



Fundusze Europejskie
dla Wielkopolski



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



SAMORZĄD
WOJEWÓDZTWA
WIELKOPOLSKIEGO

Słupca, dnia 5 marca 2025 r.

Gmina Miejska Słupca
ul. Pułaskiego 21
62-400 Słupca
RIM.271.7.2025

**Wykonawcy
ubiegający się o zamówienie**

dotyczy postępowania prowadzonego w trybie podstawowym na zadanie, pn.: „Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych i wyposażenia cz. 1” realizowane w projekcie Liczy się każde dziecko!.

Gmina Miejska Słupca, informuje iż do w/w postępowania zostały złożone zapytania do treści SWZ. W związku z tym zgodnie z art. 135 ustawy z dnia 11 września 2019 r. - Prawo zamówień publicznych (t.j. Dz.U. z 2024 r., poz. 1320) zw. dalej ustawą, Zamawiający przekazuje treść zapytań wraz z wyjaśnieniami:

1. Proszę podać dokładny zestaw pakietu do magicznego dywanu (cz. 18. poz. 4) i dla jakiego przedziału klasowego powinien być dostosowany?

Pakiet do magicznego dywanu:

Zestaw 15 gier do zajęć edukacyjnych i rehabilitacyjnych dla dzieci o różnym stopniu dysfunkcji. Dla dzieci w przedszkolu.

Seria gier koryguje, stymuluje zaburzone percepcje, usprawnia motorycznie, wprowadza orientację w schemacie ciała i orientację w przestrzeni, daje szansę na regulację emocji i uczy sposobów ich wyrażania.

Podstawowe cechy pakietu:

- doskonalenie percepcji wzrokowo-ruchowych,
- usprawnianie motoryczne (płynność ruchów),
- obniżenie bądź wzmocnienie napięcia mięśniowego,
- wzmocnienie poczucia sprawstwa, własnej wartości,
- wprowadzenie orientacji w schemacie ciała,
- integracja zmysłów,
- korygowanie, stymulowanie zaburzonych percepcji,
- umiejętność w zakresie regulacji emocji i sposobu ich wyrażania,
- tworzenie podopiecznym szans optymalnego, wszechstronnego rozwoju

Dysfunkcje:

- deficyty rozwojowe (psychomotoryczne) np. opóźnienie rozwoju motoryki dużej (ciała) lub małej (rąk),
- usprawnianie analizy i syntezy wzrokowej,
- zharmonizowanie funkcji wzrokowych i ruchowych,
- współdziałanie funkcji wzrokowych, słuchowo-językowych, ruchowych,
- poprawa i doskonalenie wolniejszego tempa rozwoju niektórych funkcji psychomotorycznych w stosunku do wieku podopiecznego

Opis Gier:

1. DŹWIĘKI (DZWONKI). Gra dźwiękowo – wzrokowo - słuchowa polegająca na wybieraniu



Fundusze Europejskie
dla Wielkopolski



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



SAMORZĄD
WOJEWÓDZTWA
WIELKOPOLSKIEGO

odpowiednich par instrumentów muzycznych.

2. ŻELAZKO. Gra ruchowo - koordynacyjna polegające na prasowaniu żelazkiem wybranych części garderoby.
3. KAŁUŻE. Gra zręcznościowo – wzrokowo – słuchowa polegająca na rozchlapywaniu wody z kałuży.
4. RÓB TO CO JA. Gra ruchowa polegająca na powtarzaniu ćwiczeń gimnastycznych wykonywanych przez postacie gry.
5. MUSZELKI. Gra sprawnościowa polegająca na łapaniu muszelek wynurzających się z wody.
6. LABIRYNT. Gra koordynacyjno – ruchowa polegająca na prowadzeniu obiektów (zwierzęta, rzeczy) przez labirynt.
7. KWIATY W OGRODZIE. Gra ruchowo – wzrokowa polegająca na dbaniu o kwiaty w ogrodzie.
8. SZABLON. Gra ruchowo – wzrokowa polegająca na rozpoznawaniu i dopasowywaniu elementów do ich szablonów.
9. MEMORY. Gra wzrokowa polegająca na zapamiętywaniu i odkrywaniu par takich samych obrazków.
10. MALOWANIE. Gra ruchowo - wzrokowa polegająca na malowaniu, zabawie kolorami kształtami.
11. KSZTAŁTY. Gra ruchowo – wzrokowa polegające na dopasowywaniu kształtów do wyświetlanego wzorca.
12. ZWIERZĘTA. Gra słuchowo – wzrokowa polegająca na rozpoznawaniu postaci i dźwięków zwierząt.
13. POJAZDY. Gra słuchowo – wzrokowa polegająca na rozpoznawaniu rodzajów i dźwięków pojazdów.
14. OTOCZENIE DOMOWE. Gra słuchowo – wzrokowa polegająca na rozpoznawaniu rzeczy i dźwięków w otoczeniu domowym.
15. KALEJDOSKOP II. Gra relaksacyjna polegająca na zabawie z kalejdoskopem.

2. Cz. 26. pozycja 4. Proszę podać, jakie to mają być gry?

Gry- Zestaw gier sterowanych głosem, do wykorzystania na zajęciach z dziećmi z zaburzeniami słuchu i zaburzeniami poznawczymi.

- Logopedia -Logo-gry

Zastosowanie: profilaktyka i terapia logopedyczna, nauka języka, zajęcia z dziećmi z zaburzeniami słuchu i zaburzeniami poznawczymi

Odbiorcy: logopedzi, nauczyciele przedszkola, pedagodzy specjaliści, rodzice

Beneficjenci: dzieci uczące się mówić, dzieci z wadami wymowy i/lub zaburzeniami słuchu i komunikacji.

W zestawie LOGO-GRY powinien znajdować się:

- program multimedialny (licencja na 2 urządzenia - 2x pendrive)
- profesjonalny mikrofon,
- przewodnik metodyczny zawierający propozycje scenariuszy zajęć oraz zestawy tekstów terapeutycznych,
- publikacja "Podręczny zestaw obrazkowy".