



FZ.271.1.4.2025

Załącznik nr 8 do SWZ Specyfikacja szczegółowa przedmiotu zamówienia**Część I - 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 zmywalne 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 <u>Zestaw musi zawierać:</u> - 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

**FZ.271.1.4.2025**

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 - trójkąt 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

**FZ.271.1.4.2025**

22	Zestaw instrumentów	3	Zestaw 6 instrumentów - drewniane guiro, - dzwoneczki na rękę , - bębenek, - drewniane marakasy, - cymbalki 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: Każdy zestaw zawiera: 1) Tablet o minimalnych wymaganiach x 1szt: • Ekran: min 11" • Procesor: 8 rdzeniowy • Rozdzielczość: 2000 x 1200 px • Pojemność: 256GB 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/łączość: WLAN, Bluetooth 5.0 • 1x USB-C, złącze słuchawkowe • Załączone wyposażenie: zasilacz, kabel USB-C -ryśik Robot edukacyjny - pakiet rozszerzony (z matą edukacyjną, scenariuszami zajęć oraz zestawem fiszek), 1 szt. 2) 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,



FZ.271.1.4.2025

			• 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. 3) Robot edukacyjny zaawansowany 1 szt: Minimalne parametry: Specyfikacja robota: • Mikrokontroler: CyberPi (ARM Cortex-M7) • Czujniki: Odległości, koloru, żyroskop, akcelerometr • Łączność: Wi-Fi, Bluetooth • Programowanie: Scratch, Python • Zasilanie: Akumulator litowo-jonowy • Umożliwia budowę bardziej zaawansowanych robotów zdolnych do pokonywania jeszcze większych wyzwań. To kompletny zestaw składający się z robota oraz rozszerzenia, które pozwala na jeszcze bardziej kreatywne i zaawansowane projekty robotyczne. nowoczesny robot edukacyjny zaprojektowany do nauki programowania, inżynierii i robotyki w przystępny i angażujący sposób. Wyposażony w mikrokontroler CyberPi oraz szeroką gamę czujników, takich jak czujnik odległości, żyroskop, czy czujnik koloru, robot oferuje nieograniczone możliwości nauki i zabawy. Dzięki intuicyjnemu programowaniu w języku Scratch i Python jest idealny zarówno dla początkujących, jak i bardziej zaawansowanych użytkowników.
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 • płyta micro:bit, • płyta rozszerzeń, • czujnik pyłu, • rejestrator danych, • przewody z wtykami, • kabel microUSB, • wyświetlacz,



FZ.271.1.4.2025

			• powerbank, • laser, • paczka ogni iskrowych, • paczka kadzidełek, • czarny arkusz papieru, • baterie AAA, • mikroskop na telefon, • karta pamięci, • czytnik kart pamięci, • wężyk do czujnika pyłu <u>Lista doświadczeń zestawu</u> 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 – kołobrudion 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 odpowiedź, 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 akcesoriami przeznaczony 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



FZ.271.1.4.2025

			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 pokrętką/potencjometr, • Serwomechanizm typu micro z modulem 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 skrety 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

**FZ.271.1.4.2025**

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 - pełniąc 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. liczniki, 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,



FZ.271.1.4.2025

			- 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 najmniej 656 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 silikonu. 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 x 8 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	Świejące klocki sensoryczne	2	Zestaw 12 dużych świejących klocków sensorycznych, świejących 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 najmniej 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

**FZ.271.1.4.2025**

			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 skatłą 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 środkiem. 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 przezroczystych 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 brzozonej o gr. co najmniej 18 mm powleczonyj 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, - Materiał 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, - Onomatopcje,



FZ.271.1.4.2025

			• 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	1	Zestaw pomocy do terapii integracji sensorycznej, musi zawierać: • klocki magnetyczne z kartami zabaw • drewniana układanka – ćwiczenia lewopółkulowe, zawierające drewnianą tabliczkę jako podstawa układanki, drewniane szczytce, 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 przezroczysty, 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 słoiczek na drewnianej podstawie, do włożenia naturalnych zapachów. Służące uwalnianiu 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. <u>Minimalne wymagania techniczne robota:</u> 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 przejechania 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.

**FZ.271.1.4.2025**

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 zawierać grupy 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	Wypożyczenie kącia emocji	1	W skład wyposażenia kącia 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 tęczę, 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 doświadczenia 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) Miękką gruszką (pufa) wypełnioną 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.

**FZ.271.1.4.2025**

			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 faszolka 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 II - 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	Zestaw składający 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, modulem 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

Oferent zobowiązany jest do podania nazwy/modelu/link lub załączyć kartę produktu/informacje umożliwiające weryfikację zaproponowanego produktu. Weryfikacja oznacza, że podane dane prowadzą do strony internetowej producenta produktu lub jego przedstawiciela/ sklepu internetowego, na którym można znaleźć zaproponowany produkt. Sposób oceny: Brak możliwości weryfikacji zaproponowanego produktu na podstawie podanych danych powoduje odrzucenie oferty.

To na ofercie ciąży odpowiedzialność dostarczenia takich informacji w formularzu ofertowym, aby zamawiający miał możliwość weryfikacji czy zaproponowany produkt spełnia wymagania opisane w SWZ.

Ileokroć 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 określają parametry techniczne, eksploatacyjne, użytkowe, co oznacza, że zamawiający dopuszcza złożenie oferty w tej części przedmiotu zamówienia o równoważnych parametrach technicznych, eksploatacyjnych i użytkowych.



Fundusze Europejskie
dla Dolnego Śląska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



**DOLNY
ŚLĄSK**

FZ.271.1.4.2025

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.