

## OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA – dostawa wyposażenia do Szkoły Podstawowej we Wręczy

Lp.	Przedmiot zamówienia	Ilość	Opis przedmiotu zamówienia – minimalne wymagania
1	Krzeseło uczniowskie	8	Krzesełko z regulowaną (rozmiar 3-4) wysokością przeznaczone do szkół. Powinno mieć szerokie, zaokrąglone oparcie zapewniające wygodę siedzenia i wyprofilowane siedzisko eliminujące ucisk pod kolanami w trakcie siedzenia. Podstawa wykonana w kształcie litery H zapewniająca wysoką stabilność.  Oparcie i siedzisko wykonane ze sklejki bukowej w kolorze naturalnym o grubości min. 6 mm. Stelaż krzeselka wykonany z rury płaskoowalnej.
2	Stół uczniowski z możliwością regulacji wysokości i kąta nachylenia blatu	8	Stół pochyły jednoosobowy z blatem w kolorze bukowym o wymiarach 100x50 cm i regulowaną wysokością (rozmiar 3-4) przeznaczony dla dzieci niepełnosprawnych poruszających się na wózkach inwalidzkich. Jego konstrukcja powinna być dostosowana do podstawowych wymiarów wózka inwalidzkiego. Odległość między nogami stołu powinna wynosić od 80 cm (dodatkowy profil pod blatem) do 84 cm. Stelaż stołu aluminiowy w kolorze srebrnym powinien być wykonany z rury płaskoowalnej pozbawionej

			niebezpiecznych kantów. Blat wykonany ze sklejki z laminatem HPL. Stół powinien mieć zaokrąglone narożniki blatu zwiększające bezpieczeństwo użytkowników. Stół oprócz regulowanej wysokości powinien posiadać możliwość regulowania kąta pochylenia blatu pozwalającą na odpowiednie dopasowanie powierzchni roboczej do potrzeb dziecka.
3	Program multimedialny 1	1	Program służący do terapii psychoneurologicznej dla uczniów w wieku 6-10 lat z zaburzeniami uwagi i koncentracji. Pakiet różnorodnych multimedialnych ćwiczeń, które pomagają w prowadzeniu ciekawych i skutecznych zajęć wyrównawczych i rewalidacyjnych, w małych grupach lub indywidualnie. Wspierają terapie m.in. w takich obszarach jak: percepcja, pamięć, grafomotoryka, ortografia, koncentracja, kompetencje emocjonalne i społeczne. Zawierający: około 400 ćwiczeń multimedialnych, około 300 wydrukowanych kart pracy, długopis 3D z kartami pracy, grę wielkoformatową do zabawy na dywanie - rozładowującą emocje, pomagającą w usprawnianiu motoryki i koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej), grę wzbogacającą u dzieci umiejętności społeczne, językowe, myślenie operacyjne, pamięć i koncentrację uwagi, poradniki metodyczne ze scenariuszami prowadzenia zajęć.
4	Program multimedialny 2	1	Program zawierający siedem części: słuch i mowa, orientacja w przestrzeni, myślenie matematyczne, koncentracja i samokontrola, koordynacja i grafomotoryka, ortografia. Przeznaczony do pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi w wieku 6-10. z grupy ryzyka dysleksji rozwojowej obejmującej dysleksję (tu w wąskim znaczeniu), dysgrafię, dysortografię

			<p>oraz dyskalkulię a także z dziećmi z ADHD. Dostosowany do potrzeb dzieci ze spektrum autyzmu. Zawierający: scenariusze zajęć obejmujące różne typy aktywności indywidualnych, zespołowych oraz angażujących całą grupę dzieci, elementy kartonowe do pracy na stolikach, elementy kartonowe, nacinane i dziurkowane do pracy na podłodze, inne elementy takie jak: plansze stołowe, plansze plenerowe, sznurki, klocki, kostki, woreczki, kamienie; elementy do samodzielnego wydrukowania: karty, elementy gier i zabaw, gry i zabawy multimedialne.</p>
5	Program multimedialny 3	1	<p>Program zawierający zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji słuchowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartej na analizatorze słuchowym.</p> <p>Zawierający m.in. różne ćwiczenia multimedialne: rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków, zabawy dźwiękami, cechy dźwięku, sekwencje i rytmy, pamięć słuchowa i polecenia złożone, analiza słuchowa, synteza słuchowa, słuch fonemowy, rymy, zagadki, koordynacja słuchowo-wzrokowo-ruchowa, ekrany interaktywne (ćwiczenia typu: odsłuchiwanie i nagrywanie własnej wersji materiału językowego, łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne). Karty pracy do wydruku.</p>

6	Program multimedialny 4	1	<p>Program dla terapeutów służący do wspierania terapii dzieci z autyzmem, zawierający gry i ćwiczenia umożliwiające dzieciom zarówno współdziałanie i ruch, jak i ćwiczenie koncentracji uwagi czy małej grafomotoryki. Służący do rozwijania umiejętności liczenia i porównywania, umiejętności językowych w zakresie słownictwa i zdolności abstrahowania i budowania świadomości ekologicznej. Ćwiczący percepcję wzrokową, spostrzegawczość, koordynację wzrokowo-ruchową i uczący współpracy w grupie. Pozwalający na wykorzystywanie funkcji wielodotyku (multitouch) tablicy interaktywnej, dzięki czemu rysowanie i korzystanie z tablicy jest możliwe przez kilkoro dzieci jednocześnie. Program zawierający minimum 6 gier wspierających rozwój umiejętności tworzenia pola wspólnej uwagi. Każda z gier powinna mieć co najmniej 4 poziomy trudności i może być obsługiwana za pomocą interfejsu ruchowego, ekranu dotykowego i myszki. Program do wspierania nauki podążania za gestem wskazywania, kierunkiem głowy i wzroku oraz inicjowania kontaktu.</p>
7	Program multimedialny 5	1	<p>Program umożliwiający niwelowanie problemów wychowawczych. Zbiór dokumentów, konspektów i pomocy dydaktycznych w wersji elektronicznej, który kompleksowo wspiera szkołę (dyrektora, nauczycieli, wychowawców i specjalistów) oraz rodziców w obszarach problemami rozwojowymi w zakresie psychologicznym i społecznym uczniów w różnym wieku. Zestaw zawierający co najmniej: pendrive ze zbiorem różnorodnych materiałów (poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze) z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku; poradnik metodyczny; gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów.</p>

8	Program multimedialny 6	1	Program multimedialny skierowany do nauczycieli oraz pedagogów-psychologów do prowadzenia zajęć rewalidacyjnych i kompensacyjnych z uczniami w wieku 6- 10lat. Pomagający przygotować się do zajęć z uczniami, a także z rodzicami dzieci z ryzykiem występowania i ze zdiagnozowanymi problemami z zakresu dysleksji rozwojowej. Obejmuje zagadnienia z zakresu: dysleksja, dysgrafia, dysortografia, dyskalkulia. Zestaw zawierający: ćwiczenia multimedialne, które można komponować zależnie od zdiagnozowanych problemów ucznia; zestaw interaktywnych ćwiczeń, zabaw i gier edukacyjnych, nawiązujących do znanych gier komputerowych; wydrukowane karty pracy dostępne również w programie; poradnik metodyczny z instrukcją obsługi; poradnik dla rodziców.
9	Program multimedialny 7	1	Trzyczęściowy program multimedialny zawierający: plansze interaktywne, zawierające różne typy ćwiczeń przeznaczone na tablicę interaktywną np. krzyżówki, quizy, połącz w pary, itd. Program zawierający tematy wiodące – związane z obudową dydaktyczną, interakcje – różnorodnych ćwiczeń wspierających naukę i zapamiętywanie, filmy edukacyjne - wprowadzające w tematy wiodące każdej części, ćwiczenia do nauki języka angielskiego. Obudowa dydaktyczna powinna zawierać: karty pracy dla uczniów, scenariusze zajęć i zabaw dla nauczycieli, program nauczania, zawierający opis sposobów obserwacji dziecka pod kątem osiągniętych przez nie umiejętności, przewidzianych podstawą programową, diagnozę uczniów.
10	Program multimedialny 8	1	Pakiet multimedialny zawierający ćwiczenia multimedialne, gry i zabawy planszowe rozwijające koncentrację, samokontrolę w aktywności ruchowej. Ćwiczące podzielność uwagi, tłumienie niepożądanych bodźców, utrzymanie uwagi w gotowości. Zawierający zestaw dokumentów, konspektów i pomocy dydaktycznych w

			wersji elektronicznej, który kompleksowo wspiera szkołę (dyrektora, nauczycieli, wychowawców i specjalistów) oraz rodziców w obszarach problemami rozwojowymi w zakresie psychologicznym i społecznym uczniów w różnym wieku. Pakiet powinien zawierać materiały dla nauczycieli: m.in.: poradniki metodyczne podzielone na moduły tematyczne i grupy wiekowe uczniów, scenariusze zajęć wychowawczych oraz materiały do ich prowadzenia, prezentacje tematyczne (w tym na wywiadówki dla rodziców) oraz poradniki, ulotki informacyjne dla rodziców (wydrukowane, z możliwością ich dodruku z programu).
11	Kanapa do wyciszeń	2	Kanapa do wyciszeni z wysoko zabudowanymi bokami pozwalająca stworzyć spokojne miejsce odpoczynku i wyciszenia, zapewniająca podparcie dla głowy podczas siedzenia. Wykonana z pianki pokrytej trudnopalną tkaniną. Stelaż z profilu metalowego. Boki kanapy wykonane z lakierowanej sklejki lub sklejki pokrytej tkaniną filcową. Minimalne wymiary 130 x 70 x 140 cm. Minimalna wysokość siedziska 40 cm.
12	Pufa	2	Pufa - kanapa wypełniona pianką. Pokrycie pokrowcem z poliestru. Minimalne wymiary 100 x 90 cm. Minimalna wysokość siedziska 40 cm.
13	Worek do boksowania złości	2	Worek do boksowania służący do bezpiecznego odreagowywania złości w kształcie walcowatej poduszki. Przeznaczony dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Powinien być wykonany z trwałej i zmywalnej tkaniny PCV. Minimalne wymiary: 25 x 40 cm.
14	Zestaw poduszek	1	Zestaw zawierający minimum 5 miękkich poduszek przedstawiających różne emocje, wykonanych z poliestru, z wypełnieniem z pianki. Minimalna średnica: 35 cm.

	przedstawiający różne emocje		
--	---------------------------------	--	--