**Załącznik nr 8. Specyfikacja szczegółowa przedmiotu zamówienia**

**Część I - Zakup i dostawa sprzętów**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **lp.** | **Nazwa** | **Ilość** | **Opis szczegółowy – wymagania minimalne** |
| 1 | **Dywan i ściana multimedialna, interaktywna** | 2 | Multimedialne, interaktywne urządzenie pozwalające na wyświetlanie obrazu i interakcję zarówno w pionie, jak i poziomie. Ma spełniać ono funkcję zarówno interaktywnej ściany, jak i podłogi. Umożliwiać obsługę aplikacji, ale może też służyć jako samodzielne centrum multimedialnej rozrywki. Kompatybilność urządzenia i wbudowane kółka mają pozwalać na swobodę przemieszczania urządzenia pomiędzy pomieszczeniami. Dywan i ścianę interaktywną można obsługiwać za pomocą piłeczek, pisaków, klawiatury i myszki. Pisaki interaktywne umożliwiają rysowanie, sterowanie grami i obsługę dowolnych aplikacji. Gry można również obsługiwać za pomocą piłek, rzucając je w wyświetlane na ekranie symbole i animacje. Dzięki tej funkcjonalności stanowi on także system interaktywnej rozrywki grupowej, łączący aktywność ruchową z wirtualną rzeczywistością. Brak montażu, w pełni złożone urządzenie, gotowe do uruchomienia i używania po wyjęciu z kartonu.  **Wielkość wyświetlanego obrazu:** szerokość 178 cm/ wysokość 113 cm (max: szerokość 226 cm/ wysokość 144 cm), na podłodze: szerokość 185 cm / wysokość 118 cm  **Elementy urządzenia:**  zintegrowana platforma multimedialna z komputerem, projektorem, interaktywnym ekranem, czujnikami, głośnikami, wejściami USB, HDMI, pakietem 120 interaktywnych aplikacji  **Opis projektora:** krótkoogniskowy – wysoka jakość obrazu wyświetlanego z małej odległości  **Waga i wymiary min:**  waga – 30 kg wysokość – 36,8 cm szerokość – 39,7 cm głębokość – 58,3 cm  **Dodatkowe akcesoria minimalne wymagania:**  • 2 interaktywne pisaki • 40 piłek • klawiatura bezprzewodowa • kabel zasilający • kosz na piłki • torba na dodatki  -kabel zasilający  - minimum 43 aplikacje, 120 aktywności.  W zestawie z Urządzeniem w wersji podstawowej muszą być dołączone:  - pakiet startowy: 250 aktywności edukacyjno-rozwojowych, pakiet edu mini- 95 aktywności edukacyjnych,  **Zamawiający wymaga dodatkowego Pakietu:**  Wraz z urządzeniem zamawiający należy dołączyć **dodatkowe pakiety edukacyjne:**  **zawierający minimum:**  - Pakiet eksperymenty- minimum 9 gier zawierających 96 aktywności, które pozwolą dzieciom zagłębić się w świat fascynującej przyrody w oparciu o doświadczenia, obserwację, tworzenie projektów.  -Pakiet kodowanie i programowanie – zawierający minimum 3 gry zawierające 223 aktywności, które w przyjazny sposób wprowadzają dzieci w świat programowania. |
| 2 | **Licencja - dostęp do portalu wirtualnych lekcji (3 lata)** | 2 | Licencja 3 letni dostęp do portalu wirtualnych lekcji, minimalne wymagania:  Licencja ma umożliwiać dostęp trzyletni do portalu dla nauczycieli zawierającego 14 modułów dydaktycznych takich jak: biologia, chemia, fizyka, geografia, historia, matematyka, sztuka, muzyka, religia, wf, technologia. W portalu ma znajdować się ponad 1000 gotowych do wykorzystania na lekcji materiałów zawierających wizualizacje miejsc w trybie 360°, trójwymiarowe obiekty i złożone struktury na wyciągnięcie ręki.  Wraz z:  Edukacyjny park rozrywki: Wirtualne doświadczenie dla uczniów w edukacyjnym parku rozrywki -  Każda scena wirtualnej rzeczywistości w parku zapewnia unikalne doświadczenie do eksploracji tworząc dla uczniów angażujący sposób na naukę poszczególnych przedmiotów i tematów w całym programie nauczania. Uczeń może uzyskać dostęp do scen w wirtualnej rzeczywistości za pomocą zestawu słuchawkowego na dowolnym urządzeniu mobilnym lub w przeglądarce internetowej. Każda  scena zawiera szereg ustrukturyzowanych działań i zadań, które uczniowie muszą wykonać - wraz z dodatkowymi informacjami i zasobami edukacyjnymi, aby zapewnić, że uczniowie zgłębiają każdą strefę nauki w jasny i sensowny sposób. Doświadczenie edukacyjne, które zawiera 237 scen wirtualnych, które sprawia, że niemożliwe staje się (wirtualną) rzeczywistością. Pozwala zabrać uczniów na Księżyc, przepłynąć przez naczynie krwionośne, spotkać dinozaury lub wspiąć się po łodydze fasoli - z dowolnego urządzenia, bez względu na to, gdzie jesteś. Pozwala uczniom odkrywać, zwiedzać i doświadczać niewyobrażalnych rzeczy - wszystko z metawersu, w pierwszym edukacyjnym parku rozrywki wirtualnej rzeczywistości.  Lub równoważne co do funkcji oraz parametrów technicznych  Gogle muszą być kompatybilne z programem do wirtualnych lekcji. |
| 3 | **Wyposażenie Wirtualnej pracowni wieloprzedmiotowej VR** | 2 | W skład kompletu 1 wirtualnej pracowni wieloprzedmiotowej wchodzą następujące elementy:  • Wirtualne Laboratorium Przedmiotowe - zestaw**, 12 szt.** Gogli- specyfikacja poniżej  • Zestaw 4 ręcznych kontrolerów USB do VR - 3 kpl.  • Router sieciowy z konfiguracją - 1 szt.  • Usługa wdrożenia i szkolenia - 1 szt.  Minimalna Specyfikacja wirtualne laboratorium przedmiotowe:   Okulary VR wirtualne laboratorium przedmiotowe zestaw 8 sztuk w twardej walizce oraz zestaw 4 sztuk w walizce ( w sumie 12 sztuk) z kontrolerami ręcznymi- 12szt.:  Ośmiordzeniowy procesor, Procesor graficzny 615 @ 780 MHz 4 GB pamięci RAM i 64 GB pamięci wewnętrznej 5,5-calowy szybki wyświetlacz LCD 2560 x 1440 @ częstotliwość odświeżania 70 Hz Dwuzakresowe WiFi 802.11 a/b/g/n 2,4/5 GHz + Bluetooth 4.2 Przedni aparat 13 MP z autofokusem Soczewka Fresnela i soczewka asferyczna z polem widzenia 100 stopni, Internal 4000mAh Lithium Polymer Battery with Wewnętrzna bateria litowo-polimerowa 4000 mAh o minimalnym czasie pracy 4 godziny przy ciągłym użytkowaniu, Częstotliwość odświeżania, Czujnik zbliżeniowy / G-Sensor / Kompas elektroniczny / 9-osiowy system żyroskopowy, Ładowanie/wejście USB-C dla kontrolera ręcznego, Gniazdo kart Micro SD do rozbudowy pamięci, Głośniki stereofoniczne i mikrofon, Wyjście stereo jack 3,5 mm do użytku w słuchawkach, Waga: 385 gramów. 5,5 calowy szybki wyświetlacz o wysokiej rozdzielczości 2560 x 1440. Okulary posiadają możliwość zakładania na okulary korekcyjne. Lub równoważne co do parametrów technicznych i funkcjonalnych. |
| 4 | **Koszt wirtualnego gabinetu terapeutycznego VR** | 1 | Zestaw musi zawierać następujące elementy:  • Zestaw okularów 64 GB – 12 sztuk Minimalna Specyfikacja wirtualne laboratorium przedmiotowe:   Okulary VR wirtualne laboratorium przedmiotowe zestaw 8 sztuk w twardej walizce oraz zestaw 4 sztuk w walizce ( w sumie 12 sztuk) z kontrolerami ręcznymi- 12szt.:  Ośmiordzeniowy procesor, Procesor graficzny 615 @ 780 MHz 4 GB pamięci RAM i 64 GB pamięci wewnętrznej 5,5-calowy szybki wyświetlacz LCD 2560 x 1440 @ częstotliwość odświeżania 70 Hz Dwuzakresowe WiFi 802.11 a/b/g/n 2,4/5 GHz + Bluetooth 4.2 Przedni aparat 13 MP z autofokusem Soczewka Fresnela i soczewka asferyczna z polem widzenia 100 stopni, Internal 4000mAh Lithium Polymer Battery with Wewnętrzna bateria litowo-polimerowa 4000 mAh o minimalnym czasie pracy 4 godziny przy ciągłym użytkowaniu, Częstotliwość odświeżania, Czujnik zbliżeniowy / G-Sensor / Kompas elektroniczny / 9-osiowy system żyroskopowy, Ładowanie/wejście USB-C dla kontrolera ręcznego, Gniazdo kart Micro SD do rozbudowy pamięci, Głośniki stereofoniczne i mikrofon, Wyjście stereo jack 3,5 mm do użytku w słuchawkach, Waga: 385 gramów. 5,5 calowy szybki wyświetlacz o wysokiej rozdzielczości 2560 x 1440. Okulary posiadają możliwość zakładania na okulary korekcyjne. Lub równoważne co do parametrów technicznych i funkcjonalnych.  • Kostka terapeutyczna VR do poruszania elementami 3D – 24 sztuki.  Kostka VR ma umożliwiać fizyczną interakcję z modelami 3D. Trzymanie w dłoni bijącego ludzkiego serca, czaszki lub spotkanie oko w oko z pająkiem przenosi każdą lekcje w inny wymiar. Modele 3D można oglądać bezpośrednio w okularach VR.  • Rozszerzenie systemu VR o pakiet terapeutyczny Terapia i Rewalidacja – 2 sztuki,  służące do ćwiczeń wspomagających usprawnianie zaburzonych funkcji i rozwój percepcji. Wspomagające koncentrację uwagi opartą na analizatorze wzrokowo-kinestetycznym. |
| 5 | **Głośniki** | 2 | 1 zestaw : 2 Głośniki komputerowe, muszą posiadać elementy sterujące zasilaniem i głośnością oraz gniazdo słuchawkowe łatwo dostępne na prawym głośniku. Minimalne wymagania techniczne: Całkowita moc (RMS): 5 W Wejście 3,5 mm: 1 Gniazdo słuchawkowe: 1 Elementy sterujące: Elementy sterujące zasilaniem i głośnością na prawym głośniku Wymagania systemowe: dowolne urządzenie (telewizor, komputer, smartfon, tablet) z gniazdem słuchawkowym 3,5 mm maksymalna waga zestawu głośników: 0,6 kg |
| 6 | **Laptop** | 7 | |  | | --- | | Laptop o minimalnych wymaganiach: |  |  |  | | --- | --- | | § | Minimalna wartość parametru : | | Ekran | Matryca, minimalna 15” , rozdzielczość: FullHD 1920x1080, | | Chipset | Dostosowany do zaoferowanego procesora | | Procesor | - procesor uzyskujący wynik co najmniej 18 000 punktów w teście Pas-smark  – CPU Mark według wyników procesorów publikowanych na stronie, na której musi znajdować się zaproponowany procesor: <http://www.cpubenchmark.net/cpu_list.php>  Na dzień 12 stycznia 2025r. – wydruk załączony do zapytania ofertowego  Lub  Na dowolny dzień po 12 stycznia 2025 r. – należy załączyć wydruk z danego dnia potwierdzający osiągniecie 18 000 punktów. | | Pamięć operacyjna RAM | Min 16 GB fabrycznie zainstalowana, | | Dysk twardy SSD | Min 512GB SSD zawierający partycję RECOVERY umożliwiającą odtworzenie systemu operacyjnego fabrycznie zainstalowanego na komputerze po awarii. | | Karta graficzna | Zintegrowana karta graficzna, współdzielona z pamięcią systemową | | Karta dźwiękowa | Zintegrowana karta dźwiękowa | | Karta sieciowa | 1Gb/s | | Porty/złącza wbudowane | Wbudowane porty i złącza: co najmniej 3 porty USB w tym min. 1 szt. USB 3.2 typ C, wejście słuchawkowe/mikrofonowe, HDMI,  Zamawiający nie dopuszcza zewnętrznych adapterów, | | Akcesoria wbudowane | Kamera, mikrofon, głośniki stereo | | Klawiatura | QWERTY, podświetlana | | Czytnik linii papilarnych | Tak | | Łączność | * LAN, WiFi (gen. 6) | | Bluetooth | Wbudowany moduł Bluetooth | | Zasilacz | Zasilacz zewnętrzny dedykowany | | Dodatkowe wyposażenie  (zewnętrzne) | - zewnętrzny napęd CD-RW ( USB) minimalne wymagania: zewnętrzny odtwarzacz i nagrywarka DVD/CD - USB  Zamawiający dopuszcza zestawy inne niż producenta.  Zamawiający nie dopuszcza zewnętrznych urządzeń innych niż powyższe. Pozostałe minimalne wymaganie muszą być integralną częścią laptopa (wbudowane). | |  | - mysz bezprzewodowa o minimalnych wymaganiach: SPECYFIKACJA TECHNICZNA: Typ połączenia: Połączenie bezprzewodowe w paśmie 2,4 GHz Zasięg łączności bezprzewodowej: 10 metrów Połączenie/zasilanie: Tak, wyłącznik zasilania Szczegóły baterii: 1 x AA Żywotność baterii: 12 miesięcy DPI (min/maks): ± 1000 Technologia czujnika: Płynne optyczne śledzenie ruchu Kółko przewijania: Kółko przewijania: Tak, 2D, optyczne Przewijanie pojedynczych wierszy Liczba przycisków: 3 Wymagania systemowe: Windows 7, 8, 10 lub nowszy, Mac OS X 10.5 lub nowszy, Chrome OS™, Linux z jądrem 2.6+ Port USB Zawartość opakowania: Mysz Nanoodbiornik 1 bateria AA (umieszczona w urządzeniu)  Zamawiający dopuszcza zestawy inne niż producenta.  Zamawiający nie dopuszcza zewnętrznych urządzeń innych niż powyższe. Pozostałe minimalne wymaganie muszą być integralną częścią laptopa (wbudowane). | |  | --torba transportowa na zaproponowanego laptopa. Ścianki boczne wzmocnione listwą , a od wewnątrz wyłożone miękką warstwą pianki skutecznie chroniącej laptop przed uderzeniami i zarysowaniami. Komora notebooka z każdej strony jest wyłożona miękkimi materiałami. Regulowany pasek na ramię.  Zamawiający dopuszcza zestawy inne niż producenta.  Zamawiający nie dopuszcza zewnętrznych urządzeń innych niż powyższe. Pozostałe minimalne wymaganie muszą być integralną częścią laptopa (wbudowane). | | Szyfrowanie | Komputer wyposażony w moduł TPM | | Gwarancja | Min. 36 miesięczna producenta | | Wsparcie techniczne producenta | Dedykowany numer oraz adres email dla wsparcia technicznego i informacji produktowej.  - możliwość weryfikacji u producenta konfiguracji fabrycznej zakupionego sprzętu  - możliwość weryfikacji u producenta posiadanej/wykupionej gwarancji  - możliwość weryfikacji statusu naprawy urządzenia po podaniu unikalnego numeru seryjnego  - Naprawy gwarancyjne urządzeń muszą być realizowany przez Producenta lub Autoryzowanego Partnera Serwisowego Producenta. | | Wymagania dodatkowe w tym oprogramowanie biurowe | **System operacyjny:** Na każdym z dostarczonych komputerów musi zostać zainstalowany system operacyjny - zgodny z Microsoft windows 11 PRO  w wersji polskiej, z uwagi na istniejące sieci w szkołach, zapewniający w 100% poprawne działanie aplikacji firmy Microsoft np. Microsoft Office 2011, 2010, 2013, 2016, 2019 wraz z obsługą programów dedykowanych – stworzonych pod system Windows 7, Vista, XP z zachowaniem ich pełnej funkcjonalności, stabilności, poprawności działania programów, systemu. Poprzez pełną funkcjonalność rozumie się brak konieczności dokonywania jakichkolwiek zmian w celu poprawnego wyświetlenia pliku oraz poprawnego działania zdefiniowanych funkcji. Oprogramowanie systemowe musi być zainstalowane przez producenta laptopa.  **Oprogramowanie biuro**we w wersji najnowszej dostępnej na rynku: zainstalowane oprogramowanie biurowe: Minimalny standard: Edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnych, klient poczty elektronicznej. Oprogramowanie musi w pełni wspierać standardy dokumentów .docx, .docm, .dotx, .dotm, .xlsx, .xlsm, .xltx, .xltm, .xlsb, .xlam, .pptx, .pptm, .potx, .potm, .ppam, .ppsx, .ppsm, .sldx, .sldm, .thmx. Poprzez pełne wsparcie rozumie się brak konieczności dokonywania jakichkolwiek zmian w celu poprawnego wyświetlenia pliku oraz poprawnego działania zdefiniowanych funkcji. Dopuszczamy wersje eudkacyjne.tj. dla instytucji edukacyjnych. Licencja dożywotnia.  Zamawiający zastrzega sobie prawo weryfikacji parametrów sprzętu i oprogramowania bezpośrednio u producenta komputera.  Zamawiający wymaga aby oprogramowanie było dostarczone wraz ze stosownymi oryginalnymi atrybutami legalności stosowanymi przez producenta sprzętu. Wykonawca dostarczy do zamawiającego gotowy laptop wraz z uruchomieniem. | | Sprawdzenie zgodności dostarczanego sprzętu. | Zamawiający zastrzega sobie prawo sprawdzenia zgodności zaproponowanego sprzętu oraz legalności. W tym celu zamawiający może wezwać wykonawcę do dostarczenia laptopa we wskazane miejsce, celem weryfikacji zgodności urządzenia ze specyfikacją.  Brak dostarczenia sprzętu w wyznaczonym terminie ( min 3 dni robocze) oraz we wskazanym miejscu skutkuje odrzuceniem oferty jako niespełniającej wymagań określonych w specyfikacji. | |
| 7 | **Tablet** | 5 | **Tablet o minimalnych wymaganiach:**  • Ekran: min 11" • Procesor: 8 rdzeniowy  • Rozdzielczość: 2000 x 1200 px • Pojemność: 156GB wbudowanej pamięci wewnętrznej • Pamięć RAM: 8GB • System: Android 14 lub nowszy z uwagi na istniejący sprzęt w szkołach • Kamera tylna 13 Mpix • Kamera przednia 8 Mpix • Złącza/łączność: WLAN, Bluetooth 5.0 • 1x USB-C, złącze słuchawkowe • Załączone wyposażenie: zasilacz, kabel USB-C  -rysik |
| 8 | **Mobilna kolumna** | 1 | Mobilny zestaw audio karaoke. Posiadający mocny wzmacniacz o mocy 150 W, 5 punktowy equalizer oraz wbudowany odtwarzacz plików mp3 z portów USB i SD/MMC.  Ma mieć wbudowane akumulatory zapewniające działanie min. do 3 godzin. Kolumna z teleskopową rączką i kółkami dla wygodnego transportu.  W zestawie ma być:  • 1 bezprzewodowy mikrofon  • 1 mikrofon na kablu  **Dane techniczne:**  • moc szczytowa: 150 W  • moc wyjściowa: max 80 W  • pasmo przenoszenia: 70 Hz-20 kHz  • woofer:  8"  • głośnik wysokotonowy: 3"  • kabel mikrofonowy: 3 metry  • zasilanie: 220-240 V/50 Hz  • akumulator: 12 V  • wymiary: 225 x 280 x 525 mm  • waga: 8 kg |
| 9 | **Monitor interaktywny** | 2 | Rozmiar (przekątna) przynajmniej 65’’  Rozdzielczość ekranu minimum 3840 x 2160, 60 Hz Kontrast przynajmniej 5000:1 Czas reakcji maksymalnie 6,5 ms Jasność przynajmniej 420 cd/m2 Żywotność przynajmniej 50000 h, czas pracy 24/7 Rejestracja dotyku palec, pióro lub dowolny inny przedmiot Czas reakcji dotyku maksymalnie 2,5 ms Wspierane systemy operacyjne Windows 10 / Windows 8 / Windows 7 / Android / Linux / Mac OS X / Chrome Porty wejściowe HDMI Porty wyjściowe HDMI Porty audio 1 x wejście / 1 x wyjście Porty USB: 1 x USB-A 2.0, 4 x USB-A 3.0, 2 x USB-C Głośniki wbudowane   min 2 szt  ( min 2 x 20W) Wersja systemu Android OS przynajmniej wersja 13.0 RAM min 8 GB ROM min 128GB Język menu polski Oprogramowanie kompatybilne z aplikacją Microsoft OneNote do nanoszenia notatek cyfrowych; aktualizacja oprogramowania monitora poprzez Internet Dodatkowe funkcje - funkcje blokowania monitora - czujnik światła - komunikacja Bluetooth, Wi-Fi - wbudowany moduł Wi-Fi/Bluetooth  - wbudowany mikrofon  - Liczba punktów dotyku: min 32 dla Android  - funkcja kontroli przypadkowych dotknięć ekranu dłonią w czasie pisania po tablicy z wykorzystaniem pisaka - wbudowana aplikacja do bezprzewodowego przesyłania obrazu z urządzeń zewnętrznych - bezprzewodowe przesyłanie obrazu, dźwięku Uchwyt naścienny ,   Nie dopuszcza się zewnętrznych adapterów, wszystkie porty muszą być wbudowane. **Gwarancja - 5 lat** (przynajmniej 18 miesięcy one-to-one)  **Akcesoria:**kabel zasilający, kabel USB, kabel HDMI, pisaki (2 szt.), pilot zdalnego sterowania, instrukcja obsługi, pendrive z oprogramowaniem Licencje licencja do zdalnego sterowania monitorem  **Cena zawiera:**   montaż , szkolenie , przewody USB i HDMI odpowiedniej długości i jakości min 4K/60Hz dla długości 7 metrów    **Dodatkowe wymagania:**    **Zamawiający zastrzega sobie prawo sprawdzenia  zgodności zaproponowanego sprzętu oraz legalności. W tym celu zamawiający może wezwać wykonawcę do dostarczenia monitora we wskazane miejsce, celem weryfikacji zgodności urządzenia ze specyfikacją.  Brak dostarczenia sprzętu w wyznaczonym terminie ( min 3 dni robocze) oraz we wskazanym miejscu skutkuje odrzuceniem oferty jako niespełniającej wymagań określonych w specyfikacji.**    Lub równoważny co do funkcji oraz minimalnych parametrów technicznych. |

**Część II - Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **lp.** | **Nazwa** | **Ilość** | | **Opis szczegółowy – wymagania minimalne** |
| **1** | **Szafka kreatywno- plastyczna z wyposażeniem** | **8** | | Szafka kreatywno- plastyczna z wyposażeniem, zestaw musi zawierać minimum:  - szafkę plastyczną na kółkach- 1 szt.  - blok rysunkowy przedszkolny A1/30k.- 1 szt.  - zeszyty papierów wycinankowych nabłyszczanych A4 - 10 kol. - 10 szt.  - ołówki trójkątne 25 szt.- 1 opakowanie  - pastele olejne 24 kolory w pudełku 6 szt.  - kredki - zestaw stolikowy- 2 szt.  - plastelina kwadratowa 18 kolorów- 5 szt.  - kredki trójkątne - zestaw stolikowy w drewnianej oprawie - 144 szt. - 2 szt.  - farby plakatowe 10 kolorów (4xfluo, 4xbrokat, srebrna, złota)- 6 szt.  - dziurkacz biurowy- 1 szt.  - mazaki 12 kolorów, 144 szt.- 1 szt.  - magiczne długopisy zmazywalne ciemnoniebieskie, 12 szt.,- 3 kpl.  - nietoksyczne, łatwe do zmycia z rąk i ubrań kredki woskowe 40 szt. - 2 szt.  - karton gładki 25 arkuszy o wym. 50 x 70 - 2 szt.  - bibuła - mix kolorów 15 rolek - 2 szt.  - mix pędzli duży - 25 szt. - 1 szt.  - wkład z papieru rysunkowego A4/250 ark. - 2 szt.  - zestaw papierów rysunkowych - 1 szt.  - nożyczki przedszkolne 10 szt. - 1 szt.  - klej wielofunkcyjny, gęsty, bezpieczny i nietoksyczny 500g - 1szt.  - temperówka automatyczna - 1 szt.  - tempery 6 kolorów 6x min. 1000 ml - 1 szt.  - tempery perłowe, 4 x min. 250 ml - 1 szt.  - farby metaliczne - 1 szt.  - zestaw farb do malowania palcami 6x min. 250 ml - 2 szt. |
| **2** | **Drewniany zestaw konstrukcyjny - klocki** | **2** | | Zestaw zawierający drewniane deseczki w różnych rozmiarach, które można łączyć przy użyciu zacisków, tworząc w ten sposób takie konstrukcje, jak samoloty, zwierzęta, łodzie, mosty itp. Wszystkie elementy muszą być posortowane i umieszczone w drewnianych skrzyneczkach.  Minimalny skład zestawu: • min. 400 zacisków • min.1000 deseczek • min. 20 płyt konstrukcyjnych • min. 24 kółka i 24 zaciski • min. 51 elem. tworzących tor • min. 15 kulek • min. 18 kart z przykładami konstrukcji • nie mniejsze wym. niż 38 x 48 x 80 cm |
| **3** | **Układanka do korekty wady wymowy** | **1** | | Układanka do korekty wady wymowy w postaci sygmatyzmu (seplenienia) u dzieci w wieku przedszkolnym lub wczesnoszkolnym w zakresie głosek szeregu syczącego na pierwszym etapie terapii.- 1 zestaw  Zestaw musi zawierać: - lokomotywę i 10 wagoników (kolorowe) - 328 elementy ruchome (plakietki kolorowe) - opis ćwiczeń |
| **4** | **Zestaw ćwiczeń** | **1** | | 1 zestaw ćwiczeń do usprawnienia artykulacji głoski r zawierający min. 53 karty A4 z ćwiczeniami wspomagającymi wywołanie głoski r oraz utrwalanie tej głoski w kolejnych formach, min. 2 pionki i min. 1 kostkę. |
| **5** | **Gra** | **1** | | 1 zestaw gry planszowej do ćwiczeń narządów artykulacyjnych mająca na celu rozwijanie motoryki oraz usprawnianie kinestezji – czyli czucia ułożenia narządów artykulacyjnych. |
| **6** | **Układanka do korekty wady wymowy** |  | | 1 zestaw - Układanka do korekty wady wymowy w postaci sygmatyzmu (seplenienia) u dzieci w wieku przedszkolnym lub wczesnoszkolnym w zakresie głosek szeregu szumiącego o na pierwszym etapie terapii. |
| **7** | **Znacznik sportowy** | **2** | | Znaczniki sportowe w rozmiarze S pozwalające na odróżnianie zawodników podczas gier zespołowych. Siateczkowy materiał zapewniający swobodę podczas wykonywania ćwiczeń.  • kolor: czerwony  • wym. 44x50 |
| **8** | **Znacznik sportowy** | **2** | | Znaczniki sportowe w rozmiarze S pozwalające na odróżnianie zawodników podczas gier zespołowych. Siateczkowy materiał zapewniający swobodę podczas wykonywania ćwiczeń.  • kolor: jaskrawozielony  • wym. 44x50 |
| **9** | **Znacznik sportowy** | **2** | | Koszulki znaczniki sportowe zapinane na rzep w rozmiarze M.  • kolor: jaskrawożółty  • wym. 50x60 |
| **10** | **Znacznik sportowy** | **2** | | Znaczniki sportowe w rozmiarze M pozwalające na odróżnianie zawodników podczas gier zespołowych. Siateczkowy materiał zapewniający swobodę podczas wykonywania ćwiczeń.  • kolor: niebieski |
| **11** | **Zszywki do zszywacza tapicerskiego** | **20** | | Zszywki do takera opakowanie 1000 sztuk • wym. 11,3 x 10 mm (pasujące do oferowanego zszywacza) |
| **12** | **Zszywacz tapicerski** | **5** | | Zszywacz tapicerski- 5 sztuk na zszywki o wymiarach 11,3x10 mm (pasujący do oferowanych zszywek) |
| **13** | **Wkłady klejowe do pistoletu na gorąco** | **15** | | Wkłady klejowe do pistoletu o śr. 11 mm zestaw 6 szt. |
| **13** | **Pistolet do kleju na gorąco** | **7** | | Pistolet do kleju o śr. 11 mm o mocy min. 40W |
| **15** | **Pakiet artystyczno-dydaktyczny dla uczniów** | **1** | | Zestaw ma zawierać 5 koszulek ze wzorem do pokolorowania, wraz z pakietem zadań (do skserowania) i dyplomem (do skserowania) oraz 5 kartami edukacyjnymi, opisującymi ciekawostki związane z naszkicowanym dziełem i jego autorem. Wszystkie koszulki dla danej grupy wiekowej (szkolnej i przedszkolnej) mają być w jednym rozmiarze. |
| **16** | **Plastelina zestaw** | **3** | | Plastelina zestaw przedszkolny ma posiadać 180 laseczek plasteliny po 12 kolorów plasteliny w intensywnych kolorach po 15 sztuk każdy. Dodatkowo plastelina musi nadawać się do wielokrotnego użytku. |
| **17** | **Zestaw instrumentów** | **1** | | Zestaw 17 instrumentów umieszczonych w torbie z kieszonkami, zamykanej na zamek. • w zestawie: - tamburyn, śr. 20 cm - maxi quiro z pałeczką, dł. 40 cm - podwójna tarka quiro z pałeczką, dł. 27 cm - trójkąty z pałeczkami, 5 szt., wym. 20,5 cm, 17,5 cm, 15,5 cm, 13 cm, 10,5 cm - kastaniety drewniane, 2 szt., śr. 5,5 cm - kastaniety z rączką, dł. 21 cm - marakasy drewniane, dł. 23 cm - drewniany tonblok, dł. 20 cm, śr. 4,5 cm - tamburyn z membraną, śr. 20 cm - podwójny tonblok z pałeczką, dł. 20 cm, śr. 4,5 cm - podwójny tonblok mały z pałeczką, dł. 20 cm, śr. 3,5 cm - klawesy, dł. 20 cm, śr. 2,2 cm - marakas wałek, dł. 20,5 cm, śr. 5 cm • przeznaczony dla dzieci w wieku min. od 3 lat |
| **18** | **Zestaw instrumentów** | **1** | | Zestaw instrumentów zawierający: • Tamburyn 1 szt. • Trójkąt 2 szt. • Dzwonki diatoniczne małe 1 szt. • Kastaniety z rączką 2 szt. • Marakasy 1 para • Taneczne jajka 2 pary • 5 dzwoneczków z uchwytem 1 szt. • Talerze małe 1 para • Talerze duże 1 para • Flety 2 szt. • Pałeczka z dzwoneczkami 1 szt. • Tonblok 1 szt. |
| **19** | **Masa plastyczna** | 2 | | Zestaw lekkich, samoutwardzających się mas plastycznych do modelowania-  • min. 10 kolorów • 10 szt. co najmniej 40 g każda |
| **20** | **Zestaw kinestetyczny** | 2 | | Zestaw elementów do nakładania na podstawy z trzpieniami, przeznaczony do zabaw manipulacyjnych, rozwijania wyobraźni przestrzennej, nauki sortowania, utrwalania znajomości kolorów i nazw figur geometrycznych.  Min. Liczba elementów w zestawie:  • 48 elem. o wym. od 3 x 4 cm do 6 x 5,5 cm • 4 podstawy o wym. 19 x 16 x 7 cm i śr. trzpieni 1,7 cm • 20 kart o wym. 16,5 x 23 cm • 12 przezroczystych podstawek do kart o śr. 3,2 cm |
| **21** | **Zestaw perkusyjny** | 2 | | Zestaw instrumentów muzycznych, w komplecie z torbą. • 6 rodzajów instrumentów: - tamburyn, - plastikowe marakasy, - jajka muzyczne- 2 szt., - dzwoneczki na rękę, 1 para - kastaniety drewniane- 1 para - kastaniety z rączką- 1 para Przeznaczony dla dzieci w wieku co najmniej 3 lat |
| **22** | **Zestaw instrumentów** | 3 | | Zestaw 6 instrumentów - drewniane guiro, - dzwoneczki na rękę , - bębenek, - drewniane marakasy, - cymbałki z pałeczkami, - klawesy,  • przeznaczony dla dzieci w wieku co najmniej 3 lat |
| **23** | **Zestaw gimnastyczny** | **1** | | Zestaw gimnastyczny składający się z: • piłeczki do żonglowania miękkich- 1 kpl. • Kręgli- 1 kpl. • Woreczków z kuleczkami, 4 szt.- 4 kpl. • Mini szczudła- 2 kpl. • Szarfa (żółta)- 12 szt. • Szarfa (niebieska)- 12 szt. • Piłka z wypustkami 2 szt.- 3 kpl. • Piłeczka Jeżyk śr. 5 cm- 1 szt. |
| **24** | **Robot edukacyjny z akcesoriami** | **13** | | **Skład zestawu:**  Tablet- 1 szt.  • Ekran: min. 10.1" max. 10.5" • Procesor: min. 1,8 GHz • Rozdzielczość: min. 1920 x 1200 • Pojemność: min. 64GB wbudowanej pamięci wewnętrznej • Pamięć RAM: min. 4GB • System: Android 11 lub nowszy • Kamera tylna: min.: min. 8 Mpix • Kamera przednia: min. 5 Mpix • Złącza/łączność: WLAN, Bluetooth  • 1x USB 2.0, 1x jack 3,5 mm, czytnik kart Micro SD • Załączone wyposażenie: Ładowarka, Przewód USB  Robot edukacyjny - pakiet rozszerzony (z matą edukacyjną, scenariuszami zajęć oraz zestawem fiszek), 1 szt.  Robot edukacyjny 1 szt.  Minimalne parametry:   * wbudowany akumulator litowo-jonowy 2600mAh (9.62 Wh) z czasem pracy do 8 godzin * Ładowanie poprzez wbudowane złącze microUSB * Bluetooth * Czujnik wykrywania dźwięku (mikrofon): 1 * Głośnik: 1 * Światła – oczy: diody LED RGB * Światła – czułki: diody LED RGB * Światło punktowe: dioda LED RGB (z tyłu) * Czujnik detekcji przeszkód: 1 * Sensor odległości: 1 (zakres do 100 cm) * Czujnik dotyku: 1 * Czujniki kontrastu podłoża: 2 * System śledzenia czarnej linii na podłożu: 1 * System mierzenia precyzji ruchu: 2 (pomiar przejechanej przez robota odległości i kątów obrotu) * Gniazdo microUSB umożliwiające komunikację z urządzeniami zewnętrznymi: 1 * Wbudowane gniazda magnetyczne do akcesoriów: 6 * Komunikacja z innymi robotami * Możliwość nagrywania własnych dźwięków * Konstrukcja zamknięta, bez wystających kabli – w pełni bezpieczna dla dzieci powyżej 3. roku życia * Obudowa wykonana z poliwęglanu. * Czułki robota wykonane z materiału uniemożliwiającego ich uszkodzenie   W zestawie z:   * Kablem USB do ładowania robota * Dostępem do dedykowanych nauczycielom scenariuszy prowadzenia zajęć i podręcznika w wersjach cyfrowych (kart pracy dla uczniów, przykłady i propozycje zajęć dydaktycznych z wykorzystaniem robota, zgodnych z przyjętą podstawą programową) oraz do dedykowanych aplikacji * Instrukcją   • dostępem do cyfrowej wersji podręcznika do pracy z robotem, zawierającym informacje dotyczące możliwości wykorzystania robota na lekcjach,  • dostępem do dedykowanych aplikacji, umożliwiających sterowanie robotem za pomocą zróżnicowanych narzędzi,  • cyfrowymi scenariuszami zgodnymi z podstawą programową MEiN i materiałów dydaktycznych,  • dostęp do wsparcia technicznego i merytorycznego, które pozwoli Ci na sprawne i swobodne korzystanie z robota,  • scenariuszami zajęć z robotem,  • dedykowaną matę edukacyjną,  • zestawem fiszek do robota. |
| **25** | **Moduł do robota edukacyjnego ekologia** | **2** | | Moduł Ekologia ma zawierać dwa roboty edukacyjne, niezbędne akcesoria i 10 scenariuszy przygotowanych w celu promowania edukacji ekologicznej wśród uczniów.  **Zestaw musi zawierać:** •  Robot edukacyjny (2 szt.)   •  narzędzie łączące robota z komputerem i tablicą interaktywną 2 szt. •  Mata Suchościeralna •  10 inspirujących scenariuszy •  Uchwyt na mazak •  Mazak (3 szt.) •  Zestaw pionków i kostek do gry (1 kpl.) •  Zestaw kolorowych karteczek (1 kpl.) |
| **26** | **Moduł do robota edukacyjnego Specjalne Potrzeby Edukacyjne** | **2** | | Zestaw składający się z robota edukacyjnego, dwóch mat edukacyjnych oraz 50 ćwiczeń do zajęć terapii pedagogicznej i zajęć rewalidacyjnych z uczniami ze spektrum autyzmu lub zaburzeniami emocjonalnymi i społecznymi.  **Zestaw musi zawierać:**  • robota edukacyjnego- 1 szt.  • matę edukacyjną- 2 szt.  • karty z ćwiczeniami- 50 szt.  • 5 zestawów fiszek do przeprowadzania ćwiczeń (50 kart):  - piktogramy do komunikacji podczas zajęć (na bazie komunikacji AAC)  - emocje, przedmioty, czynności z życia codziennego  - symbole z aplikacji  - cyfry i litery  - stosunki przestrzenne, figury, wielkości, kolory |
| **27** | **Moduł do robota edukacyjnego sztuczna inteligencja** | **2** | | Moduł do robota edukacyjnego sztuczna inteligencja.  **Zestaw musi zawierać:** • robot edukacyjny • aplikacje  • matę i elementy do stworzenia makiety miasta (budynki, obszary, znaki drogowe, mieszkańcy itp.) • chwytak do umieszczenia na robocie tabletu • zestaw 20 scenariuszy (po 10 dla każdej ścieżki) • fiszki i grafiki niezbędne do treningu AI oraz przeprowadzenia eksperymentów • karty pracy (do przeprowadzenia ćwiczeń offline) |
| **28** | **Modułowa pracownia przyrodnicza Jakość Powietrza** | **2** | | Moduł Jakość Powietrza do badania zanieczyszczeń pyłowych.  **Zestaw musi zawierać:**  • podręcznik dla nauczyciela  • pendrive ze scenariuszami doświadczeń w formie kart nauczyciela oraz ucznia w wersji do druku  • pudełko ze sprzętem potrzebnym do wykonania pomiarów stężenia pyłów w powietrzu • płytka micro:bit,  • płytka rozszerzeń,  • czujnik pyłu,  • rejestrator danych,  • przewody z wtykami,  • kabel microUSB,  • wyświetlacz,  • powerbank,  • laser,  • paczka ogni iskrowych,  • paczka kadzidełek,  • czarny arkusz papieru,  • baterie AAA,  • mikroskop na telefon,  • karta pamięci,  • czytnik kart pamięci,  • wężyk do czujnika pyłu  **Lista doświadczeń zestawu** 1. Pyły i inne zanieczyszczenie powietrza  2. Laserem w mrok 3. Makaron na stole 4. Instrukcja obsługi płytki micro:bit krok po kroku 5. Szybka kawa z cukrem 6. Śpiesz się powoli 7. Co ma wisieć, nie opadnie 8. Kruszenie twardzieli 9. Imprezowy pył 10. Co słychać na zewnątrz 11. Mgła w butelce 12. Smog w miniaturze 13. Widziane z satelity |
| **29** | **Modułowa pracownia przyrodnicza woda** | **2** | | Moduł Woda narzędzie edukacyjne umożliwiające prowadzenie zajęć dotyczących tematyki wody z wykorzystaniem metody badawczej wraz z akcesoriami umożliwiającymi wykonanie doświadczeń o różnym stopniu trudności. Moduł mobilny.  Moduł ma zawierać:  • 30 scenariuszy pozwalających zbadać właściwości wody. Scenariusze w formacie PDF na pendrive ( karta dla nauczyciela (x 2), karta ucznia (x 15) i karty pracy dla ucznia (2X),  • Zestaw materiałów dla nauczyciela – kołobrulion z informacjami organizacyjnymi i merytorycznymi,  • Pendrive z cyfrową kopią wszystkich kart dla nauczyciela i ucznia,  • 1 walizkę z zestawem narzędzi potrzebnych do wykonania doświadczeń w zespołach dwuosobowych (maksymalnie cztery osoby na zestaw). |
| **30** | **Modułowa pracownia przyrodnicza powietrze** | **2** | | Moduł umożliwiający prowadzenie zajęć dotyczących tematyki powietrza wraz z systemem przechowywania oraz narzędziami wspomagającymi proces edukacyjny umożliwiający nauczycielom prowadzenie zajęć z wykorzystaniem metody badawczej zarówno na lekcjach biologii, fizyki, chemii jak i geografii.  Moduł ma zawierać:  • 1 walizkę z zestawem materiałów w postaci sprzętu do przeprowadzenia doświadczeń w zespołach uczniowskich.  • Podręcznik dla nauczyciela, zawierający opis lekcji z wykorzystaniem elementów metody badawczej oraz poradnik na temat tego, jak konstruować dobre pytania badawcze, opisy przebiegu 45-minutowych zajęć z wykorzystaniem elementów metody badawczej.  • Propozycje doświadczeń opisanych w kartach nauczyciela i kartach ucznia (karty powinny być dostępne w podręczniku - wersja do skserowania lub na pendrive - wersja do druku). Karty powinny zawierać dokładne instrukcje doświadczeń, odniesienie do podstawy programowej, merytoryczne wytłumaczenie zjawisk oraz podpowiedź, jak radzić sobie z trudnymi sytuacjami podczas wykonywania doświadczenia.  • Nośnik pamięci z kartami nauczyciela i kartami ucznia w wersji do druku. |
| **31** | **Modułowa pracownia przyrodnicza energia** | **2** | | Moduł umożliwiający prowadzenie zajęć dotyczących tematyki związanej z energią, umożliwiający nauczycielom prowadzenie zajęć z wykorzystaniem metody badawczej zarówno na lekcjach fizyki, chemii, biologii, geografii, przyrody. Materiały powinny wyjaśniać podstawowe zagadnienia związane z energią i jej przemianami oraz ukazywać jej kluczową rolę we wszelkich procesach zachodzących w środowisku, w tym także w ludzkim organizmie.  Moduł ma zawierać:  • 1 walizkę ze sprzętem potrzebnym do wykonania doświadczeń.  • Podręcznik dla nauczyciela, zawierający część merytoryczną, przybliżającą kwestie związane z wytwarzaniem i obiegiem energii na Ziemi, wraz z objaśnieniami terminów naukowych, oraz część metodyczną ze szczegółowymi scenariuszami doświadczeń do przeprowadzenia z uczniami w czasie zajęć lekcyjnych.  • Pendrive z cyfrową kopią wszystkich kart dla nauczyciela i ucznia. |
| **32** | **Zestaw konstrukcyjny z mikrokontrolerem, czujnikami i akcesoriami** | **2** | | Zestaw konstrukcyjny z mikrokontrolerem, czujnikami i akcesoriamiprzeznaczony do nauki podstaw programowania, elektroniki, mechatroniki i elementów robotyki do wykorzystania na zajęciach techniki, informatyki, fizyki oraz na innych przedmiotach.  Zestaw powinien:  • Łączyć się z innymi zestawami konstrukcyjnymi  • Umożliwiać współpracę z drukarkami 3D  • Współpracować z różnymi robotami edukacyjnymi  • Otwarty ekosystem np. ARDUINO  Minimalne wymagane elementy zestawu:  • aplikacja do nauki programowania wizualnego (bloczki) i tekstowego (C++) w środowisku Arduino, zawierająca kurs, wyzwania, kompendium.  Moduły elektroniczne, czujniki muszą być w zestawie:  • Oryginalny mikrokontroler  • Nakładka rozszerzająca – z wyświetlaczem OLED  • Złącza analogowe  • Złącza cyfrowe  • 10-pinowe złącze do serwomechanizmu  • Złącze czujnika odległości  • Wbudowaną diodę zasilania.  • Diody LED: czerwona, zielona, żółta,  • Buzzer (głośniczek),  • Czujnik światła,  • Czujnik odległości o wyjściu analogowym i zakresie pomiaru 5-25 cm,  • Czujnik temperatury  • Przycisku/tact switch,  • Joystick,  • Czujnika obrotu z pokrętłem/potencjometr,  • Serwomechanizm typu micro z modułem posiadającym własny stabilizator napięcia oraz zintegrowanym złączem minimum 10-pinowym pasującym do rozszerzenia  **Akcesoria muszą być w zestawie:**  • Podstawa konstrukcyjna (obszar roboczy)  • 12 plastikowych uchwytów do mocowania czujników i modułów na planszy oraz z klockami  • Kabel USB do połączenia płytki z komputerem,  • Zestaw 10 kabelków, w dwóch zestawach kolorystycznych do łączenia modułów elektronicznych z programowalną płytką i rozszerzeniem,  • Adapter baterii AA,  • Kartonowe pudełko z plastikowym organizerem do porządkowania i przechowywania elementów zestawu,  • Zestaw 10 plansz dydaktycznych- kart pracy, tematycznych projektów dla uczniów do zrealizowania w formie nakładek na plastikową podstawę konstrukcyjną (obszar roboczy) o angażującej tematyce:  Inteligentne miasto, dworzec kolejowy, parking, bank, inteligentny dom, miły poranek, stacja pogodowa, zoo, sport to zdrowie, gorączka sobotniej nocy. |
| **33** | **Pakiet do nauki programowania dla dzieci** | **2** | | Pakiet do nauki programowania do pracy z uczniami o specjalnych i szczególnych potrzebach edukacyjnych z zaburzeniami procesów uczenia się, uczniów z autyzmem i zespołem Aspergera, wykorzystywany m.in. na zajęciach terapii pedagogicznej oraz rewalidacyjnych wspomagający realizację podstawy programowej z wykorzystaniem elementów kodowania/programowania.  W skład pakietu dla 4-8 uczniów mają wchodzić: - 4 gry  - duże Bloczki Magnetyczne  - maskotka  - zeszyt 15 scenariuszy zajęć, - 15 licencji aplikacji  - opakowanie zbiorcze |
| **34** | **Zestaw klocków konstrukcyjnych dla klas 6-8** | **4** | | Zestaw podstawowy klocków służących do kodowania składający się z:  • minimum 500 kolorowych elementów,  • płytki podstawowej, stanowiącej powierzchnię prototypową.  • ramki, pozwalające na budowę większych modeli.  • kół do łatwego montażu z silnikiem, zapewniają precyzyjne skręty i lepszą zwrotność.  • klipsy do przewodów w różnych kolorach pozwalające utrzymać kable w ryzach.  • skrzynkę z organizerem na części.  • Smart Hub z akumulatorem - Smart Hub wyposażony w 6 portów, matrycę LED 5x5, 6-osiowy żyroskop głośnik, Bluetooth i akumulator x4  W zestawie muszą być dołączone 3 silniki i 3 różne czujniki.. Sterownik zasilany akumulatorem, który jest ładowany za pomocą kabla USB • Duży silnik • 2 mniejsze silniki • Czujnik odległości • Czujnik koloru • Czujnik siły • Materiały dla nauczyciela w języku polskim - ponad 47 gotowych lekcji • 528 elementów  Podstawowe informacje: • 8 planów zajęć • 47 scenariuszy lekcji • Dla 1 – 2 osób • Opakowanie: pudełko z tworzywa sztucznego • Wym. 42 x 31 x 15,5 cm • Waga: 1,4 kg |
| **35** | **Zestaw klocków do nauki przedmiotów Steam** | **5** | | Zestaw klocków służących do kodowania zachęcający uczniów w wieku 6-10 lat do interdyscyplinarnej nauki przedmiotów STEAM. Pozwalający ćwiczyć umiejętność rozwiązywania problemów i opowiadania historii podczas zabawy, uczący dzieci wytrwałości i samodzielnego myślenia  Zestaw powinien składać się z:  • 449 elementów zawierający minifigurki, klasyczne klocki, dzięki którym projekty nabierają kształtów, łącznik - umożliwiający łączenie kreatywnych modeli zbudowanych z klocków ze sprzętem, biała płytka konstrukcyjna- pełniąca funkcję fundamentu, małe koło,  kolorowa matryca świetlna, czujnik kolorów, mały silnik z wbudowanym czujnikiem obrotów i pozycjonowaniem sprawiający, że modele mogą ożyć.  • 12 planów zajęć, • 67 scenariuszy lekcji, • materiały instruktażowe i wprowadzające, • pomoc z wdrażaniem materiałów w klasie, • narzędzia oceny, • zasoby do nauczania hybrydowego  • inteligentny sprzęt • skrzynka i tacki do sortowania • pakiet części zamiennych • aplikacja |
| **36** | **Zestaw klocków** | **2** | | Zestaw klocków angażujących uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej w naukę STEAM podczas eksperymentów z siłą, ruchem i interakcjami w kontekście sportowym. Używając specjalnych elementów, takich jak koła zębate, dźwignie, osie i koła pasowe, uczniowie aktywnie angażują się w naukę fizyki, tworząc ciekawe budowle, które wprawiają w ruch.  Zestaw powinien składać się z:  - 523 elementów - Pudełko do przechowywania z tackami, wym. 42 x 31 x 15,5 cm - Zestaw części zamiennych - 2 drukowane instrukcje - Darmowe scenariusze zajęć dostępne online - 6 scenariuszy zajęć do nauki hybrydowej  Oraz:  12 osobistych zestawów zaprojektowanych do wykorzystania przez 12 uczniów każdy po 102 elementy. • min. 62 elementy dodatkowe • Kartonowe pudełko • 1 drukowana instrukcja • 1 zestaw dla ucznia • 6 scenariuszy zajęć do nauki hybrydowej |
| **37** | **Zestaw klocków** | **1** | | Zestaw klocków służących do kodowania angażujący uczniów klas 4-8 szkoły podstawowej w naukę STEAM poprzez eksperymenty fizyczne i wdrażanie zajęć z użyciem metody doświadczalnej, zapewniające łatwą, praktyczną naukę oraz wspieranie zrozumienia fizyki bez potrzeby korzystania z zaawansowanych rozwiązań elektronicznych, aktywnie uczących inżynierii i fizyki, tworzących ciekawe budowle, które wprawiają w ruch.  Zestaw powinien składać się z:   562 elementów • Wym. 42 x 31 x 15,5 cm • Pudełko do przechowywania i części zamienne • Drukowana instrukcja • Zestaw dla 2 uczniów • 1 zestaw do nauki - dla starszych klas szkoły podstawowej • Scenariusze lekcji w języku polskim  Oraz:  • 12 osobistych zestawów klocków zaprojektowanych do wykorzystania przez 12 uczniów każdy po 110 elementów • min. 62 elementy dodatkowe • 1 drukowanej instrukcji • 1 zestawu dla ucznia • 2 jednostek lekcyjnych dla młodszych i starszych klas szkoły podstawowej |
| **38** | **Program multimedialny przeznaczony do nauki matematyki** | **2** | | Program multimedialny przeznaczony do nauki matematyki (z elementami języka angielskiego) na etapie edukacji wczesnoszkolnej, zgodny z obowiązującą podstawą programową. Pakiet szkolny powinien obejmować materiał edukacyjny dla klas 1 – 3 z licencją dla trzech nauczycieli. Powinien zawierać także treści dostosowane dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.  Zestaw powinien składać się z:  • minimum 3500 ekranów multimedialnych,  • ćwiczeń,  • minimum 460 zróżnicowanych lekcji,  • przewodnika metodycznego dla nauczycieli,  • minimum 70 wzorów kart pracy dla uczniów w PDF,  • pomocy dydaktycznych (m.in. liczmany, puzzle po angielsku itp.), które wpływają na zróżnicowanie lekcji,  • wersji dla minimum trzech nauczycieli,  • bezterminową licencję. |
| **39** | **Zestaw scenariuszy do wykorzystania metod edukacji STEAM** | **3** | | Zestaw ma być przeznaczony do pracy z klasami IV–VIII, podzielony na 5 interdyscyplinarnych projektów, w ramach których uczniowie realizują zagadnienia z podstawy programowej i rozwijają umiejętności: • kreatywnego rozwiązywania problemów z wykorzystaniem narzędzi informatycznych, • pracy w zespole, • planowania własnej kariery zawodowej, • poszukiwania, porządkowania, krytycznej analizy i prezentacji informacji, • dyskutowania i argumentowania, • autoprezentacji oraz poznają znaczenie koncepcji zrównoważonego rozwoju i nabywają kompetencji z zakresu ekonomii i przedsiębiorczości.  Zestaw powinien zawierać: • minimum 5 Projektów,  • minimum 30 scenariuszy lekcji  • co najmniej 1 zestaw wdrożeniowy  • co najmniej 1 podręcznik dla nauczyciela  • co najmniej 1 pendrive z elektroniczną wersją podręcznika dla nauczyciela, kartami pracy dla uczniów do wydruku, instrukcjami do doświadczeń i materiałami dodatkowymi,  • Webinar w zakresie obsługi proponowanego zestawu dla nauczycieli dostępny on-line |
| **40** | **Klocki do nauki zasad inżynierii i robotyki** | **1** | | Klocki do nauki zasad inżynierii i robotyki, pozwalający stworzyć co najmniej 20 różnych robotów, m. in. dźwig, lawetę, ramię robotyczne, itp. Wyposażonych w silniki i pilot zdalnego sterowania pozwalające modelom poruszać się. Zestaw powinien składać się z co najmniej 229 elementów. |
| **41** | **Klocki ze sterownikiem do nauki zasad inżynierii i robotyki** | **2** | | Zestaw klocków ze sterownikiem do nauki zasad inżynierii i robotyki, pozwalający stworzyć co najmniej 20 różnych maszyn, m. in. przenośnik taśmowy, pazur mechaniczny, itp. Muszą być wyposażone w silniki i pilot zdalnego sterowania dzięki, którym modele mogą się poruszać. Zestaw powinien składać się z co najmniej 181 elementów. |
| **42** | **Zestaw klocków** | **2** | | Zestaw klocków składający się z co najmniej656 elementów, zawierających m.in.: zdalnie sterowany napęd - mini pad i 4 koła z oponami. Pozwalający na zabawy konstrukcyjne, eksperymenty naukowe, programowanie oraz kodowanie, sztukę i projektowanie czy gry edukacyjne poprzez różnorodne formy edukacji STEAM podczas zabawy z proponowanych zestawem. |
| **43** | **Zestaw klocków** | **1** | | Zestaw klocków składający się z co najmniej 635 elementów, zawierających m.in.: zdalnie sterowany napęd - mini pad i 4 koła z oponami. Pozwalający na zabawy konstrukcyjne, eksperymenty naukowe, programowanie oraz kodowanie, sztukę i projektowanie czy gry edukacyjne poprzez różnorodne formy edukacji STEAM podczas zabawy z proponowanych zestawem. |
| **44** | **Sensoryczne koła** | **1** | | Zestaw sensorycznych kół w dwóch rozmiarach i o różnych strukturach. Wykonane z miękkiego silikon.  Służące do ćwiczeń zmysłu dotyku, masażu stóp i rąk itp.  W komplecie ma być woreczek na małe koła.  • 10 szt.  • śr. 8 i 25 cm |
| **45** | **Zestaw szczotek i wałków do stymulacji sensorycznej** | **1** | | Zestaw do stymulacji sensorycznej, który składa się z drewnianych wałków do masażu i szczotek.  Zestaw ma się składać z pięciu elementów: • okrągłego czterokołowego masażera (wym. 16 x 8 cm) • małego czterokołowego gumowego wałka do masażu (wym. 10 x 6,5 cm) • dwukołowego masażera karku (wym. 15 x8 cm) • szczotki do masażu (wym. 13 x 7,5 cm) • okrągłej szczotki do masażu (wym. 11 x 11 cm) |
| **46** | **Gra** | **1** | | Dotykowa gra ze zwierzętami, oparta na metodzie edukacyjnej Montessori. Gra edukacyjna, która pozwalająca dzieciom na poznawanie określonych obszarów i zdobywanie istotnych kompetencji, które są istotne w późniejszych etapach życia.  Gra musi zawierać:  • pudełko o wym. 25 x 19 x 18 cm • 6 plansz-puzzli o wym. 16 x 16 cm • 12 kartoników ze zwierzętami o wym. 4,5 x 5,5 cm do 8 x 6 cm • od 3 lat |
| **47** | **Zestaw do nawlekania** | **2** | | Zestaw guzików do sortowania i nawlekania składający się z liczmanów-guzików w różnych kształtach i kolorach, zawierający co najmniej 90 szt. i przeznaczony dla dzieci od 3 lat |
| **48** | **Świecące klocki sensoryczne** | **2** | | Zestaw 12 dużych świecących klocków sensorycznych, świecących co najmniej przez 3 minuty. Zabawa klockami pomaga dzieciom zrozumieć związek przyczynowo-skutkowy.  Zestaw powinien zawierać co najmniej:  12 klocków w kolorach: niebieski, zielony, żółty, pomarańczowy, różowy, fioletowy;  2 kable USB (1 kabel ładujący co najmiej 3 klocki).  Przeznaczone dla dzieci od 10 miesięcy |
| **49** | **Platforma do balansowania** | **1** | | Platforma z labiryntem do balansowania, pozwalająca na ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, precyzji ruchów i koncentracji. Zestaw powinien zawierać wymienne plansze z różnymi wariantami labiryntu i 2 kuleczki. Powinien być przeznaczony dla dzieci od 3 lat. |
| **50** | **Sensoryczne płytki podłogowe** | **1** | | Płytki sensoryczne z wkładami olejowymi wewnątrz. Wykonane na antypoślizgowej gumie.  W zestawie ma być co najmniej 4 szt. płytek. |
| **51** | **Pakiet operacje myślowe** | **1** | | Pakiet zawierający operacje myślowe i pamięć zawierać musi:  • 24 karty, na których zostały przedstawione w symboliczny sposób czynności służące ćwiczeniom w naśladowaniu, rozpoznawaniu i nazywaniu czynności oraz w zapamiętywaniu sekwencji ruchowych.  • Gra przeznaczona do celów edukacyjnych, wykorzystywana w terapii zaburzeń w sferach percepcji wzrokowej, motorycznej oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej. Gra ma być ukierunkowana na kształcenie i rozwój zdolności manualnych oraz rozwój zmysłów, stymulację i koordynację pracy obu półkul mózgowych. Celem gry ma być wzmocnienie koncentracji i uwagi, odbiór sensoryczny, pobudzenie kreatywności oraz relaks. Gra polegająca na układaniu wzorów poprzez przesuwanie kulek umieszczonych w pudełku, przez otwory w spodniej części pojemnika. W skałą gry ma wchodzić pojemnik, 18 kart zadań, 24 kuleczki  • Gra edukacyjna mająca na celu ćwiczenie myślenia przyczynowo skutkowego oraz uświadomienie dzieciom konsekwencji nieprzestrzegania podstawowych zasad bezpieczeństwa.  Gra musi zawierać 4 magnetyczne plansze formatu A3 przedstawiające różne sytuacje, w których konieczna jest interwencja przedstawicieli służb ratowniczych (strażaka, policjanta, lekarza i ratownika) oraz z 16 mniejszych magnetycznych obrazków (po 4 obrazki do każdej tabliczki), przedstawiających niebezpieczne zachowania, które mogły doprowadzić do danych wydarzeń,  • Karty do pracy ukazujące cykl życia rodzinnego jako naturalnego procesu rozwojowego. Przedstawiające etapy rozwoju rodziny - od chwili, gdy chłopak i dziewczyna poznają się, poprzez ich ślub, narodziny dzieci, aż do czasu odchodzenia dzieci z domu. Układanie i omawianie historyjki mające na celu uświadomienie dziecku rolę rodziny, wspierający proces adaptacji do sytuacji narodzin młodszego rodzeństwa, umiejętności tworzenia historii i opowiadań, układania dialogów. Do pracy podczas zajęć indywidualnych i grupowych, dydaktycznych, jak i terapeutycznych - szczególnie z dziećmi z zaburzeniami więzi, zaburzeniami emocjonalnymi, zespołem Aspergera, autyzmem, niepełnosprawnością intelektualną,  • Rodzina - historyjki obrazkowe  • Gra (szukanie par) zawierająca co najmniej 32 kartoniki, prezentująca kilka sposobów na codzienne dbanie o środowisko przyrodnicze, ucząca, jak należy oszczędzać wodę, energię, segregować różne rodzaje odpadów, a także zachęcająca do codziennego korzystania z roweru i toreb wielokrotnego użytku. |
| **52** | **Hamak terapeutyczny kropla** | **1** | | Hamak terapeutyczny w kształcie „kropli” wykorzystywany w terapii integracji sensorycznej wykonany z materiału Oxford w zestawie z poduszką środku. Hamak musi być wyrobem medycznym klasy 1. • śr. 70 cm • wys. 140 cm • obciążenie co najmniej 75 kg |
| **53** | **Panel świetlny** | **1** | | Panel świetlny do podświetlania prac plastycznych oraz przejrzystych i przezroczystych obiektów, obserwowania wzorów, kształtów i kolorów. Pozwalający na ustawienie 3 poziomów jasności i 8 różnych kolorów. Sterowany za pomocą przycisków z boku ekranu. Format A3 lub A2.  • min. wym. 66 x 48 x 1 cm Waga max. 4,4 kg |
| **54** | **Pufa** | **3** | | Pufa wypełniona granulatem w kształcie banana. Pokrowiec wykonany z poliestru.  • wym. ok. 100 x 45 x 50 cm. Wybór kolorystyki do ustalenia z użytkownikiem przed dostawą. |
| **55** | **Biblioteczka z ławeczką** | **2** | | Biblioteczka z siedziskiem z materacem mocowanym na napy, wykonana z płyty laminowanej w tonacji klonu oraz białej, o gr. co najmniej 18 mm. Materac wykonany z pianki, pokryty trwałą tkaniną PVC, łatwą do utrzymania w czystości. |
| **56** | **Zestaw puf ze stojakiem** | **1** | | Zestaw co najmniej 10 piankowych puf w kilku pastelowych kolorach umieszczonych na stojaku. Stojak ma być wykonany ze sklejki brzozowej o gr. co najmniej 18 mm powleczonej transparentnym lakierem wodnym i wyposażony w kółka (2 z blokadą).  • wym. puf 30 x 30 x 10 cm • wym. stelaża 108 x 40 x 47 cm |
| **57** | **Gra do ćwiczeń poprawnej artykulacji głosek sz, ż/rz, cz, dż** | **1** | | Gra przeznaczona do ćwiczeń poprawnej artykulacji głosek sz, ż/rz, cz, dż- s, z, c,dz - ś/si, ź/zi, ć/ci, dź/dzi (nagłos) p, b (nagłos, śródgłos, wygłos).  Zestaw ma zawierać 16 pionków, kostkę do gry i instrukcję. |
| **58** | **Gra domino logopedyczne** | **1** | | Gra domino logopedyczne przeznaczone dla dzieci z trudnościami w różnicowaniu głosek p-b. Na kartonikach domina mają znajdować się słowa, zawierające głoskę p lub b.  Przeznaczone dla dzieci: • z opóźnionym rozwojem mowy, niedokształceniem mowy o podłożu neurologicznym, • ze spektrum autyzmu, • z niedosłuchem.  Zestaw powinien składać się z co najmniej 24 kartoników |
| **59** | **Zestaw logopedycznych pomocy dydaktycznych** | **1** | | Zestaw logopedycznych pomocy dydaktycznych. Zestaw ma zawierać:  • Loteryjka obrazkowa - gra logopedyczna, • Dmuchajka, • Bystre oczko - karty do gry, • Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek sz, ż, cz, dż, • Materiały wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek s, z, c, dz,  • Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek p, pi, b, bi, • Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek dentalizowanych,  • Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek f, fi, w, wi, ł, ch (h),  • Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek t, d, m, mi, n, ni (ń),  • Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek k, ki, g, gi,  • Materiał wyrazowo-obrazkowy do utrwalania poprawnej wymowy głosek ś, ź, ć, dź, • Dźwięki naszego otoczenia - zgadywanki obrazkowo-dźwiękowe, • Słowa i zdania, • Kto to? Co to? Rzeczownik, • Co robi? Co się z nim dzieje? Czasownik, • Słyszę, widzę i wymawiam. Ćwiczenia kinestezji artykulacyjnej,  • Onomatopeje, • Onomatopeje - karty do prezentacji, • Poznajemy dźwięki, • Jaki? Przymiotnik,  • Różnicowanie głosek cz-c, • Różnicowanie głosek sz-s, • Rozumiem i nazywam, • Kwestionariusz do badania artykulacji, • Posłuchaj/zobacz, zapamiętaj, ułóż, • Naśladuj albo zgaduj, • Przed, po a co pomiędzy?, • Historyjki obrazkowe 4 - elementowe, • Historyjki obrazkowe 6 - elementowe, • Piórka tęczowe 225 g, • Historie z porami roku |
| **60** | **Pomoce do terapii integracji sensorycznej** |  | | Zestawpomocy do terapii integracji sensorycznej, musi zawierać:  • klocki magnetyczne z kartami zabaw  • drewniana układanka – ćwiczenia lewopółkulowe, zawierające drewnianą tabliczkę jako podstawa układanki, drewniane szczypce, 39 drewnianych kulek o śr. 1 cm,  • tabliczki magnetyczne – gra magnetyczna z kolorowymi gumkami, gumki naciągane na ząbkowanych, drewnianych tablicach, tworzące w ten sposób wzór z karty lub samodzielnie wymyślony,  • zgadywanki obrazkowo-dźwiękowe – odgłosy przyrody , zawierające co najmniej 20 plansz dwustronnie drukowanych, kolorowych wraz z płytą CD,  • bęben dwustronnie przeźroczysty, okrągły o średnicy 25 cm, w którym w bezpieczny sposób umieszczone są metalowe kuleczki. Podczas poruszania pudełkiem przemieszczające się wewnątrz kuleczki imitują dźwięk szumu fal.  • puszki zapachowe- sześć par szklanych słoiczków na drewnianej podstawce, do włożenia naturalnych zapachów. Służące uwrażliwianiu zmysłu węchu poprzez ćwiczenia rozpoznawania zapachu, czy dobieranie par.  • duża piaskownica z tablicą- pomoc do zabaw z piaskiem, wpływająca na rozwój motoryki rąk. Zachęcająca do pisania, rysowania, zabawy wałeczkami, przyozdabiania wykonanych wzorów. Piaskownica ma posiadać przezroczyste dno, umożliwiające podkładanie kolorowego tła dla uatrakcyjnienia efektów pracy.  • sól do piaskownicy 1.3 kg  • fakturowa opaska z kulką- wykonana z fragmentów materiałów o różnych fakturach, posiadająca wewnątrz opaski ukrytą kulkę, którą można przesuwać.  • zestaw co najmniej 26 drewnianych, dotykowych liter- pozwalający śledzić kształty liter palcem lub drewnianym pisakiem dołączonym do zestawu,  • zestaw co najmniej 6 mat sensorycznych do masażu stóp,  • gra terapeutyczno- rehabilitacyjna przeznaczona do treningu pamięci i zmysłu dotyku  • wyprofilowane, antypoślizgowe półkule wypełnione piaskiem. Służące do chodzenia po nich z zachowaniem równowagi, ćwiczące koordynację ruchową i sprawność.  • worek do zabaw ruchowych – rozmiar L pomarańczowy- zapewniający stymulację czucia głębokiego, pobudzający do pracy mięśnie i stawy, rozwijający sprawność motoryczną, koordynację oraz ćwiczący i rozciągający całe ciało. Elastyczny, odporny na rozdarcia materiał z dodatkiem lycry.  • piłka do aktywności sensorycznej 1kg |
| **61** | **Moduł do robota edukacyjnego pakiet społeczno-emocjonalny** | **1** | | Moduł do robota edukacyjnego wspomagający kompetencje społeczno-emocjonalne z wykorzystaniem interaktywnego robota edukacyjnego i dołączonych pomocy dydaktycznych pomagający dzieciom zaangażować się w proponowane aktywności i ułatwiający przyswajanie nowej wiedzy.  Zestaw ma zawierać:  - zestaw scenariuszy zajęć, 50 szt.  - maty edukacyjne, 2 szt.  - zestawy fiszek, 5 kpl.  - karty pracy  - robot edukacyjny kompatybilny z modułem, 1 szt.  Minimalne wymagania techniczne robota:  Czujnik wykrywania dźwięku ( mikrofon)  • Głośnik  • Światła – oczy: diody LED RGB  • Światła – czułki: diody LED RGB  • Światło punktowe: dioda LED RGB (z tyłu)  • Czujnik detekcji przeszkód  • Sensor odległości (zakres do 100 cm)  • Czujnik dotyku  • min. 2 czujniki kontrastu podłoża  • System śledzenia czarnej linii na podłożu  • 2 systemy mierzenia precyzji ruchu (pomiar przejechanej przez robota odległości i kątów obrotu)  • Gniazdo microUSB umożliwiające komunikację z  urządzeniami zewnętrznymi  • min. 6 wbudowanych gniazd magnetycznych do akcesoriów  • Komunikacja z innymi robotami  • Możliwość nagrywania własnych dźwięków |
| **62** | **Gra do nauki j. angielskiego** | 2 | | Kostki do nauki języka angielskiego konwersacje - pytania dotyczące rozumienia tekstu. Kostki mają być wykonane z pianki, na bokach każdej z nich mają być zapisane różne pytania lub zdania.  W zestawie ma być co najmniej 6 kostek. |
| **63** | **Gra do nauki j. angielskiego do budowania zdań** | 2 | | Gra w układanie zdań ułatwiająca dzieciom naukę języka angielskiego. Kostki domina wraz z przewodnikiem po ćwiczeniach muszą znajdować się w walizce z uchwytem.  114 dwustronnych, kolorowych kostek domina ma zawierać: • 56 x Czasowniki (pomarańczowy) • 46 x Rzeczowniki (niebieski) • 38 x Przymiotniki (żółty) • 28 x Zaimki (jasnoniebieski) • 20 x Przysłówki (zielony) • 18 x Przyimki (fioletowy) • 12 x Znaki interpunkcyjne (biały) • 10 x Spójniki (czerwony) • wym. kostek domina: 2 cm x 4,5 cm • opakowanie-słoik o wym. 11 x 9 x 18 cm • od 6 do 10 lat |
| **64** | **Gra dydaktyczna do ćwiczeń czasowników nieregularnych do nauki j. angielskiego** | 2 | | Gra dydaktyczna do nauki j. angielskiego w postaci puzzli do ćwiczeń czasowników nieregularnych. Opakowanie ma zawieraćgrupy puzzli do ćwiczenia odmiany co najmniej 100 czasowników nieregularnych, podzielonych kolorystycznie na trzy grupy wraz z instrukcją i 6 propozycjami zabaw z puzzlami.  Opakowanie ma zawierać:  Min. 300 puzzli o wym. od 4,9 x 2,7 x 0,2 do 6,5 x 2,7 x 0,2 cm  instrukcję z 6. propozycjami zabaw z puzzlami. |
| **65** | **Gra dydaktyczna do nauki j. angielskiego** | 3 | | Gra dydaktyczna planszowa pomagająca uczniowi/graczowi spostrzec i zrozumieć różnicę pomiędzy czasami Present Simple, a Present Continuous.  Gra musi zawierać:  • plansza z lakierowanego kartonu o wym. 33,6 x 23,6 x 0,2 cm  • 50 kart z czasownikami o wym. 8,7 x 5,6 cm  • 4 plastikowe pionki  • kostka  • instrukcja. |
| **66** | **Gra do nauki j. angielskiego** | **1** | | Kostki do nauki języka angielskiego-pytania dotyczące rozumienie tekstu.  Na bokach każdej z nich zapisano różne pytania lub zdania.  W zestawie ma być co najmniej 6 kostek. |
| **67** | **Wyposażenie kącika emocji** | **1** | W skład wyposażenia kącika emocji ma wchodzić:   1. Parawan wyciszający niski ze sztywną ramą obciągniętą materiałem, ustawiane na aluminiowych podstawkach z możliwością łączenia kilku parawanów pod różnym kątem wraz z 2 podstawkami o wym. 38 x 4 x 10,3 cm, 4 haczykami i drążkiem do łączenia parawanów, w kolorze szarym- 2 szt. 2. Parawan wyciszający niski ze sztywną ramą obciągniętą materiałem, ustawiane na aluminiowych podstawkach z możliwością łączenia kilku parawanów pod różnym kątem wraz z 2 podstawkami o wym. 38 x 4 x 10,3 cm, 4 haczykami i drążkiem do łączenia parawanów, w kolorze zielonym- 3 szt. 3. Materac antypoślizgowy stanowiący podkład do ćwiczeń, obszyty trwałą tkaniną PCV, niezawierającą ftalanów, łatwą do utrzymania w czystości, antypoślizgowe podłoże. Wysokość swobodnego upadku HIC wynoszący min. 2,1 m. Gęstość pianki min. 160kg/m3. wym. ok 150 x 90 x 8 cm, w kolorze niebieskim, wyrób medyczny - klasa I- 1 szt. 4. Kolorowy dywan pozwalający na rozpoznawanie emocji i radzenia sobie z nimi np. wzór z tęczą, ciemną chmurą i słoneczkiem, o wymiarach min. 200 x 300 cm- 1 szt. 5. Mały zestaw materacy piankowych w różnych kolorach, kształtach i rozmiarach. Wykonanych z pianki, pokrytej wysokiej jakości, bardzo wytrzymałą tkaniną trudnopalną (klasa palności B1), odporną na plamy i zabrudzenia. Minimalne Parametry tkaniny: 100 % poliester; gramatura: 476 g/mb; tkanina zgodna z normą DIN 4102-1 oraz EN-PN 1021-1.; ścieralność: 96 000 cykli.- 1 szt. 6. Biały namiot z okienkiem, z półtransparentnym pokryciem, spełniający rolę mini sali doświadczania świata czy pomieszczenia, w którym dziecko może się zrelaksować i odizolować od zgiełku na sali, wymiary: dł. boku 110 cm • wym. okna 40 x 40 cm • wym. drzwi 60 x 60 cm • max. obciążenie 50 kg, 1 szt. 7. Biały materac wymiarem dopasowany do białego namiotu, wykonany z pianki pokrytej trwałą tkaniną PCV, łatwą do utrzymania w czystości - 1 szt. 8. Worek bokserski- wolnostojący przeznaczony dla dzieci, wykonany z twardej pianki z podstawą wypełnioną piaskiem, materiał pokrowca zewnętrznego ma być wykonany z poliestru i PVC- łatwego do czyszczenia. Zamek błyskawiczny ma być wszyty pod przykryciem. wys. 110 cm- 1 szt. 9. Emocjomierz służący do wskazywania, jakie emocje w danej chwili dziecko odczuwa, określania ich siły oraz podpowiadania, jak obniżyć ich natężenie, o wymiarach szer. 50 cm, wys. 51,5 cm, ma być wykonany z lakierowanej płyty MDF- 1 szt. 10. Zegar emocji uwzględniający osiem stanów emocjonalnych jakie mogą towarzyszyć dziecku w różnych sytuacjach w szkole oraz informujący, w jaki sposób uczeń może poradzić sobie z ich wyrażeniem- 1 szt. 11. Miękka gruszka (pufa) wypełniona granulatem, pokryta trwałą tkaniną PCV, z nadrukowaną groźną miną, przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym do rozładowywania złości w bezpieczny sposób- 1 szt. 12. Piłki emotki- wykonane z pianki poliuretanowej miękkie piłeczki z dwustronnie nadrukowanymi buźkami-emotikonkami o śr. 4,6 cm, zestaw 20 szt.- 1 zestaw. 13. Magiczna kula- lampa stymulująca uwagę dziecka i wprowadzająca tajemniczy nastrój poprzez zmieniające kolory, możliwość regulacji jasności i kolorów światła poprzez pilot na podczerwień (działający w promieniu 4 m) w zestawie z zasilaczem (czas działania naładowanego urządzenia: powyżej 8 godzin, czas ładowania: 4-8 godzin). Wykonana z tworzywa sztucznego, max. obciążenie 100 kg, temp. użytkowania od -14 do +35 stopni Celsjusza,-1 szt. 14. Plansza do wytupywania złości ma być wykonana z trwałej i zmywalnej tkaniny PCV - na czerwonym tle umieszczone są żółte kontury „rozzłoszczonych” stóp, wym. 44 x 44 cm- 1 szt. 15. Plakat mający na celu wskazanie dziecku, które odczuwa smutek lub złość- jak odreagować emocje, 1 szt. 16. Sensoryczna/rehabilitacyjna piłka fasolka o wym. 30 cm x 50 cm, ma być wykonana z wysokiej jakości PVC i sklasyfikowana jako produkt medyczny klasy I- 1 szt. 17. Bujak w kształcie ptaka, pokrycie ma być wykonane z trwałej tkaniny PVC, łatwej do utrzymania w czystości, w kolorze niebieskim- 1 szt. 18. Poduszka w kolorze błękitnym, pokryta bawełnianą tkaniną, przeznaczona do kącików wypoczynkowych, o wymiarach 40 cm x 40 cm- 2 szt. 19. Poduszka w kolorze żółtym, pokryta bawełnianą tkaniną, przeznaczona do kącików wypoczynkowych, o wymiarach 40 cm x 40 cm 2 szt. | |
|  |  |  | |  |

**Część III - Zakup i dostawa urządzenia muzycznego interaktywnego**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **lp.** | **Nazwa** | **Ilość** | **Opis szczegółowy – wymagania minimalne** |
| **1** | **Urządzenie muzyczne wspierające rozwój poznawczy dzieci i młodzieży+** **oprogramowanie terapeutyczne** | **2** | Zestawskładający się z urządzenia muzycznego analogowego wspierającego rozwój poznawczy dzieci i młodzieży wraz z oprogramowaniem terapeutycznym zawierający aplikację webową ze scenariuszami zajęć i aktywnościami wspierającymi rozwój w zakresie rozwoju funkcji poznawczych, mowy, umiejętności społecznych, umiejętności czytania i pisania, motoryki małej i dużej. Zadania i scenariusze mają być przystosowane są do pracy z dziećmi z zaburzeniami ze spektrum autyzmu, dziećmi z dysleksją i dysortografią, dziećmi z zaburzeniami mowy.  Analogowe urządzenie z pięcioma modułami muzycznymi, modułem obrazkowym oraz zestawem dodatków, angażujące dzieci w szeroki wachlarz aktywności, stymulując rozwój sensoryczny, emocjonalny, społeczny, motoryczny. Pozwalający dzieciom samodzielnie eksplorować świat muzyki i programowania, a jego zasady działania są odpowiedzią na naturalne potrzeby poznawcze dzieci. Zabawa z tym urządzeniem wpływa na integrację sensomotoryczną, rozbudza dziecięcą kreatywność, uczy logicznego myślenia oraz rozwija kompetencje przyszłości.  Zestaw ma zawierać aplikację webową ze scenariuszami zajęć i aktywnościami wspierającymi rozwój w zakresie rozwoju: funkcji poznawczych, mowy, umiejętności społecznych, umiejętności czytania i pisania, motoryki małej i dużej. Zadania i scenariusze muszą być przystosowane do pracy z dziećmi z zaburzeniami ze spektrum autyzmu, dziećmi z dysleksją i dysortografią oraz dziećmi z zaburzeniami mowy. Aplikacja ma zawierać ponad 60 scenariuszy zajęć, a w nich: quizy, interaktywne partytury do tworzenia utworów muzycznych, gry, zadania z czasomierzem, dodatkowe karty pracy, co daje łącznie ponad 1000 zróżnicowanych wyzwań!  **Elementy zestawu – minimalnie:**  - urządzenie (wym. 100 x 70 x 70 cm; waga 50 kg)  - 5 instrumentów (bębenek, młynek, dzwonki D-G, dzwonki C-C, dodo)  - Digit - niemuzyczny moduł obrazkowy wraz ze scenariuszami  - pokrowiec wodoodporny  - zasilacz  - **5 pacynek pomagających w animowaniu zajęć**  - zestaw 6 taśm (2x taśma numeryczna 1-32, małe litery, duże litery, kolory, czysta taśma)  - zestaw do terapii ręki "Połącz kropki"  - M-notatnik  - podręcznik dla nauczyciela i terapeuty  - oprogramowanie terapeutyczne zawierające scenariusze zajęć z wykorzystaniem urządzenia i interaktywne zestawy aktywności dla dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu, dzieci z ryzyka dysleksji, dzieci z zaburzeniami mowy  **Cena musi zawierać szkolenie dla kadry o minimalnych parametrach:**  - szkolenie dla 6 osób z edukacyjnego lub terapeutycznego wykorzystywania urządzenia, odbywające się w miejscu wskazanym przez zamawiającego  - udział w dwóch grupowych superwizjach  - 5h konsultacji z tutorem terapeutycznym |

Ilekroć w opisie przedmiotu zamówienia występują nazwy konkretnych elementów, wyrobów lub określenia (parametry techniczne) sugerujące wyroby, elementy konkretnych firm, producentów Wykonawca winien uznać, iż podano produkty przykładowe, a Zamawiający dopuszcza możliwość zastosowania elementów, wyrobów, materiałów równoważnych o właściwościach i funkcjach, parametrach technicznych nie gorszych niż przyjęto w szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia.

Jeżeli w opisie przedmiotu zamówienia wskazano jakikolwiek znak towarowy, patent czy pochodzenie - należy przyjąć, że wskazane patenty, znaki towarowe, pochodzenie określają̨ parametry techniczne, eksploatacyjne, użytkowe, co oznacza, że zamawiający dopuszcza złożenie oferty w tej części przedmiotu zamówienia o równoważnych parametrach technicznych, eksploatacyjnych i użytkowych.

Jeżeli w opisie przedmiotu zamówienia wskazano jakikolwiek znak towarowy, patent czy pochodzenie, ilekroć występują nazwy konkretnych elementów, wyrobów lub określenia (parametry techniczne, wymiary, waga) sugerujące wyroby elementy konkretnych firm, producentów – Wykonawca winien przyjąć, że podano produkty przykładowe i podane cechy produktu są orientacyjne. Zamawiający dopuszcza możliwość zastosowania elementów, wyrobów, materiałów równoważnych o właściwościach nie gorszych niż przyjęto w szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia oraz o 15% większe lub mniejsze co do podanych wymiarów i wagi.

Wszystkie dostarczone programy muszą współpracować z komputerami pracującymi w środowisku Microsoft Windows. Całość oprogramowania ma posiadać interfejs w całości w języku polskim oraz instrukcję obsługi w języku polskim.