacji przestrzennej, funkcje odprężająco-relaksujące, w tym zmniejszanie napięcia mięśniowego, pobudzanie do wyrażania pozytywnych emocji, dużą motorykę wykorzystując różnorodność ćwiczeń ruchowych. W skład Pakietu ma wchodzić 16 gier wskazanych poniżej lub równoważnych:</p>	zestaw	1

		<p>- CYFERKI - zadanie polega na zaznaczaniu kwiatków w kolejności pojawiających się cyferek od 1 do 9. Aby to zrobić wystarczy wskoczyć na kwiatek lub tupnąć na niego. Można też machnąć nad nim ręką lub głową. Gra dostępna w dwóch poziomach trudności.</p> <p>- LITERKI - zadanie polega na zaznaczaniu kwiatków w kolejności pojawiających się liter od A do Z. Aby to zrobić wystarczy wskoczyć na kwiatek lub tupnąć w niego nóżką. Można też machnąć nad nim ręką lub głową. Dwa poziomy trudności.</p> <p>- TROPICIELE ŚLADÓW - gra polega na tropieniu zwierzęcych śladów pojawiających się na planszy. Dziecko tropi zwierzątka chodząc po ich śladach. Jeśli zadanie będzie wykonywane zbyt wolno, ślady znikną i grę będzie trzeba rozpocząć od nowa. U celu, dziecko zobaczy, jakie zwierzątko tropiło.</p> <p>- GRZYBOBRANIE - celem gry jest zebranie pojawiających się na leśnej ścieżce grzybków. Aby je zebrać wystarczy na nie tupnąć nóżką. Jednocześnie trzeba uważać na jeże, które też mają na nie ochotę. Gdy dotkniemy jeża, ten zabiera nam zdobyty wcześniej grzybek. Należy także pamiętać, aby trzymać się wyznaczonej ścieżki i nie obudzić sowy. Dwa poziomy trudności.</p> <p>- BANANOWA KRAINA - gra polega na zerwaniu jak największej liczby bananów zanim spadną one na ziemię. Banany spadają w dół wzdłuż widocznych lian. Aby je złapać należy klepnąć je rączką lub tupnąć nóżką. Dwa poziomy trudności.</p> <p>- RYBKI - zabawa polega na złowieniu jak największej liczby płynących rybek. Zasada jest prosta. Rybki płyną w stronę dziecka w trzech liniach. Aby je złapać należy klepnąć je rączką lub nóżką. Dwa poziomy trudności.</p> <p>- SPADAJĄCE JAJKA - gra polega na zebraniu jak największej liczby jajek zanim spadną na ziemię i się rozbiją. Aby to zrobić, należy na nie tupnąć lub klepnąć je rączką. Dwa poziomy trudności.</p> <p>- SŁOŃ I CUKIER - gra polega na zebraniu wszystkich kostek cukru. Wystarczy tupnąć na nie nóżką lub machnąć nad nimi rączką. Trzeba uważać na słonia, bo on też bardzo lubi cukier i chętnie go zjada. Gdy zje kostkę cukru, robi sobie drzemkę, wtedy możemy odzyskać</p>		
--	--	--	--	--

		<p>utracony cukier.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ELF - zabawa polega na zebraniu jak największej ilości prezentów. Aby złapać prezent wystarczy na niego klepnąć rączką lub tupnąć nóżką. Dwa poziomy trudności. - PSZCZOŁY I MIOD - w tej grze uczestnicy muszą odnaleźć jak największą ilość garnuszków z miodem, omijając fruujące pszczoły, które również mają ochotę na miód. Aby zaznaczyć garnuszek dziecko wskazuje na niego, tupie nogą, macha nad nim ręką lub głową. - PIŁKA NOŻNA - gra polega na strzelaniu goli przeciwnikowi. Dziecko porusza piłką poprzez wskoczenie na nią lub tupnięcie nogą. Wygrywa uczestnik, który strzeli najwięcej bramek. - WESOŁE MINKI - dzieci muszą odnaleźć smutne minki i odczarować, by były znowu wesole. Aby to zrobić należy klepnąć ją rączką lub tupnąć na nią nóżką. W razie pomyłki, zawsze można się poprawić. Gra w 2 wersjach: 2 szybkości pojawiania się minek. - LIŚCIE - gra polega na rozgarnianiu liści za pomocą nóg lub rąk podobnie, jak to dzieci robią jesienią w parku. Pod liśćmi ukrywa się jeź i grzybek. Zabawa polega na ich odszukaniu. Należy jednak uważać, bo wiatr psotnik cały czas nawiewa nowe liście. - PIANINO - gra polega na uczeniu się rozróżniania dźwięków. Pianino umożliwia dziecku zagranie dowolnej melodii poprzez tupanie nogą lub uderzanie ręką w odpowiednie klawisze. - BALONIKI - zabawa polega na przebijaniu latających baloników poprzez klepięcie rączką lub tupnięcie nóżką. Dwa poziomy trudności. - WODA - gra polega na symulowaniu ruchu wody. Wystarczy wejść na planszę i czujemy się tak, jakbyśmy po niej chodzili. W nowej odsłonie tło jest wyraźniejsze i jaśniejsze. Gra aktywizuje dziecko do wykonywania różnego rodzaju ćwiczeń ruchowych. Pozwala także na wykorzystanie realnych przedmiotów. Pobudza wyobraźnię i zachęca do wykonywania dotychczas niezbyt lubianych zadań. <p>b. pakiet Magia ruchu lub równoważny c. pakiet Zgadnij co czuję? lub równoważny d. pakiet Z dysleksją na TY lub równoważny</p>		
--	--	--	--	--

		Dodatkowe wymagania: Gwarancja co najmniej 24 miesiące lub więcej w trybie door to door, gwarantowany montaż i pierwsze uruchomienie, gwarantowane szkolenie u klienta.		
6.3.	Pakiet rewalidacyjny do Magicznego Dywanu.	<p>SPECYFIKACJA I PARAMETRY PAKIETU.</p> <p>W skład pakietu wchodzi:</p> <p>a. Pakiet Start – pierwsze kroki w edukacji emocjonalnej, wydawca emocjolandia lub pakiet równoważny. Zawiera narzędzia, które wspierają rozwój emocjonalny uczniów i pomagają nauczycielom w prowadzeniu rozmów na temat emocji. Pakiet przeznaczony dla: nauczycieli klas 1-8, pedagogów i psychologów szkolnych, wychowawców świetlic. Zawartość pakietu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Karty rozmowy o emocjach – zestaw kart, które ułatwiają prowadzenie rozmów z dziećmi na temat emocji, pomagając w rozwiązywaniu konfliktów i zrozumieniu uczuć. 2. Atlas Emocji – narzędzie wspierające uczniów w rozpoznawaniu, nazywaniu i wyrażaniu emocji, pomagające w rozumieniu własnych emocji i reakcji innych osób. 3. Karty Potrzeb – zestaw 146 kart, który pomaga dzieciom identyfikować i wyrażać swoje potrzeby emocjonalne, wspierając ich rozwój i poprawiając komunikację w grupie. 4. Emocje w praktyce – Zeszyt ćwiczeń 7-14 lat – praktyczne ćwiczenia, które pomagają dzieciom w wieku szkolnym lepiej zrozumieć swoje emocje i radzić sobie z nimi w codziennych sytuacjach. 5. Miło, że pytasz – NASTOLATKI – narzędzie stworzone z myślą o młodzieży, które pomaga w prowadzeniu rozmów na trudne tematy związane z emocjami, dojrzewaniem i stresem. 6. Karty Emocji – karty, które wspierają dzieci w rozpoznawaniu emocji i pomagają im wyrażać je w sposób zrozumiały dla innych, zarówno w rozmowach indywidualnych, jak i grupowych. 7. Wieża Emocji: buduj i wyrażaj! – kreatywna gra, która rozwija umiejętności komunikacyjne i emocjonalne, promując pracę zespołową i pomagając w wyrażaniu emocji. 8. Plakat lista emocji i uczuć – plakat edukacyjny, który pomaga uczniom w codziennym nazywaniu emocji i zachęca do wyrażania swoich uczuć w zdrowy sposób. 	pakiet	1

		<p>b. Regulacja Emocji gra terapeutyczna, kompetencje emocji i społeczne TUS, autor Małgorzata Karolczuk lub równoważna; gra psychoterapeutyczna, która skutecznie wzmacnia i buduje inteligencję emocjonalną, przeznaczona dla osób w wieku 10+. W zestawie: 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.</p> <p>c. Pakiet zajęcia rewalidacyjne poziom 3, wydawnictwo PWN lub równoważny; pomoc specjalistyczna przeznaczona do pracy z uczniami w wieku szkolnym (klasy 7-8) oraz młodzieżą placówek przysposabiających do pracy. Składa się z 6 części oferujących zadania z zakresu czytania i pisanie, stymulowania wzroku i słuchu oraz orientacji przestrzennej. Głównym celem zestawu jest wzmacnianie zdolności poznawczych starszych dzieci i młodzieży oraz stymulowanie postępów w zakresie rozwoju percepcyjno-motorycznego i emocjonalnego.</p> <p>d. Zajęcia rewalidacyjne – zeszyty ćwiczeń, (część 1 i 2) dla klas 1-3, 4-6, 7-8, wydawnictwo Helion Edukacja, autorka Jolanta Pańczyk lub równoważne – po 1 komplecie dla każdego z przedziału klas; w sumie 3 komplety.</p> <p>e. Publikacja Pewny Start. Zajęcia rewalidacyjne. Koncentracja uwagi. Karty pracy, autorzy Czechowska Zyta, Majkowska Jolanta, wydawnictwo PWN lub równoważna – 1 sztuka.</p> <p>f. Zestaw: Komunikuję, myślę co czuję, wydawnictwo WiR, autorka Anna Jarosz-Bilińska + trenuje umiejętności komunikacyjne autorka Agnieszka Kolanko, wydawnictwo Harmonia + komiks społeczny (3 sztuki), autorka Anna Jarosz-Bilińska, wydawnictwo Harmonia, lub równoważny zestaw.</p> <p>g. Publikacja Trening umiejętności społecznych. Zestaw kreatywny, autorka Anna Jarosz-Bilińska, wydawnictwo WiR, lub równoważna publikacja. Publikacja jest narzędziem ułatwiającym naukę rozpoznawania, nazywania i skalowania emocji.</p> <p>h. Publikacja Karty pracy do ćwiczeń funkcji poznawczych, część 1 i 2, Ćwicz swój umysł,</p>		
--	--	--	--	--



		autorki: Agata Rudnik, Ilona Bidzan-Bluma lub równoważna pozycja. Pozycje zawierają ćwiczenia dot. funkcji wykonawczych, procesów pamięciowych i uwagowych.		
6.4.	Program multimedialny: Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych.	<p>SPECYFIKACJA I PARAMETRY PAKIETU:</p> <p>Opis:</p> <p>2 programy interaktywne (dwie części dla dwóch grup wiekowych), do każdego licencji dla 3 użytkowników, których celem jest wzmocnienie oddziaływań terapeutycznych i profilaktycznych w odniesieniu do dzieci i młodzieży - uczniów szkoły podstawowej (6-13 lat), której dotyczą problemy w zakresie nawiązywania relacji z rówieśnikami i funkcjonowania w różnych sytuacjach społecznych, wpływające korzystnie na poziom sukcesu osobistego, obraz samego siebie oraz przeciwdziałające występowaniu nieakceptowanych społecznie zachowań,</p> <p>Co najmniej 250 ekranów multimedialnych z interaktywnymi ćwiczeniami. Ćwiczenia mają na celu usprawniać umiejętności skutecznego komunikowania się, okazywania empatii, rozwiązywania konfliktów, budowania dobrych relacji z innymi, a także kształcenie sposobów radzenia sobie z problemami związanymi z procesem rozwojowym lub sytuacjami kryzysowymi.</p> <p>Pakiet będzie wykorzystywany do prowadzenia zajęć socjoterapeutycznych, rozwijających kompetencje emocjonalno-społeczne).</p> <p>Pakiet musi zawierać osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany i ćwiczenia bardziej złożone.</p> <p>Zawarte w pakiecie scenariusze zajęć grupowych i indywidualnych przeznaczonych do pracy z uczniem w szczególności, w następujących obszarach: samodzielność, samoświadomość, samoregulacja, zainteresowania, motywacja wewnętrzna, identyfikowanie emocji wywołanych sytuacją, pragnienia, przestrzeganie norm i obowiązujących zasad, ocena własnego zachowania (przyczyn, skutków), odpowiedzialność, rozumienie zachowań i sytuacji społecznych, przyjmowanie perspektywy innych, przewidywanie zachowania innej osoby, rozpoznawanie</p>	pakiet	1

		<p>zachowań asertywnych, rozumienie komunikacji, efektywne komunikowanie się i nawiązywanie pozytywnych relacji, kultury osobistej, manier, wyrażanie szacunku, empatia, cierpliwość, myślenie o innych, słuchanie innych, podtrzymywanie przyjaźni, radzenie sobie ze stresem, rozwiązywanie konfliktów i problemów, podejmowanie wyborów, skuteczne współdziałanie w zespole, funkcjonowanie w grupie, praca na rzecz innych, niesienie pomocy.</p> <p>Licencja bezterminowa na łącznie 12 stanowisk: 3 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) i 3 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu) - osobno dla każdego z dwóch programów.</p> <p>Materiały dla nauczyciela do obsługi Pakietu.</p>		
--	--	---	--	--

CZEŚĆ 7. Zakup pomocy dydaktycznych.

Lp.	Przedmiot zamówienia	Opis przedmiotu zamówienia	Jednostka miary	Liczba
7.1.	Multimedialne pracownice przedmiotowe - matematyka kl.4-8 - licencja dla nauczycieli.	<p>Zestaw na tablice interaktywne dla klas 4-8 szkoły podstawowej oraz lekcje uczniowskie na komputery, tablety i smartfony z przedmiotu matematyka, zgodne z podstawą programową. Zestaw zawiera: ćwiczenia, symulacje, filmy oraz gry edukacyjne, ekrany do pracy grupowej.</p> <p>Zestaw składający się z 3 rodzajów lekcji:</p> <p>1. Materiał do wykorzystania na tablicy interaktywnej w celu powtórzenia lub zdobycia wiadomości z danego tematu, zawiera przede wszystkim teorię, liczne multimedia i małą liczbę ćwiczeń. Materiał stanowi rozszerzenie zwykłego podręcznika o liczne multimedia i w pełni interaktywne ekrany. Pozwala uczniom na powtórzenie, utrwalenie wiedzy, a nauczycielowi na pierwszą weryfikację poziomu wiedzy uczniów z danego zakresu. Treści zawarte w tym rodzaju lekcji, przygotowują uczniów do kolejnych rodzajów lekcji zawartych w pakiecie.</p> <p>2. Materiał umożliwiający powtórzenie materiału i sprawdzenie wiedzy. Program „podpowiada”, gdzie szukać właściwych odpowiedzi w zależności od tych, których udzielają użytkownicy. Materiał reaguje w sposób inteligentny na zachowania uczniów – w razie złej odpowiedzi nakierowuje na informacje, które pomogą udzielić tej właściwej – w ten sposób pomaga utrwalić wiedzę.</p> <p>3. Materiał bez teorii, sama praktyka. Sprawdzenie wiedzy uczniów. Stanowi podsumowanie danego</p>	licencja	1

		<p>działu i możliwość sprawdzenia stanu wiedzy. Uczniowie rozwiązują test w formie interaktywnych i multimedialnych ekranów – indywidualnie lub pracując razem.</p> <p>W zestawie: 22 zagadnienia; 93 lekcje (po 31 lekcji z każdego z 3 rodzajów wskazanych powyżej); 1500 ekranów, 1066 zadań, 38 filmów/slideshow, 111 symulacji, 22 obiekty 3D; 31 gier dydaktycznych; 3 plansze interaktywne; zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym.</p> <p>Wersja Pudełkowa dla nauczyciela: 3 bezterminowe licencje (dla 3 nauczycieli); możliwość instalacji na 6 urządzeniach; dostęp do 3 rodzajów lekcji i wszystkich ekranów; 3 książki – Instrukcja obsługi, Poradnik Metodyczny, Instrukcja Tworzenia Własnych Lekcji; zlecenie prac domowych, organizacja testów i innych zadań.</p> <p>Wersja językowa: polska. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych). Ważność licencji: wieczysta.</p>		
7.2.	Ułamki 1/2 lub równoważny - multilicencja klasy IV – VI szkoły podstawowej.	<p>Program multimedialny do interaktywnej nauki matematyki o tematyce ułamków, przeznaczony dla uczniów klas IV – VI. Z programu można korzystać na tablicy interaktywnej. 4 stopnie trudności do wyboru (np. Ułamki o liczniku równym 1. Ułamki o tym samym mianowniku. Ułamki mające formę podstawową. Dowolne ułamki z możliwością ich skracania i rozszerzania.). Współdziałanie z każdym typem tablicy interaktywnej. Współpracujące systemy operacyjne: Windows 8, 10, 11 lub równoważne. Wymagania sprzętowe: procesor Intel Core i5, generacji 7 lub nowszej, wyjście audio dla głośników lub słuchawek, 8 GB RAM.</p> <p>Ilość stanowisk: 20. Wersja językowa: polska. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych). Ważność licencji: wieczysta.</p>	licencja	1
7.3.	Tabliczka mnożenia – multilicencja – CD ROM.	<p>Program zawiera zadania pozwalające ćwiczyć w sposób interaktywny tabliczkę mnożenia. Zawiera zadania z poziomu podstawowego (działania do 100) dla uczniów młodszych klas szkoły podstawowej (klasa 2 i 3) oraz poziom rozszerzony (mnożenie do 200) dla uczniów klas 4-6 szkoły podstawowej. Możliwość korzystania na komputerze oraz z wykorzystaniem tablicy interaktywnej.</p>	licencja	1

		<p>Ćwiczenia tematycznie na 10 lekcji.</p> <p>Współpracujące systemy operacyjne: Windows 8, 10, 11 lub równoważne. Wymagania sprzętowe: procesor Intel Core i5, generacji 7 lub nowszej, wyjście audio dla głośników lub słuchawek, 8 GB RAM.</p> <p>Ilość stanowisk: 20.</p> <p>Wersja językowa: polska.</p> <p>Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).</p> <p>Ważność licencji: wieczysta.</p>		
7.4.	Zestaw podręczniki i zeszyty ćwiczeń kl. 4, 5, 6, 7, 8 do nauki języka angielskiego.	<p>Podręczniki i zeszyty kl. 4, 5, 6, 7, 8 do nauki języka angielskiego, typu Together wydawnictwa Macmillan, rok wydania 2023 lub równoważne. Materiał napisany we współpracy z psychologiem rozwojowym. Zawierający Zintegrowany Sylabus Poznawczo-Językowy. Zadania w Książce ucznia mogą być realizowane na różnych poziomach trudności. Wskazówki w Książce nauczyciela, pomagające wesprzeć uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Materiał zawiera system powtórek, zgodny z zaleceniami Zintegrowanego Sylabusa Poznawczo-Językowego. Pełny cykl przygotowuje do egzaminu ósmoklasisty.</p> <p>Materiał dla uczniów zawiera: interaktywne ćwiczenia, które można wykonać na smartfonie lub tablecie; aplikację na komputer, tablet i smartfon, która umożliwia szybki dostęp do cyfrowej wersji Książki ucznia oraz Zeszytu ćwiczeń; interaktywne zadania leksykalno-gramatyczne pomagające utrwalić materiał z podręcznika. Odzwierciedlenie podręcznika w aplikacji. Listy słówek z podręcznika dostępne w aplikacji.</p> <p>Materiał dla nauczycieli: umożliwia wyświetlanie na tablicy interaktywnej materiałów z Książki ucznia i Zeszytu ćwiczeń, wykonywanie interaktywnych zadań w klasie oraz szybkie odtwarzanie nagrań audio i wideo. Dodatkowo nauczyciel może zakładać klasy, zadawać ćwiczenia jako pracę domową i monitorować ich wykonanie przez uczniów. Możliwość tworzenie własnych sprawdzianów oraz testowanie wiedzy uczniów online. Aplikacja z quizami, które pozwolą sprawdzić, co zapamiętali uczniowie oraz interaktywnymi kartkówkami i pracami domowymi; zawiera zestaw materiałów obejmujący: Książkę nauczyciela do wyświetlenia, odzwierciedlenie Książki ucznia, nagrania wideo, testy.</p>	komplet	10

7.5.	Książki do nauki języka angielskiego dla uczniów 4 klasy szkoły podstawowej na 3 poziomach (jedna książka na jeden poziom): A1/A2; A2; A2/B1.	3 książki do nauki języka angielskiego, jedna książka na jeden poziom A1/A2; A2; A2/B1 dla uczniów 4 klasy szkoły podstawowej, typu GrammarGym 1, 2, 3 wydawnictwa Helbling Languages, rok wydania 2021 lub równoważne. Pomoc dydaktyczna, która pomoże uczniom poznać i przećwiczyć zagadnienia gramatyczne, wzbogacić słownictwo i rozwinąć umiejętności komunikacyjne. Każdy unit zawiera ćwiczenia na rozumienie tekstu oraz ćwiczenia gramatyczne i dialogi. Objaśnienia zagadnień gramatycznych, wskazówki gramatyczne oraz polecenia do ćwiczeń podane w języku angielskim. Na końcu rozdziału ćwiczenie słownikowe. Na końcu każdej książki spis użytecznych zwrotów i wyrażeń. Do książek dołączone dostęp dla ucznia do plików audio, dostęp dla nauczyciela do plików audio oraz kluczy odpowiedzi.	komplet	1
7.6.	Strategiczna gra edukacyjna do nauki j. angielskiego dla dzieci i młodzieży.	Gra edukacyjna do nauki j. angielskiego typu Let's Talk! Projekt miasto, wydawca Edgard, rok wydania 2021 lub równoważna. Gra edukacyjna zachęcająca dzieci i młodzież (wiek 9+) do nauki angielskiego, która pozwoli na oswojenie z mówieniem w języku obcym oraz zautomatyzowanie zwrotów i fraz stanowiących podstawę komunikacji. Podczas rozgrywek, gracze rozwiną umiejętność komunikacji: mówienia oraz odgrywania scenek i przeprowadzania dialogów w codziennych sytuacjach: z rówieśnikami, w szkole, parku, kinie czy podczas zakupów. Do wyboru dwa warianty trudności. W zestawie m.in. plansza, kostka, pionki i inne akcesoria niezbędne do prowadzenia gry. Gra dla 2-4 graczy w wieku 9+, czas trwania rozgrywki ok. 30-45 minut.	sztuka	1
7.7.	Gra karciana do nauki j. angielskiego - czasowniki.	Gra karciana do nauki j. angielskiego typu Remember and forget, wydawca Edgard, rok wydania 2020 lub równoważna. Gra karciana do nauki najważniejszych angielskich czasowników. Liczba graczy: 2-8. Czas gry: 10-20 minut. Wiek: 9+. 1 talia = 4 edukacyjne gry towarzyskie. W zestawie słowniczek z tłumaczeniem angielskich czasowników użytych na kartach.	sztuka	1
7.8.	Gra planszowa słowna scrabble j. angielski.	Gra planszowa słowna scrabble j. angielski z wątkiem przewodnim Gwiezdných wojen typu Scrabble Star Wars, wydawca Mattel lub równoważna. Liczba graczy: 2 – 4. Wiek graczy: 10+. Zawartość: plansza do gry, 100 płytek z literami, 4 stojaki, woreczek na płytki, 4 pionki, słowniczek Gwiezdných Wojen i inne akcesoria niezbędne do	sztuka	1

		rozegrania gry oraz instrukcja obsługi w języku polskim.		
7.9.	Gra edukacyjna planszowa Zegar.	Gra edukacyjna Mały odkrywca Zegar, wydawnictwo Trefl lub równoważna. Gra, która w przyjazny sposób służy do określania godzin w formacie analogowym i cyfrowym oraz przyporządkowywania godzin różnym porom dnia.	sztuka	1
7.10.	Gra edukacyjna planszowa typu Mistrz Wiedzy.	Gra edukacyjna typu Mistrz Wiedzy, wydawnictwo Trefl lub równoważna. Gra zawierająca pytania o zróżnicowanym stopniu trudności dotyczących 4 kategorii: przyroda, nauka, historia i wynalazki oraz kultura i sztuka. Gra ma trenować pamięć, ćwiczyć umiejętność skupienia uwagi oraz logicznego myślenia. Czas trwania gry: 20-30 min. Liczba graczy: 2-4. Wiek graczy 6+. Zawartość zestawu: karty z pytaniami, podzielone na 4 kategorie o różnym stopniu trudności, żetony odpowiedzi oraz inne akcesoria niezbędne do rozegrania gry oraz instrukcja obsługi w języku polskim.	sztuka	1
7.11.	Gra edukacyjna planszowa do nauki j. angielskiego i utrwalenia słownictwa.	Gra edukacyjna planszowa do nauki j. angielskiego i utrwalenia słownictwa z j. angielskiego typu English is fun, wydawnictwo Trefl lub równoważna. Gra ma wspomagać rozwój umiejętności językowych dziecka. Liczba graczy minimum 1, maksymalna bez ograniczeń. Polska wersja językowa. Wiek graczy 6-9 lat. Zawartość zestawu: dwustronna plansza, karty z słówkami, pionki/żetony oraz inne akcesoria niezbędne do rozegrania gry oraz instrukcja obsługi w języku polskim.	sztuka	1
7.12.	Układanka dydaktyczna o własnościach kątów w określonych figurach.	Układanka dydaktyczna o własnościach kątów w określonych figurach typu Domino-obliczanie kątów (4 komplety) lub równoważna. Układanka służy utrwalaniu wiadomości o własnościach kątów w określonych figurach. Kostki domina wykonane z grubego tworzywa o zaokrąglonych rogach. Zawartość: 4 komplety domina.	zestaw	3
7.13.	Pomoc dydaktyczna matematyka: zestaw geoplanów dla całej klasy wraz z kartami pracy – siatka.	Przezroczyste geoplany z siatką 11 x 11 pozwalają wprowadzić uczniów w świat geometrii. Opracowane karty pracy pozwalają omówić zagadnienia, tj. linie prostopadłe i równoległe, rodzaje kątów, klasyfikacja trójkątów, typy czworokątów, cechy trapezu, symetria, podobieństwo i przystawanie figur, obwód i pole powierzchni, twierdzenie Pitagorasa. Zawartość jednego zestawu: 24 x geoplan transparentny "siatka 11x11", 80 kart zadaniowych formatu A4 do kopiowania dla uczniów, kolorowe gumki, pudełko z mocnego tworzywa z pokrywką.	zestaw	3



7.14.	Pomoc dydaktyczna matematyka: zestaw kulek i patyczków do budowania szkieletu brył.	Zestaw manipulacyjny do budowania szkieletu brył służący do tworzenia przez uczniów modeli, które posłużą do omawiania pojęć geometrycznych, tj. krawędź, bok, powierzchnia, objętość itp. Elementy muszą mieć wysoką jakością wykonania, aby łatwo je złączyć, a łączenie było trwałe. Zawartość jednego zestawu: 80 kolorowych kulek o średnicy 1,6 cm (każda kulka posiada 26 otworów), 250 patyczków o długości od 5 do 14,14 cm (w 6 kolorach), wykonane z solidnego tworzywa.	zestaw	3
7.15.	Pomoc dydaktyczna matematyka: zestaw magnetycznych kół ułamkowych.	Zestaw 9 kół wykonanych z kolorowej folii magnetycznej, który pozwoli nauczycielowi demonstrować właściwości ułamków, ilustrować zadania ułamkowe, a uczniom rozwiązywać przy tablicy obliczenia ułamkowe na konkretnych materiale manipulacyjnym. Koła reprezentują ułamki: 1, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{10}$, $\frac{1}{12}$. Średnica koła 20 cm. Pomoc dydaktyczna ma charakteryzować się trwałością, elementy można przecierać na mokro, muszą dobrze przylegać do tablic magnetycznych. W jednym zestawie 9 kół reprezentują ułamki: 1, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{10}$, $\frac{1}{12}$.	zestaw	3
7.16.	Pomoc dydaktyczna matematyka: ułamkowe listwy.	Listwy ułamkowe w zestawie klasowym, mają pozwolić nauczycielowi wprowadzić najważniejsze zagadnienia związane z ułamkami: rozpoznawanie i nazywanie ułamków, skracanie i rozszerzanie ułamków, porównywanie i szeregowanie ułamków, dodawanie i odejmowanie ułamków. Jeden zestaw klasowy zawiera: 20 zamykanych torebek, każda torebka zawiera 51 elementów z grubego, lakierowanego kartonu tworzących 9 listew dzielonych na części ułamkowe: 1, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{10}$, $\frac{1}{12}$. Wymiar listwy 2,5 x 15 cm. Duże pudełko do wygodnego przechowywania torebek. Instrukcja w języku polskim z kartami pracy do kopiowania.	zestaw	3
7.17.	Pomoc dydaktyczna matematyka: badanie podzielności liczb.	Wizualny sposób do badania podzielności liczb i wyszukiwania liczb pierwszych. Liczby do zbadania (trójkąty niebieskie): 16, 18, 20, 24, 27, 28, 30, 32, 36, 40, 42, 44, 45, 48, 50, 54, 56, 60, 70, 72, 80, 84, 88, 90. Mnożniki (trójkąty zielone): 4, 6, 8, 9, 10, 12. Liczby pierwsze (trójkąty czerwone): 2, 3, 5, 7, 11. Wiek: od 9 lat. Zawartość jednego zestawu: - 24 duże trójkąty niebieskie (bok 8 cm) - 45 średnich trójkątów (bok 6 cm) - 95 małych czerwonych trójkątów (bok 3 cm) - materiał: 164 elementy z pianki - instrukcja w języku polskim.	zestaw	3



7.18.	Pomoc dydaktyczna matematyka: komplet przyborów geometrycznych magnetycznych z tablicą.	Zawartość jednego kompletu: - cyrkiel na przyssawkach, - linijka z podziałką cm/dm (100 cm), - kątomierz dwukierunkowy (50 cm), - ekierka równoramienna 90-45-45 (60 cm), - ekierka różnoboczna 30-60-90 (60 cm), - wskaźnik (100 cm), - tablica ścienna (102 x 50 cm). - przybory są magnetyczne.	komplet	2
7.19.	Nakładka magnetyczna suchościerna – kratka.	Nakładka o wymiarach 80 x 95 cm, kratka, z powierzchnią suchościerną wielokrotnego użytku. Łatwy sposób przyczepiania i zdejmowania z tablicy. Do wykorzystania z szerokim zakresem produktów: tablicami białymi magnetycznymi, tablicami ceramicznymi, tryptykami, tablicami mobilnymi.	sztuka	3
7.20.	Pomoc dydaktyczna matematyka: karty ćwiczeniowe - mnożenie/dzielenie.	Karty typu Zobraź to! lub równoważne. Karty mają umożliwić uczniom trening matematyczny, myślenie algebraiczne oraz ćwiczenie umiejętności mnożenia i dzielenia maksymalnie przez 12 w sposób obrazowy. Zadanie polega na wybraniu karty i znalezieniu odpowiedniej wartości dla brakującej luki. Poprawna odpowiedź znajduje się na odwrocie każdej z kart. Do dyspozycji każdego ucznia jest 50 kart z mnożenia i 50 z dzielenia. W celu ułatwienia obliczeń karty zostały dodatkowo ponumerowane. Zawartość 1 kompletu: 100 kart z lukami do uzupełnienia.	komplet	3
7.21.	Pomoc dydaktyczna interaktywna z j. polskiego wspierająca umiejętność poprawnego czytania.	Interaktywna pomoc dydaktyczna typu Umiem czytać lub równoważna. Zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń, gier w klasach 1-3 przeznaczonych do używania na komputerach i tablicach interaktywnych oraz kart do samodzielnej pracy uczniów. Metoda zabawy, gry i ćwiczenia angażującego dzieci sensorycznie i motorycznie zapewnia niewymuszoną motywację i zwiększa skuteczność uczenia się. Ćwiczenia wchodzące w skład zestawu wspierają następujące funkcje poznawcze niezbędne dla rozwoju umiejętności wyraźnego i poprawnego czytania w nauczaniu wczesnoszkolnym: sylabizowanie i budowanie zdań, koncentracja uwagi, rozwijanie funkcji językowych, pamięć wzrokowa i słuchowa, rozwijanie funkcji wzrokowych: analizy i syntezy. Zestaw zawiera: interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne (56 sztuk), karty pracy w programie do samodzielnego wydruku (100 sztuk), dyplom do samodzielnego wydruku w programie. Ćwiczenia i karty pracy przewidziane do realizacji w ciągu całego roku szkolnego. Mogą być stosowane	zestaw	1

		niezależnie od realizowanego programu nauczania, a treści w nich zawarte są zgodne z podstawą programową. Licencja otwarta.		
7.22.	Pomoc dydaktyczna program multimedialny z j. polskiego do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji polonistycznej dla uczniów klas 4-6.	Program multimedialny typu Potrafię. Obszar polonistyczny (klasy 4-6) mTalent lub równoważny. Zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji polonistycznej dla uczniów klas 4-6. Program porusza zagadnienia z działów: Części mowy. Części zdania. Czytanie. Rodzaje wypowiedzi. Elementy stylistyki. Elementy słowotwórstwa. Sylaba, głoska, litera. Ćwiczenia wzrokowo-słuchowe. Związki frazeologiczne. W ramach zestawu: ekrany interaktywne, zestaw różnorodnych ćwiczeń wspomagający i rozwijający system językowy, a także utrwalający i systematyzujący ogólną wiedzę polonistyczną i doskonalący wiele umiejętności z mnogich obszarów zbiór kart pracy, przewodnik metodyczny. Wiek uczniów: 11+ (w przypadku dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi nie ma określonego kryterium wiekowego). Licencja bezterminowa. 3 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 6 stanowisk offline (praca bez dostępu do Internetu). Wymagania techniczne: program przeznaczony jest do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS lub równoważnych).	zestaw	1
7.23.	Zestaw edukacyjny: długopisy 3D z zapasem filamentu + powerbanki.	Zawartość zestawu: - 6 x długopis 3D z funkcją szybkiego ładowania, nie osiąga wysokich temperatur - 6 x 90m bezpiecznego filamentu PLA do długopisów 3D - 6 x powerbank - 6 x 20 gotowych szablonów z wzorami - 6 x 2 osłonka na palce - 6 x przewód zasilający USB - DC 5 V - 6 x wtyczka do gniazda sieciowego z wyjściem USB - 6 x instrukcja obsługi w języku polskim Specyfikacja długopisu drukującego: napięcie zasilające: 5 V, pobór prądu: 2 A, wyświetlacz LCD, materiały do druku 3D: ABS / PLA / PCL, Temperatura drukowania: PLA: od 160°C do 180°C, ABS: od 180°C do 210°C, PCL: od 50°C do 60°C; Średnica dyszy: 1,75 mm; Prędkość druku:	zestaw	1



		regulowana; Wymiary: 175 x 24 x 28 mm +/- 5 mm; Masa: 55 g +/- 5 g. Kolor: czarny.		
7.24.	Pomoc dydaktyczna matematyka: demonstracyjny liniał z funkcją zamiany jednostek.	Pomoc dydaktyczna pozwalająca poznać i utrwalić zasady wymiany jednostek długości. Mierzony przedmiot ma określoną długość, którą można odczytać w różnych jednostkach, np. 7 dm, 70 cm, 700 mm. Wynik pomiaru może zostać wpisany w górny wiersz. Czytelna tabela z prawej strony wizualnie wyróżnia kolory poszczególnych jednostek, ułatwiając przeliczenia i obliczenia. Zawartość: tablica z tworzywa (wym. 125 x 35 cm), powierzchnia tablicy umożliwia zapis flamastrem suchociernym, instrukcja w języku polskim.	zestaw	1
7.25.	Pomoc dydaktyczna matematyka: metr sześcienny do demonstracji.	Zestaw dydaktyczny pozwala obrazowo zademonstrować pojęcie jednego metra sześciennego. Uczniowie w łatwy sposób dowiadują się jaka jest zależność między rozmiarem i objętością. Zawartość: 12 prętów z tworzywa o długości 100 cm, 8 złączek. Złączki oraz pręty wykonane z plastiku.	zestaw	1
7.26.	Gra edukacyjna z matematyki dot. tabliczki mnożenia.	Gra edukacyjna ma za zadanie nauczyć i utrwalić zasady tabliczki mnożenia. Ćwiczy pamięć, refleks i spostrzegawczość. Do dyspozycji ucznia jest 100 tabliczek, na których widnieją działania i wyniki mnożenia do 100. Każda z tabliczek składa się z 2 części: działania i wyniku. Zabawa polega na dopasowaniu wyniku do działania. Wiek ucznia: 6+. Liczba graczy +2. W zestawie: tabliczka mnożenia, 200 puzzli z mnożeniem, worek, instrukcja w języku polskim.	zestaw	5
7.27.	Pomoc dydaktyczna matematyka: komplet przyborów tablicowych.	Geometryczne przybory tablicowe - komplet podstawowych przyborów tablicowych: cyrkiel, kątomierz, 2 ekierki, linijka. Duże, wygodne przyrządy z uchwytami zapewniającymi łatwość oraz dokładność w odmierzaniu i rysowaniu. Przyrządy wyposażone w magnesy, co ułatwia pracę przy tablicy. Wszystkie uchwyty zdejmowane. Specyfikacja produktu: ilość: 5 elementów: 1 x linijka o długości 100 cm, 2 x ekierki o długości 40 cm, 1 x kątomierz z podziałką kątową do 180 stopni, 1 x cyrkiel z uchwytem na pisak/kredek materiał: tworzywo sztuczne.	komplet	1
7.28.	Robot edukacyjny w zestawie rozszerzonym	Rozszerzony zestaw z Ozobotem Bit Plus, kompletami puzzli i planszami lub równoważnym.	zestaw	2

		Zestaw złożony z 2 robotów, 4 x komplet 96 puzzli podstawowych i 1 x komplet 12 puzzli AR, a także 4 kompletów flamastrów do kodowania, karta z piktogramami dla młodszych, karta kodów, 2 x przewód USB do ładowania, 2 x etui oraz pozostałych akcesoriów niezbędnych do użytkowania zestawu, co pozwoli na rozdzielanie narzędzi między dwa zespoły i tworzenie wielu ciekawych tras. W zestawie dostęp do certyfikowanego kursu online oraz trzy pakiety scenariuszy zawierające propozycje zajęć o różnej tematyce, z zakresu różnych edukacji.		
7.29.	Zestaw Premium z matami do kodowania dla całej placówki.	<p>Bazą zestawu są maty edukacyjne do kodowania typu Kodowanie na dywanie lub równoważne. Rozmiar maty 100 na 100 cm i 150 x 150 cm. Starannie dobrana liczba mat i elementów dodatkowych takich jak krążki, kartoniki, kubki ma pozwolić na wygodne przeprowadzenie zajęć w 2- 3 grupach jednocześnie. W zestawie dodatkowo 4 x Kodo kartoniki i 4xMata 50x50 cm. Dla najstarszej grupy zestaw 26 zeszytów ćwiczeń, będący utrwaleniem i rozwinięciem ćwiczeń z wykorzystaniem maty do kodowania. Zestaw wzbogacony o obudowę metodyczną: serię książek „Kodowanie na dywanie” lub równoważnych, komplet scenariuszy zawierających aktywności nakierowane na rozwój kompetencji społecznych oraz dostęp do kursów online i nagrań webinarów.</p> <p>W zestawie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - maty edukacyjne do kodowania 100 na 100 cm i 150 x 150 cm; - 4 x Kodo kartoniki; - 4 x Mata 50x50 cm; - krążki kompetencji kluczowych: Zawody, Flagi państw europejskich, Pokarmy, Ubrania, Pojazdy, Meble, Cyfry i liczby, Figury geometryczne, Miary kątów, Znaki działań matematycznych, Pory roku, Nazwy miesiące, Nazwy dni tygodnia, Urządzenia cyfrowe, Barwy podstawowe i barwy pochodne, Instrumenty, Grafiki związane z kinem i teatrem, Symbole narodowe, Czynności, Kolory, Emocje, 12 krążków ze znacznikami AR (rozszerzona rzeczywistość); - krążki matematyczne: komendy ruchu - strzałki kierunkowe, obroty, start, stop, oraz cyfry umieszczone na kołach w 9 kolorach, a także znaki działań matematycznych - plus, minus, dzielenie, mnożenie, równe, większe, mniejsze oraz figury geometryczne umieszczone na kołach w 9 kolorach. Krążki o średnicy 8 cm wykonane są z trwałego, lekkiego materiału; 	zestaw	1

		<p>- kraczki humanistyczne: litery alfabetu polskiego i angielskiego, znaki interpunkcyjne, wiele wariantów kolorystycznych postaci, czynności, wielkości oraz ilustracje zwierząt, owoców, warzyw, przedmiotów, emocji;</p> <p>- 1000 kolorowych kartoników do maty do kodowania, o wymiarze 7,5 cm x 7,5 cm z zaokrąglonymi rogami. Kartoniki są wykonane z papieru o gramaturze 350 g, zabezpieczone matowym lakierem;</p> <p>- seria książka Kodowanie na dywanie lub równoważnych: Kodowanie na dywanie 2 „Kodowanie na dywanie. Różne kompetencje, różne edukacje” (dla nauczycieli), Kodowanie na dywanie 3 „Kodowanie nie tylko na dywanie. Od aktywności na macie do Scratcha Juniora” (zbiór najbardziej lubianych przez dzieci aktywności okołoprogramistycznych, pomysły na zajęcia z wykorzystaniem aplikacji Scratch Junior), „Kodowanie na dywanie Vademecum” (zbiór porad i pomysłów z zakresu kodowania), Kodowanie na dywanie - obrazki w rymowankach ukryte (100 rymowanych instrukcji, na bazie których dzieci stworzą na macie do kodowania lub kartce papieru kolorowe wzory), Kompetencje społeczne (pakiet scenariuszy zajęć zawierających elementy kodowania);</p> <p>- karty wzorów - aktywności matematyczne - zbiór gotowych kart z zadaniami, których celem jest rozwijanie kompetencji matematycznych oraz przygotowanie do nauki podstaw programowania;</p> <p>- zestaw 26 zeszytów ćwiczeń 5-6 latka Kodowanie na dywanie;</p> <p>- Certyfikowany kurs online - Kształtowanie kompetencji kluczowych w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej; nagranie Webinaru Premium 30 uniwersalnych aktywności z matą do kodowania - Ścieżka Kodowania.</p>		
7.30.	Zestaw plastikowych kubeczków do zajęć z matą do kodowania.	Jeden zestaw stanowi 200 plastikowych kubeczków w 10 kolorach do maty "Kodowanie na dywanie" lub równoważnej. Preferowane kolory: fioletowy, czerwony, srebrny, granatowy, błękitny, limonkowy, zielony, pomarańczowy, żółty, różowy.	zestaw	2
7.31.	Mata edukacyjna – zegar dla dzieci.	Mata edukacyjna, ma pomóc dzieciom w przyswojeniu abstrakcyjnego pojęcia czasu oraz jego mierzenia za pomocą godzin i minut. Zegar posiada duże, drewniane wskazówki, które dziecko może dowolnie ustawiać aby odwzorować odpowiednie godziny i minuty. W skład jednego zestawu wchodzi: kolorowa mata edukacyjna "Zegar dla dzieci" o	zestaw	9

		wymiarach 1m x 1m oraz 2 drewniane wskazówki, sznurek do mocowania wskazówek.		
7.32.	Zestaw dydaktyczny: j. polski dla klas 4-6 zestaw foliogramów + program multimedialny	<p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 60 kolorowych foliogramów z ilustracjami; Spis tematów foliogramów: 1. Różne rodzaje wypowiedzi w zależności od intencji nadawcy. 2. Podział wypowiedzi ze względu na ich cel. 3. Odmienne i nieodmienne części mowy. 4. Rzeczownik. 5. Przymiotnik. 6. Liczebnik. 7. Czasownik. 8. Zaimek. 9. Części zdania. 10. Rodzaje wypowiedzi. 11. Rodzaje głosek. 12. Akcent wyrazowy. 13. Mowa zależna i niezależna. 14. Temat i końcówka. 15. Wyrazy podstawowe i pochodne. 16. Części wyrazu pochodnego. 17. Wyrazy bliskoznaczne i przeciwstawne. 18. Pisownia wyrazów z „ó” i „u”. 19. Pisownia wyrazów z „rz” i „ż”. 20. Pisownia wyrazów z „ch” i „h”. 21. Pisownia wyrazów z „ą”, „ę”, „om”, „on”, „em”, „en”. 22. Pisownia „nie” z różnymi częściami mowy. 23. Pisownia wielka i małą literą. 24. Znaki interpunkcyjne. 25. Kiedy stawiamy przecinek. 26. Język literacki, potoczny i regionalny. 27. Opis i opowiadanie. 28. Świat przedstawiony w utworze literackim. 29. Fikcja literacka a rzeczywistość. 30. Różnice między prozą a wierszem. 31. Środki poetyckie. 32. Podział powieści ze względu na temat. 33. Podział powieści ze względu na stosunek czasu. 34. Gatunki literackie. 35. Narrator i jego rodzaje. 36. Fraszka. 37. Baśń. 38. Opowiadanie. 39. Powieść. 40. Ballada. 41. Fabuła. 42. Akcja. 43. Gatunki prasowe. 44. Dialog i monolog. 45. „Akademia pana kleksa”. 46. „Ania z zielonego wzgórza”. 47. „Bajki robotów”. 48. „Chłopcy z placu broni”. 49. „Czarne stopy”. 50. „Król Maciuś I”. 51. „Księga dżungli”. 52. „Lassie wróć”. 53. „Legenda o powstaniu państwa polskiego”. 54. „Mała księżniczka”. 55. „Mity greckie”. 56. „Pinokio”. 57. „Przypadki Robinsona Kruzo”. 58. „Tajemniczy ogród”. 59. „Ten obcy”. 60. „W pustyni i w puszczy”; - multimedialny program komputerowy na płycie CD (zawiera 60 kolorowych obrazów i 60 ilustrowanych kart pracy z ćwiczeniami, łącznie 200 – 300 ćwiczeń w zależności od przedmiotu); - całość w sztywnej teczce z rączką; <p>Materiał ilustracji oraz ćwiczeń opracowany w oparciu o podstawę programową kształcenia ogólnego dla szkół. Obejmuje on cały zakres szkoły podstawowej dla klas IV-VI.</p>	zestaw	1
7.33.	Pomoce dydaktyczne z j. polskiego (fleksja, składnia, ortografia,	W zestawie 25 plansz o wymiarach 63×85 cm. Plansze są dwustronnie foliowane, wzmocnione kolorową listwą metalową z zawieszka.	zestaw	2



	literatura) zestaw plansz formatu A1.	<p>Zestaw składa się z 4 części:</p> <p>1. Fleksja (odmiana wyrazów): Rzeczownik, Deklinacja rzeczownika „przyjaciół”; Czasownik, Zaimki; Liczebniki, Przymiotniki; Części mowy + Przyimek, Spójniki; przysłówki, Partykuła + Wykrzykniki.</p> <p>2. Składnia (budowa zdań): Części zdania, Orzeczenie; Wypowiedzenie, Związek składniowy; Zdania podrzędnie złożone, Zdania współrzędnie złożone; Podmiot, dopełnienie; Okolicznik, Przydawka; Rozbiór logiczny i gramatyczny zdania.</p> <p>3. Ortografia (pisownia i interpunkcja): Nazwy miejscowe, Słowotwórcza budowa wyrazu; Pisownia ó, Pisownia u; Pisownia ż, Pisownia rz; Pisownia ch i h, Pisownia ż i sz; Pisownia partykuły „nie” – łączna, Pisownia partykuły „nie” – rozdzielna; Kropka w skrótach i skrótowcach, Skrótowce.</p> <p>4. Literatura: Główne gatunki liryki, Główne gatunki epiki; Budowa dramatu, Główne gatunki dramatu; Budowa powieści, Rodzaje powieści; Retoryczne środki stylistyczne, Środki stylistyczne; Epoki literackie, Epoki literackie; Podział rymów, Układy rymów; Podział literatury, Rodzaje i gatunki literackie; Sinusoida Krzyżanowskiego.</p>		
--	---------------------------------------	---	--	--