**Załącznik nr 1**

**Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia**

**Warunki realizacji zamówienia**

1. Zamówione przedmioty muszą być fabrycznie nowe, niezniszczone i kompletne.
2. Wykonawca wymieni wadliwe przedmioty zamówienia na wolne od wad w ciągu 14 dni roboczych, licząc od momentu zgłoszenia. W tym celu odbierze wadliwe przedmioty zamówienia i dostarczy wolne od wad.
3. Urządzenia i ich komponenty muszą być oznakowane przez producentów w taki sposób, aby możliwa była identyfikacja zarówno produktu jak i producenta.
4. Do każdego dostarczonego oprogramowania muszą być załączone oryginalne dokumenty licencyjne uprawniające do jego używania.
5. Do każdego urządzenia i oprogramowania musi być dostarczony komplet standardowej dokumentacji dla użytkownika w formie papierowej lub elektronicznej w języku angielskim lub polskim.
6. Wszystkie urządzenia muszą posiadać oznakowanie CE produktu.
7. Koszty transportu oraz koszty odpowiedzialności cywilnej za powstałe uszkodzenia podczas realizacji przedmiotu zamówienia pokrywa Wykonawca.
8. Wykonawca dostarczy bezpośrednio do siedziby:

* **Szkoły Podstawowej w Brniu Osuchowskim, Breń Osuchowski 64, 39-304 Breń Osuchowski,**
* **Szkoły Podstawowej w Czerminie, Czermin 454, 39-304 Czermin,**
* **Szkoły Podstawowej w Otałęży, Otałęż 15, 39-306 Górki.**

Dostawa będzie uzgodniona szczegółowo pomiędzy Zamawiającym a Wykonawcą. Wykonawca we własnym zakresie zapewni rozładunek elementów zamówienia.

1. Wynagrodzenie dla Wykonawcy będzie wypłacone przelewem na rachunek bankowy wskazany przez Wykonawcę w terminie 14 dni kalendarzowych od dnia otrzymania przez Zamawiającego prawidłowo wystawionej faktury VAT. Podstawą wystawienia faktury jest przyjęcie przez Zamawiającego przedmiotu umowy w ramach dostarczonej partii zamówienia oraz podpisanie przez Zamawiającego protokołu odbioru.
2. Termin dostarczenia sprzętu to 21 dni kalendarzowych od dnia podpisania umowy z wybranym wykonawcą.
3. Jeżeli opis przedmiotu zamówienia wskazywałby w odniesieniu do niektórych materiałów i urządzeń znaki towarowe, patenty lub pochodzenie Zamawiający dopuszcza składanie produktów równoważnych. Wszelkie produkty pochodzące od konkretnych producentów, określają minimalne parametry jakościowe i cechy użytkowe parametry techniczne, warunki docelowego przeznaczenia oraz funkcji i walorów użytkowych produktu wskazanego z nazwy, jakim muszą odpowiadać towary, aby spełnić wymagania stawiane przez Zamawiającego i stanowią wyłącznie wzorzec jakościowy przedmiotu zamówienia. Poprzez zapis dot. minimalnych wymagań parametrów jakościowych, Zamawiający rozumie wymagania towarów zawarte w ogólnie dostępnych źródłach, katalogach, stronach internetowych producentów. Operowanie przykładowymi nazwami producenta lub produktu ma jedynie na celu doprecyzowanie poziomu oczekiwań Zamawiającego w stosunku do określonego rozwiązania. Tak więc posługiwanie się nazwami producentów / produktów / ma wyłącznie charakter przykładowy. W takiej sytuacji Zamawiający wymaga dołączenia do oferty informacji pozwalających określić w sposób jednoznaczny cechy, parametry oferowanego produktu równoważnego np. nazwa produktu/producenta/dystrybutora, link do strony z informacją o produkcie lub inny dokument pozwalający na identyfikację produktu i jego parametrów wraz z uzasadnieniem równoważności produktu i wskazaniem numeru pozycji z Opisu przedmiotu zamówienia, której produkt równoważny dotyczy. Wykonawca, który powołuje się na rozwiązania równoważne, jest zobowiązany wykazać, że oferowane przez niego rozwiązanie spełnia wymagania określone przez Zamawiającego. Będą one podlegały ocenie przez Zamawiającego i będą stanowiły podstawę do podjęcia przez Zamawiającego decyzji o akceptacji produktów równoważnych. Zamawiający zastrzega sobie prawo do wystąpienia do Oferenta o złożenie dodatkowych dokumentów/wyjaśnień w przypadku wątpliwość o ocenie równoważności. W przypadku, gdy Wykonawca nie złoży dokumentów dotyczących produktów równoważnych to rozumie się przez to, że do kalkulacji ceny oferty ujęto produkty zaproponowane w opisie przedmiotu zamówienia. Cechy techniczne i jakościowe przedmiotu zamówienia winny odpowiadać Polskim Normom przenoszącym europejskie normy lub normy innych państw członkowskich Europejskiego Obszaru Gospodarczego.
4. Proponowane produkty muszą być objęty co najmniej 24 miesięcznym okresem gwarancyjnym.
5. Zamawiający zobowiązuje Wykonawcę do zachowania dbałości o środowisko naturalne, podczas realizacji zamówienia. Zamawiający poprzez dbałość o środowisko rozumienie zaniechanie wszystkich działań wpływających negatywnie na środowisko naturalne oraz podejmowanie działań wpływających pozytywnie na środowisko naturalne a w szczególności m.in. wykorzystywanie przy wykonywaniu umowy materiałów, które pochodzą z recyklingu lub podlegają procesowi recyklingu, eliminowanie z użycia przedmiotów jednorazowego użytku wykonanych z tworzyw sztucznych, rezygnacji z używania jednorazowych opakowań, toreb, siatek i reklamówek wykonanych z poliolefinowych tworzyw sztucznych.

**Opis przedmiotu zamówienia**

**Minimalne wymagania funkcjonalne i parametry techniczne dla pomocy dydaktycznych**

**CZĘŚĆ I**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **LP** | **Nazwa towaru** | **Opis Towaru** | **Ilość sztuk** |
| **POMOCE DLA SZKOŁY W OTAŁĘŻY** | | | |
| 1 | Przyrządy geometryczne magnetyczne z tablicą. | W skład zestawu mają wchodzić co najmniej  cyrkiel na przyssawkach,  linijka z podziałką,  kątomierz dwukierunkowy,  ekierka równoramienna,  ekierka prostokątna,  tablica magnetyczna,  wskaźnik.  Przybory mają być umieszczone są na dużej tablicy magnetycznej z nadrukowaną | 1 |
| 2 | Plansza dydaktyczna Jednostki miar | Plansza dydaktyczna, która ma przedstawiać jednostki miar: masy, długości, powierzchni, objętości i czasu z przeliczeniami. Plansza o wymiarach min. 70 cmx100 cm. Zafoliowana z zawieszką | 1 |
| 3 | Domino matematyczne- ułamki niewłaściwe i liczby mieszane | Domino matematyczne- ułamki niewłaściwe i liczby mieszane. Kostki domina mają być wykonane z grubego tworzywa | 1 |
| 4 | Multimedialne Pracownie Przedmiotowe Matematyka  lub równoważne | Multimedialne Pracownie Przedmiotowe Matematyka kl. 4-8 lub równoważne. Program z bezterminową licencją dla 3 nauczycieli z możliwością pobrania i instalacji na 6 urządzeniach (komputer, tablet). Program ma zawierać min 20 zagadnień, min.90 scenariuszy lekcji, kilkaset zadań, ponadto gry dydaktyczne i plansze interaktywne | 1 |
| 5 | Karty ułamkowe | Karty ułamkowe: Dwustronne karty do nauki ułamków zwykłych w postaci liczbowej i graficznej. Zestaw ma zwierać min. 60 kart z ułamkami w formie graficznej i liczbowej, dwustronne karty ze znakami matematycznymi: <,>, x, :, +, -. Wymiary karty nie mniej niż 8 x12 cm | 3 |
| 6 | Didakta Geometria 2  lub równoważne | Didakta Geometria 2 (Obliczenia i pomiary) - multilicencja lub równoważne. Program ma zwierać zadania i ćwiczenia z co najmniej następujących działów:  Figury i bryły - określanie figur geometrycznych  Jednostki miar - długości, pola i objętości  Kąty - szacowanie wielkości, zamiana stopni, pomiary kątomierzem, obliczenia wielkości  Pola i obwody - prostokąt, trójkąt, równoległobok, trapez, koło  Objętości i powierzchnie - sześcian i prostopadłościan, graniastosłup, walec, ostrosłup, stożek  Trójkąt prostokątny - twierdzenie Pitagorasa, funkcje trygonometryczne | 1 |
| 7 | Mobilna szafka z szufladami i instrumentami muzycznymi | Mobilna szafka z szufladami i instrumentami muzycznymi. – Mobilna (na kółkach), dwustronna szafka z płyty wiórowej laminowanej o gr.min. 18 mm do przechowywania dużego zestawu instrumentów muzycznych. Szafka ma posiadać 3 otwarte wnęki, a w dwóch z nich po obu stronach mają być umieszczone są 4 szuflady. . Wymiary szafki min. 76 x 72 x 86  Zestaw instrumentów ma zawierać min.  2 x drewniane kolorowe dzwonki,  1 x dzwonki chromatyczne,  1 x dzwonki diatoniczne,  1 x kalimba,  1 x drewniany bębenek,  1 x tarka z koralikami,  2 x trójkąt  1 x flet prosty,  8 x dzwonki z przyciskiem,  1 x tamburyn z membraną,  1 x pałeczki gumowe 2 szt.,  1 x pałeczki stalowe 2 szt.,  1 x pudełko akustyczne,  1 x trzyczęściowe Guiro,  2 x kastaniety drewniane,  1 x talerzyki z rączką,  3 x gwizdki muzyczne,  1 x harmonijka klawiszowa | 1 |
| 8 | Karty Strategie uczenia się | Karty Strategie uczenia się –zestaw co najmniej 20 kart ze strategiami uczenia się i z bazą wiedzy nad procesem uczenia się | 1 |
| 9 | Łamacz lodów 6-12 lat | Łamacz lodów - karty z serii Rozwiązywanie problemów (wersja dla wieku: 6-12 lat) lub równoważne- zestaw minimum 25 kart z pytaniami, które prowokują rozmowy o emocjach, aktywne słuchanie, wypowiadanie się na różne tematy | 1 |
| 10 | Łamacz lodów od 12 lat  lub równoważne | Łamacz lodów - karty z serii Rozwiązywanie problemów (wersja dla wieku: od 12 lat) lub równoważne- karty z minimum 50 pytaniami do wykorzystania do zajęć integracyjnych, zajęć psychoedukacyjnych dla młodzieży i dorosłych | 1 |
| 11 | Karty Odporności Psychicznej | Karty Odporności Psychicznej zestaw min. 21 dwustronnych kart prezentujących źródła odporności psychicznej dziecka, cechy charakterystyczne dla kompetencji dziecka. Karty mają wspomagać rodziców i opiekunów w zakresie budowania odporności psychicznej dzieci. | 1 |
| 12 | Skrzynia Skarbów Wychowawcy  lub równoważne | Skrzynia Skarbów Wychowawcy pomoc do rozwijania kompetencji społeczno-emocjonalnych dzieci lub równoważne. Zestaw ma składać się ze Scenariuszy lekcji poruszające m.in. takie tematy jak: budowanie tożsamości grupy, poczucie wspólnoty, docenianie siebie i innych, rozpoznawanie uczuć, mówienie o emocjach, karty pracy do w/w tematów, kości do gry, kart emocje | 1 |
| 13 | Gra na czas - gra słowna na skojarzenia  lub równoważne | Gra na czas - gra słowna na skojarzenia i refleks lub równoważne - Gra ma zawierać min. 100 kart Rozgrywka ma polegać na jak najszybszym dobieraniu słów pasujących do odpowiednich kategorii | 1 |
| 14 | Gra Kreatywna Wzmacniacz | Gra Kreatywna Wzmacniacz lub równoważna Gra ma składać się z min to zestaw 50 kart z ilustracjami, tematami do rozmowy i zadaniami kreatywnymi wzmacniającymi relacje międzyludzkie, poczucie szczęścia, kreatywności | 1 |
| 15 | Karty „Moż/rze zmiany?  lub równoważne | Karty „Moż/rze zmiany? Lub równoważne. Zestaw ma składać się z minimum 30 karty pytań z 4 obszarów dotyczących możliwego wparcia terapeutycznego: rozwoju osobistego, przestrzeni osobistej, edukacji i pracy oraz aktywności obywatelskiej | 1 |
| 16 | Karty dobrostanu | Karty dobrostanu lub równoważna. Karty oparte na koncepcji dobrostanu Carol Ryff minimum 25 kart zawierających z jednej strony opisy drogowskazy rozwijania dobrostanu nastolatka, z drugiej strony obrazy metaforyczne do szukania skojarzeń. | 1 |
| 17 | Karty Aktywności Nastolatków  lub równoważne | KAN - Karty Aktywności Nastolatków lub równoważne – Karty mają wspomagać analizę tego, na co młody człowiek poświęca swój czas i jakie dzięki temu zaspakaja potrzeby. Tematyka kart ma obejmować poszukiwanie balansu i optymalnego wyważenia pomiędzy czasem poświęcanym na naukę, obowiązki i na odpoczynek; czasem, który spędza się w samotności i bycia z innymi ludźmi. Mają być punktem wyjścia do tworzenia map aktywności, planowania swojego czasu, a także rozmowy o trudnościach i emocjach jakie towarzyszą poszczególnym działaniom- minimum 50 kart. | 1 |
| 18 | Tacy jesteśmy Karty pracy dla dzieci z problemami w zachowaniu  lub równoważne | Tacy jesteśmy Karty pracy dla dzieci z problemami w zachowaniu oraz trudnościami z wyrażaniem i nazywaniem pomocy Jacek Stojanowski lub równoważne. Karty pracy mają zawierać zadania, dzięki którym uczeń może na podstawie tekstu lub ilustracji opowiedzieć o cechach charakteru, stanach emocjonalnych, przeanalizować różne sytuacje społeczne oraz rysowanki, kolorowanki, wycinanki. | 1 |
| 19 | Gra Kreatywna Łapusiaki  lub równoważne | Gra Kreatywna Łapusiaki lub równoważne. Gra karciana złożona z kart na których znajdują się pytania i wyzwania. Karty mają służyć do rozwijania kreatywności i umiejętności patrzenia na sytuację z różnych perspektyw, motywowania do wymyślania oryginalnych rozwiązań, kształtowania wrażliwości i wiedzy na temat własnych emocji oraz ich przyczyn, modelowania umiejętności, kształtowania umiejętność słuchania, empatii oraz współodczuwania z innymi. | 1 |
| 20 | Filomataki. Karty uczuć i potrzeb  lub równoważne | Filomataki. Karty uczuć i potrzeb lub równoważne. Zestaw zawierający minimum po 26 kart emocji i potrzeb | 1 |
| 21 | Gra liczbowa | Gra liczbowa. Gra rozwijająca umiejętność dodawania i odejmowania składająca się z minimum 70 kart, 12 żetonów, instrukcji | 1 |
| 22 | Twoje słowa mają moc  lub równoważne | Twoje słowa mają moc Alina Adamowicz lub równoważne pomoc dydaktyczna pozwalająca na analizę słów – kluczy pozwalających na kontrolowanie emocji i zachowania, wpływających na zdrowie i samopoczucie. | 1 |
| 23 | Potrzeby – Karty  lub równoważne | Potrzeby karty NVC lub równoważne – zestaw minimum 80 kart potrzeb z minimum 10 przykładowymi instrukcjami. Karty mają zawierać przykładowe instrukcje, które są dobrym punktem wyjścia do codziennej praktyki życia w zgodzie z potrzebami. Mają prowokować refleksje i rozmowy o potrzebach i pogłębiać ważne relacje, w tym kontakt z samym sobą | 1 |
| 24 | Emocje – nazywam, rozumiem, wyrażam  lub równoważne | Emocje – nazywam, rozumiem, wyrażam. Planszowa gra terapeutyczna Dorota Sieczko i Elżbieta Michałowska lub równoważne. Głównym celem terapeutycznym gry ma być omówienie czterech podstawowych emocji: radości, złości, smutku, lęku oraz doskonalenie umiejętności ich nazywania i konstruktywnego ich wyrażania.  Celem gry ma być rozwijanie umiejętności rozpoznawania i nazywania własnych i cudzych emocji oraz kształtowanie takich cechy i umiejętności jak:  współdziałanie,  tolerancja i akceptacja innych,  empatia i zrozumienie,  budowanie/wzmacnianie poczucia własnej wartości,  nawiązywanie i utrzymywanie pozytywnych relacji,  aktywne słuchanie,  komunikacja werbalna i niewerbalna,  odczuwanie satysfakcji ze wspólnej zabawy i możliwości przebywania w grupie. | 1 |
| 25 | Jupitajnia Parents  lub równoważne | Jupitajnia Parents gra - dla rodziców. Agata Waligórska, Karolina Dymkowska Kleina, gra karciana lub równoważne. Gra, która ma służyć budowaniu relacji z dzieckiem, rozwiązywaniu sytuacji trudnych - dla dziecka i dla rodzica, wspieraniu edukacji emocjonalnej, ułatwiająca komunikację. Karty Jupitajnia Parents mają być podzielone na następujące kategorie: Karty Trudnych Sytuacji, Karty Relacji, Karty Emocji, Karty Specjalne. | 1 |
| 26 | Gra słów. Rodzinna gra kooperacyjna  lub równoważne | Gra słów. Rodzinna gra kooperacyjna pełna skojarzeń Julien Percot lub równoważne. Gra ma być podzielona na 3 części, podczas których wykorzystuje się umiejętność opowiadania, kojarzenia oraz dobrą pamięć. Minimum 90 kart + żetony | 1 |
| 27 | Asertywna Komunikacja w szkole 1  lub równoważne | Asertywna Komunikacja w szkole 1 - Zestaw do gry oparty o 3 historie, do każdej 3 gry dotyczące asertywnego reagowania lub równoważne  Gra feedback, która uczy przekazywania asertywnej informacji zwrotnej  Gra UFO, która uczy dotycząca asertywnych komunikatów  Kart Roli, które służą jako pomoc do odgrywania scenek dotyczących danej historii.  3 przykładowe historie to Misja Leona, Perfekcjonizm Julki i Fejk Ksawerego | 1 |
| 28 | Karty Relacji | Karty Relacji - Zestaw ma zawierać 55 kart.  Podzielonych na pięć modułów:  - sytuacje do analizy,  - emocje do przedyskutowania i przepracowania (pytania plus zadania do wykonania),  - zasoby do odkrycia (narzędzia coachingowe),  - cytaty (jako inspiracja do rozmów na głębsze tematy z wykorzystaniem fragmentów książek  - praca ze stresem (ćwiczenia oddechowe, ćwiczenia relaksacyjne, afirmacje i wizualizacje). | 1 |
| 29 | Karty Emocji | Karty Emocji narzędzie coachingowe, trenerskie i terapeutyczne. Zestaw ma zawierać min.51 kart twarzy wyrażających emocje, 46 kart z nazwami emocji, 8 kart pytań, 4 karty akceptacji oraz opis pracy z notatnikiem. W sumie min.109 kart do pracy własnej i grupowej. | 1 |
| 30 | Dixit 10 Zwierciadła  lub równoważne | Dixit 10 Zwierciadła lub równoważne. Gra w odgadywanie skojarzeń osoby prowadzącej, minimum 84 karty | 1 |
| 31 | Dixit 3 Podróże  lub równoważne | Dixit 3 Podróże lub równoważne. Gra w odgadywanie skojarzeń osoby prowadzącej, minimum 84 karty | 1 |
| 32 | Dixit 4 Początki  lub równoważne | Dixit 4 Początki lub równoważne. Gra w odgadywanie skojarzeń osoby prowadzącej, minimum 84 karty | 1 |
| 33 | Dixit 6 Wspomnienia lub równoważne | Dixit 6 Wspomnienia lub równoważne. Gra w odgadywanie skojarzeń osoby prowadzącej, minimum 84 karty | 1 |
| 34 | Dixit Odyseja lub równoważne | Dixit Odyseja lub równoważne. Gra w odgadywanie skojarzeń osoby prowadzącej, minimum 84 karty | 1 |
| 35 | Dixit lub równoważne | Dixit. Gra w odgadywanie skojarzeń osoby prowadzącej, minimum 84 karty | 1 |
| 36 | Karty głębokiego poznania | Karty głębokiego poznania. 60 różnych tematów na kartach ma być inspiracją dla trenera i mogą posłużyć głębszemu poznaniu klienta przez coacha, jak i klienta przez samego siebie. | 1 |
| 37 | Lęki u dzieci. Karty pracy lub równoważne | Lęki u dzieci. Karty pracy dla młodszych dzieci (do 10 roku życia) Karina Machura lub równoważne. Zestaw minimum 73 kart wspierających młodsze dzieci w pracy z lękiem (praca z ciałem, techniki uważności, wizualizacje) | 1 |
| 38 | Regulacja emocji - gra terapeutyczna lub równoważne | Regulacja emocji - gra terapeutyczna wzmacniająca kompetencje emocjonalne i społeczne Małgorzata Karolczuk lub równoważne. Gra pokazująca min. 30 sposobów na regulowanie emocji. | 1 |
| 39 | Emocje, uczucia i potrzeby - narzędzie terapeutyczne + karty lub równoważne | Emocje, uczucia i potrzeby - narzędzie terapeutyczne + karty metaforyczne wzmacniające kompetencje emocjonalno-społeczne Małgorzata Karolczuk lub równoważne. Zestaw ma zawierać min.100 karteczek z uczuciami i emocjami, 30 kart metaforycznych, karty do wykreowania emocji czy uczuć. | 1 |
| 40 | Projekt ja – motywujące pytania lub równoważne | Projekt ja – motywujące pytania. Aneta Kaniewska i Anna Dobrzańska lub równoważne. Minimum 50 kart ze 100 pytaniami. Pytania mają pomóc osobie w odszukaniu jej motywacji i zasobów i pobudzić do poznania i rozwinięcia sensorycznej wrażliwości. | 1 |
| 41 | Power of Tower  lub równoważne | Power of Tower – zestaw PRO gra integracyjno-szkoleniowa lub równoważne, której głównym celem jest budowanie zespołu przy okazji zabawy. Zestaw ma składać się z min. 6 klocków z drewna, 1 dźwigu wyposażonego w 16 linek, instrukcji w pdf | 2 |
| 42 | Pytania od czapy – gra kreatywna lub równoważne | Pytania od czapy – gra kreatywna lub równoważne. Zawartość zestawu: min. 120 kart z 360 pytaniami.  Plansza do gry, Pionki, Serduszka do głosowania, Tubki do oceny pomysłów | 1 |
| 43 | Karty Sztuka rozmawiania – Związek i przyjaźń lub równoważne | Karty Sztuka rozmawiania – Związek i przyjaźń. Monika Janicka lub równoważne. Karty wspierające pozytywny dialog i umiejętność wyrażania siebie, pomagają w pogłębianiu więzi między dwoma osobami. Zestaw ma składać się z minimum 60 kart, na których znajdują się niedokończone zdania prowokujące do rozmowy | 1 |
| 44 | Story Cubes: Sekrety lub równoważne | Story Cubes: Sekrety lub równoważne. Minimum 9 sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji inspirujących do tworzenia własnych, oryginalnych opowieści oraz min.54 ilustracje związane z tematyką tajemnic i zjawisk nadprzyrodzonych. | 1 |
| 45 | Story Cubes Bohaterowie lub równoważne | Story Cubes Bohaterowie lub równoważne Minimum 9 sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji inspirujących do tworzenia własnych, oryginalnych opowieści oraz oraz min.54 ilustracje wprowadzające do opowieści rozmaitych bohaterów | 1 |
| 46 | Story Cubes Podróże lub równoważne | Story Cubes Podróże lub równoważne Minimum 9 sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji inspirujących do tworzenia własnych, oryginalnych opowieści oraz oraz min.54 ilustracje dotyczące podróży | 1 |
| 47 | Story Cubes wersja podstawowa rium lub równoważne | Story Cubes wersja podstawowa lub równoważne. Minimum 9 sześciennych kostek z symbolami nawiązującymi do życia codziennego | 1 |
| 48 | Jupitajnia Friends lub równoważne | Jupitajnia Friends Agata Waligórska lub równoważne. Talia ma składća się z 35 Kart Pytań (na każdej trzy pytania, łącznie ponad 100 pytań) oraz 10 Kart Zadań mających za zadanie wzmacniać więzi między ludźmi | 1 |
| 49 | Mijamy się – pudełko terapeutyczne lub równoważne | Mijamy się – pudełko terapeutyczne lub równoważne. Ma składać się z minimum dwóch gier liczących min.110 kart pytań i kart metaforycznych | 1 |
| 50 | Włącz emocje. Opowiadania socjoterapeutyczne lub równoważne | Włącz emocje. Opowiadania socjoterapeutyczne. Anna Busz lub równoważne. Zbiór opowiadań, których celem ułatwienie dzieciom rozpoznawanie, zrozumienie i nazywanie emocji własnych, jak również innych osób. | 1 |
| 51 | Kalejdoskop emocji dla młodzieży lub równoważne | Kalejdoskop emocji dla młodzieży lub równoważne. Gra towarzyska dla uczniów starszych klas szkoły podstawowej i młodzieży. Gra uczy rozpoznawania, nazywania i wyrażania emocji, empatii, tolerancji, właściwych relacji interpersonalnych, uwrażliwia na drugiego człowieka | 1 |
| 52 | Mijamy się Junior. Bądź w kontakcie lub równoważne | Mijamy się Junior. Bądź w kontakcie lub równoważne. Uczy rozpoznawania emocji i zrozumienia przyczyn zachowań | 1 |
| 53 | Mijamy się Kontakt kosmiczna gra terapeutyczna lub równoważne | Mijamy się Kontakt kosmiczna gra terapeutyczna lub równoważne. Uczy rozpoznawania emocji i zrozumienia przyczyn zachowań | 1 |
| 54 | Mind Skills. Umysł i talenty lub równoważne | Mind Skills. Umysł i talenty - przetestuj swoją inteligencję! Lub równoważne. Gra planszowa z zadaniami z różnych obszarów - logiki, obserwacji, umiejętności szybkiego liczenia, sprytu | 1 |
| 55 | Mijamy się samoświadomość i odporność lub równoważne | Mijamy się SOR 2 (samoświadomość i odporność) lub równoważne Gra planszowa z min.170 kartami zadań, kartami emocji, kostkami, pionkami. | 1 |
| 56 | Wrzuć na luz. Gra typu memory lub równoważne | Wrzuć na luz. Gra typu memory; pamięć z pozytywnymi zdjęciami i wartościowymi sentencjami. | 1 |
| 57 | Kłębki emocji – gra karciana lub równoważne | Kłębki emocji. Paulina Pawłowska lub równoważne Gra karciana wspierająca rozwój emocjonalno-społeczny dzieci. Gra ma polegać na rozpoznawaniu i nazywaniu uczuć oraz znajdowanie sposobów radzenia sobie z nimi | 1 |
| 58 | Memory emocje - znajdź, rozpoznaj i nazwij lub równoważne | Memory emocje - znajdź, rozpoznaj i nazwij! lub równoważne. Zestaw minimum 40 tafelków, z których można ułożyć 20 par, | 1 |
| 59 | Eduterapeutica lux Problemy wychowawcze Emocje lub równoważne | Eduterapeutica lux Problemy wychowawcze Emocje lub równoważne. Pakiet oprogramowania wspierającego zajęcia mające na celu wspieranie rozwoju emocjonalnego ucznia Licencja otwarta, oprogramowanie na nośniku elektronicznym np. pendrive. Ma zawierać poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku, poradnik metodyczny, gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów | 1 |
| 60 | Bądź dla siebie dobry. Karty rozwojowe lub równoważne | Bądź dla siebie dobry. Karty rozwojowe budujące poczucie własnej wartości lub równoważne. Zestaw min.30 rozwojowych kart, które mają pomagać budować poczucie własnej wartości. Ćwiczenia na kartach mają być zainspirowane metodami pochodzącymi z psychoterapii poznawczo-behawioralnej, tj. terapii akceptacji i zaangażowania (ACT) oraz samowspółczucia (self-compassion) | 1 |
| 61 | Mijamy się Rozwód lub równoważne | Mijamy się Rozwód lub równoważne. Pomoc terapeutyczna przeznaczona do pracy z dziećmi, których rodzice rozstają się lub są już po rozwodzie. | 1 |
| 62 | Karty Dobrostanu Happy Me lub równoważne | Karty Dobrostanu Happy Me - metaforyczne karty terapeutyczne do pracy z młodzieżą i dorosłymi lub równoważne. Zestaw min. 26 kart na których na 1 stronie jest metaforyczny obraz, który ma inspirować do rozmowy i wywołać skojarzenia, a na drugiej tekst nawiązujący do 6 obszarów dobrostanu opartego na podejściu dr Carol Ryff: autonomia, rozwój osobisty, samoakceptacja, cel w życiu, panowanie nad otoczeniem i pozytywne relacje z innymi. | 1 |
| 63 | Emo-memo rozwój emocjonalny lub równoważne | Emo-memo rozwój emocjonalny lub równoważne- gra dotyczące rozwoju umiejętności samoregulacji emocji u dzieci, minimum 24 kartoniki z emocjami | 1 |
| 64 | Eduterapeutica lux Problemy wychowawcze Przemoc i agresja lub równoważne | Eduterapeutica lux Problemy wychowawcze Przemoc i agresja lub równoważne. Pakiet oprogramowania wspierającego zajęcia mające na celu przeciwdziałaniu przemocy i zastępowania agresji. Licencja otwarta, oprogramowanie na nośniku elektronicznym np. pendrive. Ma zawierać poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku, poradnik metodyczny, gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów | 1 |
| 65 | Rozmawialnik część 1 i 2 lub równoważne | Rozmawialnik część 1 i 2 lub równoważne Pojemnik z min. 40 kartami z pytaniami, które mają pobudzić do głębszych rozmów, wyrażających prawdziwe zainteresowanie drugim człowiekiem. | 1 |
| 66 | Mów mi, jak mam to powiedzieć - ćwiczenia do terapii dzieci lub równoważne | Mów mi, jak mam to powiedzieć! Ćwiczenia do terapii dzieci z zaburzeniami komunikacji językowej. Anna Żywot lub równoważne. Pakiet ćwiczeń dla dzieci z zaburzeniami mowy, który pomaga im rozwijać umiejętności językowe poprzez naśladowanie naturalnych etapów nabywania języka. | 1 |
| 67 | Drzwi. Składanki terapeutyczne lub równoważne | Drzwi. Składanki terapeutyczne. I. Filipiak-Kudasik lub równoważne. Pomoc do ćwiczenia umiejętności płynnego i bezbłędnego czytania oraz poprawnego zapisywania przeczytanych wyrazów. Materiał ma bazować na sylabowej metodzie czytania | 1 |
| 68 | Leksemki. Karty rozwijające mowę i język lub równoważne | Leksemki. Karty rozwijające mowę i język. A Bala lub równoważne. Karty mają zawierać materiał obrazkowy, na podstawie którego wykonywane mają być ćwiczenia. Na odwrocie każdej karty ma być napisany wyraz lub wyrazy w odpowiedniej formie fleksyjnej. | 1 |
| 69 | Narzędzia do pionizacji i lateralizacji języka lub równoważne | Narzędzia do pionizacji i lateralizacji języka. Zestaw 4 narzędzi do ćwiczeń ruchu języka do góry i w dół oraz na boki | 3 |
| 70 | MTalent Zajęcia logopedyczne - pakiet Ekspert + Karty Pracy lub równoważne | MTalent Zajęcia logopedyczne - pakiet Ekspert + Karty Pracy lub równoważne. Oprogramowanie z następującymi modułami: Moduły wchodzące w skład pakietu:  a.Głoska SZ Głoska Ż Głoska CZ  b.Głoska DŻ  c.Głoska S  d.Głoska Z  e.Głoska C  f.Głoska DZ  g.Głoska Ś  h.Głoska Ź  i.Głoska DŹ  j.Głoska Ć  k.Głoska L  l.Głoska R  m.Różnicowanie S – Z  n.Różnicowanie C – DZ  o.Różnicowanie głosek szeregu syczącego (S, Z, C, DZ)  p.Różnicowanie SZ – Ż  q.Różnicowanie CZ – DŻ  r.Różnicowanie Z –Ż  s.Różnicowanie S –SZ  t.Różnicowanie L – J  u.Różnicowanie R – L  v.Różnicowanie głosek trzech szeregów  w.Głoski tylnojęzykowe (K, G, H),  x.Głoski przedniojęzykowo-zębowe: T, D, N,  y.Słuch fonemowy,  z.Mowa bezdźwięczna (w tym obszerne rozdziały z różnicowania głosek bezdźwięcznych i ich dźwięcznych odpowiedników)  aa.Tematyczne (np. grupowe) zajęcia logopedyczne | 1 |
| 71 | Wyraźne R – trening poprawnej wymowy lub równoważne | Wyraźne R – trening poprawnej wymowy program multimedialny lub równoważne. Licencja na min. 3 stanowiska komputerowe. Program ma składać się z multimedialnych ćwiczeń, w ramach których w formie zabaw i gier dziecko pracuje nad wymową głoski R w izolacji, w sylabach, w wyrazach oraz w zdaniach. | 1 |
| 72 | Pakiet Logoobrazki programy lub równoważne | Pakiet Logoobrazki programy lub równoważne. Pakiet min 3 programów do kształtowania prawidłowej wymowy głosek dotyczący sygmatyzmu, rotacyzmu, mowy bez dźwięcznej | 1 |
| 73 | EduSensus Logopedia Pro 4.0 - Pakiet podstawowy lub równoważne | EduSensus Logopedia Pro 4.0 - Pakiet podstawowy z mikrofonem i kartami pracy lub równoważny. Pakiet minimum 9 multimedialnych programów logopedycznych, które wspomogą profilaktykę, diagnozę oraz terapię większości zaburzeń mowy i języka występujących u dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. | 1 |
| 74 | Trzymaj język za zębami - Kategoryzacje z ćwiczeniami artykulacji głosek zębowych lub równoważne | Trzymaj język za zębami - Kategoryzacje z ćwiczeniami artykulacji głosek zębowych lub równoważne. Utrwalanie głosek zębowych ma być połączone z zadaniami stymulującymi rozwój operacji umysłowych tj. umiejętności przeprowadzania kategoryzacji, wykluczanie elementów z szeregu oraz myślenie przez analogię | 1 |
| 75 | Pralka z wyrazami - gra edukacyjna lub równoważne | Pralka z wyrazami - gra edukacyjna lub równoważne. Gra ma służyć ćwiczeniom poprawnej wymowy, głoskowania, sylabowania, pamięci słuchowej, percepcji wzrokowej, umiejętności przeliczania, wyodrębniania ze zbioru. | 1 |
| 76 | LEGO Education SPIKE Prime lub równoważne | LEGO Education SPIKE Prime lub równoważne. Zestaw min. 525 klocków przeznaczonych dla uczniów klas 4-8 służących do nauki kodowania i programowania w języku Scratch | 1 |
| 77 | Lego Education Spike Essential Set lub równoważne | Lego Education Spike Essential Set lub równoważne. Zestaw ma zawierać 449 elementów do nauki STEAM dzieci w młodszym wieku szkolnym, w tym Mały Smart Hub z akumulatorem, 2x mały silnik, Czujnik koloru  Matrycę LED 3x3 | 3 |
| **POMOCE DLA SZKOŁY W BRNIU OSUCHOWSKIM** | | | |
| 78 | Stolik meblowy z szafką i pojemnikami na drukarkę 3D | Stolik meblowy z szafką i pojemnikami na drukarkę 3D. Stolik ma być wykonany z płyty meblowej laminowanej. Posiadać duży blat w którym z tyłu w płycie umieszczona jest przelotka na kable. Po bokach blatu mają być ograniczniki z płyty.  Tył z 3 uchwytami do powieszenia rolek z filamentem. Pod blatem ma być minimum blatem 6 wysuwanych, pojemnych plastikowych pojemników do przechowywania, poniżej, w szafce pionowa przegroda i po jednej półce z każdej strony - łącznie 4 głębokie przestrzenie do przechowywania. Szafa ma być zamykana na zamek z 2 kluczami | 1 |
| **POMOCE DLA SZKOŁY W CZERMINIE** | | | |
| 79 | Gra językowa  What is it? lub równoważne | Gra językowa What is it? - edukacyjna gra w karty lub równoważne. Gra typu quiz ucząca swobodnego opisywania typowych przedmiotów codziennego użytku pod kątem ich wyglądu, sposobu wykonania, zastosowań, przydatności itp. Ma polegać na odgadywaniu nazw popularnych przedmiotów na podstawie ich opisów prezentowanych w formie wskazówek typu: Z czego to jest zrobione? Jak to wygląda? Do czego służy? itd. | 1 |
| 80 | Gra językowa  Who's Who? lub równoważne | Who's Who? - gra językowa ukierunkowaną na naukę słownictwa angielskiego związanego z opisem cech wyglądu fizycznego lub równoważne. Gra polega na losowaniu kart z wizerunkami osób i zadawaniu przez inne osoby, lub resztę grupy pytań dotyczących cech wyglądu tych osób. | 1 |
| 81 | Grammar Trainer 1 (A1-A2) Photocopiable Resource Book - Beginner/Elementary lub równoważne | Grammar Trainer 1 (A1-A2) Photocopiable Resource Book - Beginner/Elementary lub równoważne, arkusze do kopiowania do nauki i powtórek z gramatyki angielskiej dla uczniów szkół podstawowych - poziom A1-A2. Powtórki mają dotyczyć m.in. następujących tematów:  Personal Pronouns  2 Be (affirmative, negative and interrogative)  3 Be (affirmative, negative and interrogative)  4 Possessive Adjectives  5 Wh- Words (Question words)  6 Demonstrative Adjectives  7 Articles  8 Plurals  9 There is… / There are…  10 Is there…? / Are there…? Prepositions: in, on, under.  11 Have (affirmative and negative)  12 Have (interrogative and short answers)  13 Have (affirmative, negative and interrogative)  14 Countables and Uncountables (some and any)  15 Countables and Uncountables (a little, a few and a lot of)  16 Countables and Uncountables (how much and how many)  17 Possessive Case / Whose…?  18 Imperatives  19 Present Simple Tense (affirmative)  20 Present Simple Tense (negative)  21 Present Simple Tense (interrogative and short answers)  22 Adverbs of Frequency  23 Prepositions of time: at, on, in.  24 Can: ability (affirmative and negative)  25 Can: ability (interrogative and short answers)  26 Present Continuous Tense (affirmative)  27 Present Continuous Tense (affirmative)  28 Present Continuous Tense (negative and interrogative)  29 Present Continuous Tense (negative, interrogative and short answers)  30 Object Pronouns  31 Love / Like / Hate + -ing  32 Making suggestions  33 Why don’t…? / Let’s…  34 Present Simple vs Present Continuous  35 Present Simple vs Present Continuous  36 Present Continuous for the future  37 Time + Prepositions of Time and Date: at, in, on  38 Prepositions: between, in front of, opposite, next to, behind  39 Question Tags  40 Expressions with Have and Be  41 Can: requests (affirmative, negative and interrogative)  42 Past Simple Be  43 Past Simple Have  44 Past Simple Regular Verbs  45 Past Simple Irregular Verbs  46 Going to  Grammar Tables  Answer Key | 1 |
| 82 | Grammar Trainer 2 (A2) Photocopiable Resource Book lub równoważne | Grammar Trainer 2 (A2) Photocopiable Resource Book – Elementary lub równoważne; arkusze do kopiowania do nauki i powtórek z gramatyki angielskiej dla uczniów szkół podstawowych - poziom A2  Arkusze mają dotyczyć m.in. następujących tematów:  Present Continuous  2 Adverbs of Manner (1)  3 Adverbs of Frequency  4 Was / Were  5 Was / Were  6 Dates and Expressions of Time  7 Past Simple Tense (regular verbs)  8 Past Simple Tense (regular verbs)  9 Past Simple Tense (regular verbs)  10 Past Simple Tense (irregular verbs)  11 Past Simple Tense (irregular verbs)  12 Past Simple Tense (irregular verbs)  13 How + Adjective  14 Giving Directions  15 Prepositions  16 Comparatives  17 Comparatives  18 Comparatives  19 Superlatives  20 Superlatives  21 Possessive Pronouns  22 Past Continuous  23 Past Continuous  24 Past Continuous vs Past Simple (1)  25 Sequences  26 Can / Can’t – Could / Couldn’t  27 Can / Can’t – Could / Couldn’t  28 Can / Can’t – Could / Couldn’t  29 Indefinite Adverbs  30 Get  31 Verbs + ing  32 Future – Going to / Present Continuous  33 Future – Going to / Present Continuous  34 Future – Going to / Present Continuous  35 Future with Will  36 Going to vs Will  37 Word Order (adjectives)  38 Prepositions of place  39 Whose…? and Possessive Pronouns  40 Adverbs of Manner (2)  41 Indefinite Pronouns  42 Past Continuous vs Past Simple (2)  43 Would like / Would rather  44 Should / Shouldn’t  45 Have to / Don’t have to  46 Must / Mustn’t  47 Don’t have to / Mustn’t / Must  48 Have to (Present, Past and Future)  49 Could (requests)  50 Let / Make  51 Expressing Agreement with So / Neither  52 Past Participle  53 Present Perfect (affirmative, negative and interrogative)  54 Present Perfect (ever /never - already / just / yet)  55 Present Perfect (been / gone)  56 Present Perfect (How long..? + for / since)  57 Present Perfect vs Past Simple  58 Present Perfect vs Past Simple  Grammar Tables  Answer Key | 1 |
| 83 | Listening activities + CD audio 1 Photocopiable Resource Book lub równoważne | Listening activities + CD audio 1 Photocopiable Resource Book lub równoważne  Książka służąca do nauki rozumienia ze słuchu. Ma dotyczyć m.in. następujących tematów  People  -Welcome to the Art Show  -The picnic shopping list  -At the beach  -Photos  -Pets  -I'm really hungry!  -Spelling can be fun!  -Invitations  -The First Fub Quiz  -Directions  -What do you want to be?  -Lucy's bag  -Cycling is amazing  -Favourites -What shell we do?  -Fun with numbers  -Messages  -The Midnight Hotel  -The Second Fun Quiz  -Party time  -Buying clothes  -The magic show  -Trouble at the airport  -An accident  -Radio One Sport  -Advertisement  -First Aid  -On the phone  -The Third Fun Quiz | 1 |
| 84 | Language Trainer 1 (A1-A2) + CD audio lub równoważne | Language Trainer 1 Photocopiable Resource Book Beginner/Elementary lub równoważne: arkusze do kopiowania do nauki i powtórek z angielskiego dla uczniów szkół podstawowych w zakresie: vocabulary, grammar, listening, reading, speaking, writing - poziom A1-A2 | 1 |
| 85 | Gra językowa  My Shopping List lub równoważne | Gra językowa My Shopping List - bingo obrazkowo-wyrazowe lub równoważne; edukacyjna gra w karty do nauki angielskiego ucząca słownictwa tematycznego: jedzenie, picie i zakupy. | 1 |
| 86 | Bored? Games! English board games for learners and teachers (A1-B1). Gry do nauki angielskiego lub równoważne | Bored? Games! English board games for learners and teachers (A1-B1) lub równoważne; minimum 40 ilustrowanych gier dla uczących się języka angielskiego od poziomu podstawowego po średnio zaawansowany (A1-B1). | 1 |
| 87 | Bored? Games! English board games for learners and teachers. Poziom A2-C1. Vocabulary. Gry do nauki angielskiego lub równoważne | Bored? Games! English board games for learners and teachers. Poziom A2-C1. Vocabulary lub równoważne, minimum 40 ilustrowanych gier dla uczących się języka angielskiego od poziomu podstawowego po średnio zaawansowany (A2-C1). | 1 |

**CZĘŚĆ II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **LP** | **Nazwa towaru** | **Opis Towaru** | **Ilość sztuk** |
| **POMOCE DLA SZKOŁY W BRNIU OSUCHOWSKIM** | | | |
| 1 | Scena Mobilna | Mobilna scena o rozmiarach 4x3 m (po złożeniu), musi składać się co najmniej z następujących elementów:  rozmiar sceny po złożeniu 4x3 m  - 6 podestów 2x1m  - 6 kompletów nóg regulowanych w zakresie 40-60cm  - uchwyty mocujące - komplet  - schody modułowe  Scena musi spełniać wymogi odpowiednich norm i przepisów odnośnie do bezpieczeństwa  użytkowania  Certyfikaty PN-EN-ISO 3834-2. | 1 |