Załącznik nr 11 do SWZ – opis przedmiotu zamówienia część 3

**Opis wyposażenia do zajęć**

|  |
| --- |
| Zakup wyposażenia dot. kształtowania u dzieci kompetencji matematycznych i cyfrowych dla **OWP Przodkowo** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Lp. | Opis | Wymagane parametry minimalne | Liczba sztuk |
| 1 | Klocki do nauki kodowania z torami i pociągiem | Zestaw klocków do nauki kodowania z pociągiem i torami  Przeznaczenie – min. dla 2-6 osób, dla dzieci w wieku od 2 lat  Nabywane kompetencje: sekwencjonowanie, zapętlanie, kodowanie warunkowe, prawo przyczyny i skutku, realizowanie pomysłów z wykorzystaniem elementów cyfrowych, kompetencje językowe i literackie,  Materiał: klocki wykonane z tworzywa sztucznego ABS  Zawartość zestawu: -234 elementów, w tym: - pociąg zmieniający światła i wydający dźwięki  - tory  - min. 2 zwrotnice kolejowe  - 5 kolorowych interaktywnych płytek  - czujnik koloru kompatybilny z interaktywnymi płytkami  - aplikacja do kodowania do bezpłatnego pobrania kompatybilna z systemem iOS i Android  - materiały dla nauczyciela do bezpłatnego pobrania (w tym: min. przykładowych lekcji)  - zapakowane w opakowanie producenta | 1 |
| 2 | Gra do nauki programowania i klocki magnetyczne | Zestaw w składzie: klocki magnetyczne i gra do nauki programowania - połączenie aplikacji edukacyjnej i kartonowych, rozpoznawanych przez aplikację klocków służących do pisania programów  Przeznaczenie - dla dzieci od 4 roku życia  1) gra do nauki kodowania i programowania:  nabywane kompetencje: budowanie algorytmów,  ćwiczenie rozumowania matematycznego, możliwość tworzenia tematycznych elementów gry, wykorzystanie piktogramów na algorytmicznych klockach, umiejętność pracy w grupie i współpracy pod opieką nauczyciela,  gra składająca się ze specjalnych, kartonowych klocków do nauki programowania, planszy do układania zadań, żetonów, nakładek, kart wyzwań oraz aplikacji.  działanie: za pomocą kartonowych klocków dzieci układają programy do zadań zawartych w aplikacji i poznają podstawowe pojęcia programistyczne,  - po ułożeniu z kartonowych klocków programu, użytkownik skanuje go za pomocą smartphona lub tabletu, a bohater gry wykonuje zadanie na ekranie urządzenia, lub  - bez użycia aplikacji, jak z tradycyjną grą planszową zadania układane są na planszy z wykorzystaniem żetonów i nakładek, a ułożony z klocków program użytkownicy wykonują za pomocą pionków  klocki zawierają piktogramy i liczmany  aplikacja do gry (kod licencyjny lub inna opcja bezpłatnego pobrania np. link) zawierająca min. 91 zadań, służąca do:  - wyznaczenia zadania do rozwiązania,  - zeskanowania ułożonych z klocków programów  - sprawdzenia ich poprawności przez wykonanie zdjęcia lub nagranie wideo.  Zawartość gry:  - rozkładana plansza (o wymiarach min. 8 na 12 kwadratów)  - żetony do gry  - min. 40 klocków do układania programów,  - min. 50 kart wyzwań do modyfikowania ułożonych programów.  - przewodnik dla nauczyciela  - pionki i naklejki  - zestaw czystych klocków, żetonów i kart do dowolnego uzupełnienia  - instrukcja zestawu z opisem pracy  - min. 2 lniane woreczki do organizowania klocków  - dodatkowe materiały dla nauczyciela do bezpłatnego pobrania  - możliwość działania gry w trybie offline (bez dostępu do Internetu) po zainstalowaniu gry  2) klocki magnetyczne:  - min. 50 sztuk  - do prowadzenia zajęć z zestawem  - klocki do umieszczania na tablicy magnetycznej lub interaktywnej, w celu demonstracji, analizy i wytłumaczenia instrukcji i programów  - kompatybilne z aplikacją gry opisaną powyżej, zawierają min. część zadań z aplikacji | 1 |
| 3 | Robot edukacyjny | Interdyscyplinarny robot edukacyjny  Parametry techniczne:  szerokość: 15 – 18 cm  długość: 15 – 18 cm  wysokość: 17-20 cm  wbudowany akumulator litowo-jonowy z czasem pracy do 8 godzin  ładowanie poprzez wbudowane złącze microUSB  łączność: Bluetooth 4.0 / low energy  - 1 czujnik wykrywania dźwięku (mikrofon)  - 1 głośnik  - światła – oczy: diody LED RGB - światła – czułki: diody LED RGB  - światło punktowe: dioda LED RGB (z tyłu)  - 1 czujnik detekcji przeszkód  - 1 sensor odległości – min. zakres do 100 cm  - 1 czujnik dotyku  - 2 czujniki kontrastu podłoża:  - system śledzenia czarnej linii na podłożu  - system mierzenia precyzji ruchu: 2 (pomiar przejechanej przez robota odległości i kątów obrotu) - gniazdo microUSB – min. 1  - 6 wbudowanych gniazd magnetycznych do akcesoriów  - komunikacja z innymi robotami  - możliwość nagrywania własnych dźwięków  - konstrukcja zamknięta, bez wystających kabli  - obudowa z poliwęglanu, odpornego na uderzenia i upadki,  - czułki robota wykonane z materiału uniemożliwiającego ich uszkodzenie  Skład zestawu:  - 1 sztuka robota  - kabel USB do ładowania robota  - instrukcja obsługi w jęz. polskim  Dostęp 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, dostęp do dedykowanych aplikacji  Przeznaczenie - dla dzieci powyżej 3 roku życia  Deklaracja zgodności CE | 3 |
| 4 | Scenariusze zajęć do robota edukacyjnego | Podręcznik w formie papierowej  zawierający min. 30 gotowych scenariuszy zajęć lekcyjnych z wykorzystaniem robota interdyscyplinarnego z poz. 3, w podziale na 3 grupy wiekowe (min. 10 scenariuszy, dla każdej grupy) | 1 |
| 5 | Zestaw fiszek do robota edukacyjnego | Zestaw min. 24 szt. kwadratowych fiszek do robota edukacyjnego z poz. 3, ułatwiających prowadzenie zajęć z wykorzystaniem robota  - fiszki zawierają strzałki i inne obrazki na kolorowym tle  - wymiary: 10 x 10 cm (+/- 2 cm) | 1 |
| 6 | Mata edukacyjna do robota edukacyjnego | Dedykowana **mata edukacyjna do kodowania** do wykorzystania z robotem z poz. 3  podzielona na 24 kwadratowe pola (6 x 4) z grafikami.  wymiary: 190 x 130 cm (+/- 2 cm) | 1 |
| 7 | Tablet | Dane techniczne :   * Ekran: 11,5 ", 2000 x 1200 pikseli * System operacyjny: Android 14 lub nowszy * Pamięć RAM i dysk: min. 8 GB RAM + dysk 256 GB * Procesor: MediaTek Helio G99,  8-rdzeniowy * Pojemność baterii/akumulatora: 8600 mAh * Łączność bezprzewodowa: Bluetooth 5.2, Wi-Fi 5 (802.11ac)  Funkcje dodatkowe : **Obsługa Asystenta Google: tak**  **Czujniki:** akcelerometr, czujnik oświetlenia, żyroskop  **Głośnik: tak**  **Mikrofon: tak**  **Moduł GPS: tak**   |  |  | | --- | --- | | **Funkcje dodatkowe:** | głośniki Dolby Atmos, głośniki JBL, GPS, Hi-Res Audio, szybkie ładowanie, wbudowane 2 mikrofony, wbudowane 8 głośników |  Aparaty  |  |  | | --- | --- | | **Aparat przedni:** | 8 Mpix | | **Aparat tylny:** | 8 Mpix | | **Funkcje aparatu:** | autofocus, nagrywanie filmów |  Wejścia/wyjścia  |  |  | | --- | --- | | **Czytnik kart pamięci:** | microSD do 1 TB | | **Złącze USB:** | USB typ C 2.0 x 1 | | **Złącze słuchawkowe:** | tak |  Parametry fizyczne  |  |  | | --- | --- | | **Kolor tylnej obudowy:** | szary | | **Pojemność baterii/akumulatora:** | 8600 mAh | | **Wymiary:** | 174 x 268 x 13 mm | | **Waga:** | 650 g |  |  |  | | --- | --- | | **Gwarancja** | 24 miesiące | | 3 |
| 8 | Piankowa mata edukacyjna puzzle do robota edukacyjnego | Edukacyjna mata w formie puzzli do nauki podczas zajęć z robotem z poz. 3  Materiał – **pianka EVA**  mata składająca się z**36** kwadratowych pól wyciętych w kształcie puzzli  wymiary pojedynczego elementu: 30 cm x 30 cm | 1 |

|  |
| --- |
| Zakup wyposażenia dot. kształtowania u dzieci kompetencji matematycznych i cyfrowych dla **SP Przodkowo** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Lp. | Opis | Wymagane parametry minimalne | Liczba sztuk |
| 1 | Klocki do nauki kodowania z torami i pociągiem | Zestaw klocków do nauki kodowania z pociągiem i torami  Przeznaczenie – min. dla 2-6 osób, dla dzieci w wieku od 2 lat  Nabywane kompetencje: sekwencjonowanie, zapętlanie, kodowanie warunkowe, prawo przyczyny i skutku, realizowanie pomysłów z wykorzystaniem elementów cyfrowych, kompetencje językowe i literackie,  Materiał: klocki wykonane z tworzywa sztucznego ABS  Zawartość zestawu: -234 elementów, w tym: - pociąg zmieniający światła i wydający dźwięki  - tory  - min. 2 zwrotnice kolejowe  - 5 kolorowych interaktywnych płytek  - czujnik koloru kompatybilny z interaktywnymi płytkami  - aplikacja do kodowania do bezpłatnego pobrania kompatybilna z systemem iOS i Android  - materiały dla nauczyciela do bezpłatnego pobrania (w tym: min. przykładowych lekcji)  - zapakowane w opakowanie producenta | 1 |
| 2 | Gra do nauki programowania i klocki magnetyczne | Zestaw w składzie: klocki magnetyczne i gra do nauki programowania - połączenie aplikacji edukacyjnej i kartonowych, rozpoznawanych przez aplikację klocków służących do pisania programów  Przeznaczenie - dla dzieci od 4 roku życia  1) gra do nauki kodowania i programowania:  nabywane kompetencje: budowanie algorytmów,  ćwiczenie rozumowania matematycznego, możliwość tworzenia tematycznych elementów gry, wykorzystanie piktogramów na algorytmicznych klockach, umiejętność pracy w grupie i współpracy pod opieką nauczyciela,  gra składająca się ze specjalnych, kartonowych klocków do nauki programowania, planszy do układania zadań, żetonów, nakładek, kart wyzwań oraz aplikacji.  działanie: za pomocą kartonowych klocków dzieci układają programy do zadań zawartych w aplikacji i poznają podstawowe pojęcia programistyczne,  - po ułożeniu z kartonowych klocków programu, użytkownik skanuje go za pomocą smartphona lub tabletu, a bohater gry wykonuje zadanie na ekranie urządzenia, lub  - bez użycia aplikacji, jak z tradycyjną grą planszową zadania układane są na planszy z wykorzystaniem żetonów i nakładek, a ułożony z klocków program użytkownicy wykonują za pomocą pionków  klocki zawierają piktogramy i liczmany  aplikacja do gry (kod licencyjny lub inna opcja bezpłatnego pobrania np. link) zawierająca min. 91 zadań, służąca do:  - wyznaczenia zadania do rozwiązania,  - zeskanowania ułożonych z klocków programów  - sprawdzenia ich poprawności przez wykonanie zdjęcia lub nagranie wideo.  Zawartość gry:  - rozkładana plansza (o wymiarach min. 8 na 12 kwadratów)  - żetony do gry  - min. 40 klocków do układania programów,  - min. 50 kart wyzwań do modyfikowania ułożonych programów.  - przewodnik dla nauczyciela  - pionki i naklejki  - zestaw czystych klocków, żetonów i kart do dowolnego uzupełnienia  - instrukcja zestawu z opisem pracy  - min. 2 lniane woreczki do organizowania klocków  - dodatkowe materiały dla nauczyciela do bezpłatnego pobrania  - możliwość działania gry w trybie offline (bez dostępu do Internetu) po zainstalowaniu gry  2) klocki magnetyczne:  - min. 50 sztuk  - do prowadzenia zajęć z zestawem  - klocki do umieszczania na tablicy magnetycznej lub interaktywnej, w celu demonstracji, analizy i wytłumaczenia instrukcji i programów  - kompatybilne z aplikacją gry opisaną powyżej, zawierają min. część zadań z aplikacji | 1 |
| 3 | Robot z flamastrami | Mały robot do nauki programowania  z funkcją wykrywania linii na kontrastującym podłożu  robot porusza się po wyznaczonych trasach  zasilanie: bateria min. 200 mAh  czas pracy na baterii min. 220 minut   * aktualizacja oprogramowania przez USB * połączenie z platformą on –line umożliwiającą pracę z robotem, bazującą na języku programowania wizualnym (blokowym) * zestaw musi zawierać: * kabel USB do ładowania * etui * karta kodów * instrukcja obsługi * min. 5 zmywalnych flamastrów w kolorach: czarny, zielony, czerwony, niebieski * komunikacja Bluetooth * możliwość pracy offline oraz kodowania przy pomocy tabletów lub monitorów komputerów | 8 |
| 4 | Puzzle do robota z poz. 3 | * Komplet drewnianych puzzli o różnych funkcjach (linie proste, zakręty, pauzy, zawracanie, puzzle funkcyjne z komendami)  do tworzenia tras dla robota * minimum 95 sztuk drewnianych puzzli w jasnym kolorze * instrukcja obsługi * karta z piktogramami | 12 |
| 5 | Puzzle uzupełniające do robota z poz. 3 | Zestaw puzzli do nauki programowania o możliwościach AR (rozszerzonej rzeczywistości) dla robota z poz. 3  kompatybilny z puzzlami z poz. 4.  Zestaw **zawiera min. 12 drewnianych, czarnych ponumerowanych puzzli**  **bezpłatna aplikacja mobilna do pobrania na smartfon lub tablet**  **funkcje: p**uzzle można mieszczać wzdłuż tras dla robota, na ekranie tabletu lub smartfona z zainstalowaną aplikacją wyświetlane będą **trójwymiarowe modele wybranego symbolu puzzla, dla niektórych modeli musi być również możliwość odtworzenia dźwięku** | 4 |
| 6 | gra do robota z poz. 3 | **Gra edukacyjna** do układania tras dla robota z poz. 3  dla dzieci +4  opakowanie – kartonowe pudełko  komplet zawiera**:**  minimum 8 plansz / planów z wielkimi miastami świata  minimum 30 kart z zadaniami dla robota  4 pionki  naklejki z komendami dotyczącymi trasy  instrukcja obsługi | 4 |
| 7 | zestaw 4 flamastrów do kodowania do robota z poz. 3 | zestaw 4 flamastrów w kolorach: czerwony, zielony, niebieski, czarny  ścięte końcówki rysujące | 2 |
| 8 | Pakiet scenariuszy do pracy z wykorzystaniem robota z poz. 3 dla edukacji przedszkolnej | Publikacja książkowa w 2 częściach zawierająca pakiet scenariuszy do pracy z wykorzystaniem robota z poz. 3  łącznie min. 25 lekcji **z gotowymi kartami ćwiczeń**  **- karta** kodów zawierająca spis wszystkich rozkazów robota  2 drukowane książki | 4 |
| 9 | Pakiet scenariuszy do pracy z wykorzystaniem robota z poz. 3 dla edukacji wczesnoszkolnej | Publikacja książkowa w 3 częściach zawierająca pakiet scenariuszy do pracy z wykorzystaniem robota z poz. 3  łącznie min. 30 lekcji **z gotowymi kartami ćwiczeń**  **- karta** kodów zawierająca spis wszystkich rozkazów robota  3 drukowane książki | 4 |

|  |
| --- |
| Zakup wyposażenia dot. wsparcia dziecka z autyzmem dla **OWP Przodkowo** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Lp | Opis | Wymagane parametry minimalne | Liczba sztuk |
| 1 | Kolumna wodna dwuosobowa | Skład zestawu:  - podświetlana, przezroczysta rura z materiału bezpiecznego dla dzieci, nietłukącego, zamontowana w stabilnej podstawie (drewno lub mocne tworzywo)  - siedzisko  Działanie - od spodu rury wydostaje się powietrze, które wywołuje powstawanie wodnych bąbelków przepływających w strumieniu zmieniającego się światła; pozwala na uzyskanie efektu terapeutycznego w zakresie dźwięku, dotyku i wzroku.  wymiary kolumny (+/- 10 cm):  siedzisko: 140 x 60 cm  wysokość: 175 cm | 1 |
| 2 | sensoryczne płytki podłogowe | Zestaw 6 szt. płytek sensorycznych  Wymiary: 50 x 50 cm (+/- 5 cm)  Materiał:  płytki z przejrzystego tworzywa wypełnione cieczą zabarwioną bezpiecznym barwnikiem kosmetycznym  spód płytki pokryty pianką antypoślizgową  warstwa zewnętrzna odporna na ścieranie oraz zarysowania  maksymalne obciążenie dla jednej płytki – min. 100 kg  Działanie: pod wpływem nacisku (chodzenie ) lub dotyku kolorowa ciecz, którą jest wypełniony element przemieszcza się tworząc różne wzory | 1 |
| 3 | wytwornica baniek | Urządzenie do produkcji baniek mydlanych, na płyn, zasilane prądem  Skład:  -obrotowe koło  -wentylator  - uchwyt zamontowany na górze urządzenia umożliwiający podwieszenie  -zbiornik na płyn do baniek  - przewód zasilający  Urządzenie gotowe do podłączenia i do pracy  Zasilanie w przedziale : 110-240Vac, 50/60Hz Bezpiecznik: 3A Zużycie prądu maks. 40W Wymiary: maks. 25 x 25 x 25 cm Waga: maks. 3 kg  Dopuszcza się model bezprzewodowy z wbudowanym akumulatorem | 1 |
| 4 | sensoryczny panel | Panel sensoryczny w formie tablicy do montażu na ścianie  w drewnianej ramie  wypełniony cekinami, które po przesunięciu dłonią zmieniają kolor  działanie: stymulacja zmysłu wzroku i dotyku  wymiary pojedynczego panela: 100 x 30 cm (+/-10 cm)  przeznaczenie: dla dzieci od 3 roku życia  materiał: drewno, tkanina | 1 |
| 5 | panel świetlny | Podświetlany panel LED w formacie A2  Wymiary: min. 46 x 34 x 0,8 cm, max. 65x 45 x1,5 cm  Waga maks: 4,5 kg  Przeznaczenie: służy do podświetlania prac plastycznych oraz przejrzystych i przezroczystych obiektów, obserwowania wzorów, kształtów i kolorów  Funkcje:  ustawienie min. 3 poziomów jasności i min. 5 różnych kolorów  sterowany za pomocą przycisków z boku ekranu  zasilanie - uniwersalnym zasilaczem niskonapięciowym  funkcja blokady zapobiegająca przypadkowemu wyłączeniu | 1 |
| 6 | Zestaw piankowy | Zestaw min. 25 elementów - kształtek o różnych kształtach (m.in. 6 kształtów) i kolorach, które po połączeniu ze sobą za pomocą rzepów tworzą matę z przeszkodami  możliwość ustawiania elementów przestrzennych i materacy w różnych konfiguracjach  przeznaczenie - do zabaw ruchowych z różnymi wariantami gry  możliwość indywidualnego używania elementów  wymiary elementów: . 30 x 30 x 20 cm (+/- 10 cm)  wymiary . materaca 30 x 30 x 4 cm (+/- 10 cm)  wymiary toru po rozłożeniu: 150x150 cm (+/- 10 cm)  materiały: wypełnienie z pianki poliuretanowej o zwiększonej gęstości, pokrycie toru: ekoskóra  atest higieniczny  certyfikat CE | 1 |
| 7 | program multimedialny dedykowany dla dzieci z autyzmem | Program multimedialny zawierający ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka dedykowany dla dzieci z autyzmem  Materiały do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej,  ćwiczenia z obszarów takich jak: emocje, gesty, homonimy, synonimy, proste wyrażenia frazeologiczne,  osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany,  min. 220 ekranów interaktywnych,  możliwość pracy zdalnej w tym wideokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego oprogramowania  technologia HTML5  polska wersja językowa  możliwość pracy z programem w trybie offline (bez dostępu do Internetu) i online  licencje bezterminowe – min. 2 licencje do pracy on-line i 2 licencje do pracy off-line  program przeznaczony do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS).  program musi być dostarczony w oryginalnym opakowaniu producenta  Zestaw zawiera:  - program  - poradnik metodyczny  - dostęp do szkolenia online z obsługi programu  - kurs tworzenia własnych ćwiczeń interaktywnych  zestaw materiałów dodatkowych (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne: kostki emocji, pieczątki),  -kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego dziecka, ekranów z ćwiczeniami z konkretnego obszaru lub z konkretnymi elementami graficznymi, np. z fotografiami twarzy osób znajomych dzieciom).  -materiały drukowane  Bezpłatne aktualizacje programu  Wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów | 1 |

|  |
| --- |
| Zakup wyposażenia dot. wsparcia dzieci z opóźnieniami psychoruchowymi dla **OWP Przodkowo** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Lp | Opis | Wymagane parametry minimalne | Liczba sztuk |
| 1 | urządzenie multimedialne z pakietem gier do wyświetlania **wirtualnego obrazu na podłodze** | **Interaktywna pomoc dydaktyczna,** urządzenie multimedialne z pakietem gier, **dedykowana do ćwiczeń, gier i zabaw ruchowych**  Zawiera zintegrowany system czujników ruchu, projektor i komputer  **Działanie: obraz wyświetlany z rzutnika tworzy wirtualny obraz na podłodze**  Wymiary wyświetlanego obszaru -  2,2 x 3,5 m (dla ok. 3 m wysokości podwieszonego urządzenia, =+/- 0,5 m).  interaktywne menu  sterowanie przy użyciu pilota  sterowanie interaktywne - ruchami rąk i nóg (możliwe wyłączenie tego rodzaju sterowania)  możliwość podłączenia do internetu:  gniazdo RJ-45  USB z modułem WiFi  zdalne włączanie i wyłączanie urządzenia  możliwość podłączenia zewnętrznych głośników  gniazdo AUDIO  głośność min. 20 W  czujniki ruchu  wbudowany projektor szerokokątny  wbudowany komputer  montaż sufitowy z możliwością regulacji  zużycie energii maks. 380  w komplecie zestaw min. 100 gier i zabaw interaktywnych, w tym pakiet edukacyjny i rehabilitacyjny | **1** |

|  |
| --- |
| Zakup wyposażenia dot. wsparcia dzieci z opóźnionym rozwojem mowy dla **OWP Przodkowo** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Lp. | Opis | Wymagane parametry | Liczba sztuk |
| 1 | Pakiet oprogramowania logopedycznego | Pakiet multimedialny zawierający min. 14 specjalistycznych multimedialnych modułów logopedycznych wspierających profilaktykę, diagnozę i terapię najczęściej występujących u dzieci zaburzeń mowy i języka oraz procesów komunikacji wraz z dodatkowymi programami wspierającymi prowadzenie terapii.   * Pakiet zawiera:  1. min. 20 programów multimedialnych 2. min. 2500 interaktywnych ćwiczeń logopedycznych, w tym ćwiczenia na wszystkie etapy terapii głosek 3. min. 500 kart pracy 4. przesiewowe badanie mowy (słownictwo podzielone na grupy wiekowe, możliwość wydrukowania raportu), 5. aplikację dla terapeuty (m.in. możliwość śledzenia postępów dziecka i dokumentowania terapii) 6. min. 500 ilustracji w badaniu mowy, 7. zestaw labiogramów z oznaczeniami, 8. kreator komiksów umożliwiający tworzenie komiksów i rozwijanie mowy spontanicznej, 9. przewodnik metodyczny zawierający wskazówki do pracy logopedy, terapeuty, nauczyciela 10. aplikację mobilną do wykorzystania na tablecie do bezpłatnego pobrania 11. drukowane publikacje 12. mikrofon do pracy z multimedialnymi aplikacjami 13. tablet o min. parametrach:   - ekran dotykowy  - min. 12 cali  - matryca LED  - pamięć min. 8 RAM [GB]  - dysk SSD: 256 GB  - system operacyjny w polskiej wersji językowej  - wbudowane głośniki i mikrofon  - procesor: nie mniej niż 8,360 punktów z CPU Benchmark (Average CPU Mark), odczyt z dnia 24.04.2024r.  -liczba rdzeni procesora: min. 4  -wielkość pamięci RAM [GB]: 16  -pamięć karty graficznej: współdzielona z pamięcią RAM  waga: maks. 1 kg  złącza: combo jack (wejście/wyjście audio), USB 3.0 / 3.1 min. 1, mini DisplayPort x 1, USB 3.1 Typ C x 1  Wi-Fi - standard: Wi-Fi 6 (802.11 a/b/g/n/ac/ax)  Bluetooth  czytnik kart pamięci  deklaracja zgodności CE  14) Mikrofon logopedyczny:  -mikrofon dynamiczny ze złączem USB  -do bezpośredniego podłączania do komputera  -nie wymagający instalacji sterowników (automatyczne rozpoznawanie)  -wkładka mikrofonowa o charakterystyce kardioidalnej  -konwerter D/A  -mikrofon doręczny  -metoda transmisji: przewodowa  -system: dynamiczny  -pasmo przenoszenia: 100 - 10 000 Hz  -czułość: -55 ± 3 dB (@ 1kHz)  -max poziom dźwięku: 145 dB  -impedancja: 600 Ω  -kabel: wtyk USB typu A  USB: USB 1.1, USB 2.0, USB 3.0  materiał obudowy: tworzywo sztuczne  Minimalny zakres programów wchodzących w skład pakietu:   1. Badanie mowy – artykulacja,   Badanie mowy – trudne grupy spółgłoskowe,   1. Odbiór i nadawanie mowy, 2. Głoska „t”, 3. Głoska „d”, 4. Głoska „n”, 5. Głoska „l” 6. Głoski tylnojęzykowe „k”, „g”, „h”, 7. Szereg ciszący (głoski „ś”, „ź”, „ć”, „dź”) 8. Szereg syczący (głoski „s”, „z”, „c”, „dz”), 9. Szereg szumiący (głoski „sz”, „ż”, „cz”, „dż”), 10. Różnicowanie głosek szeregów, 11. Głoska „r”, 12. Mowa bezdźwięczna, 13. Sfonem – ćwiczenia rozwijające/usprawniające słuch fonemowy, 14. Echokorektor – terapia jąkania, 15. Trening logopedyczny, 16. Zabawy logopedyczne 17. Obrazkowy słownik tematyczny 18. Mówiące obrazki 19. Logorytmika 20. Gry logopedyczne 21. Zabawy słowem   Licencja wieczysta  Polska wersja językowa  Licencja co najmniej 2 stanowiskowa   * Wyrób medyczny * Deklaracja zgodności CE | 1 |

|  |
| --- |
| Zakup wyposażenia dla dzieci z trudnościami w nauce czytania i pisania dla **OWP Przodkowo i Przedszkole** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Lp. | Opis | Wymagane parametry minimalne | Liczba sztuk |
| 1 | duża piaskownica | Piaskownica zaprojektowana według zasad pedagogiki Montessori  rama piaskownicy z drewna  wymiary ramy - 65 x 50 x 5 cm (+/- 5 cm)  dno piaskownicy wykonane z wymiennej, przeźroczystej pleksi  na bokach ramy zamontowane uchwyty do przenoszenia  1 listwa wyrównująca  2 listwy dekorujące  wraz z piaskownicą wymagane dostarczenie 1 kg piasku kwarcowego | 8 |
| 2 | dywan alfabet | dywan z literami alfabetu  wymiary: 200 x 200 cm - grubość min. 0,5 cm  materiał - 100% włókno poliamidowe  antypoślizgowy spód  na dywanie nadrukowane duże litery alfabetu w porządku alfabetycznym z przyporządkowanymi symbolami (obrazki przedmiotów), kontrastujące różne kolory | 4 |
| 3 | alfabet grawerowany | Zestaw płytek z wygrawerowanymi wszystkimi literami polskiego alfabetu, wraz z dwuznakami oraz cyframi  Skład zestawu:   * 39 małych liter pisanych, * 39 wielkich liter pisanych z dwuznakami, * 10 cyfr pisanych, * łącznie 88 płytek HDF o wymiarach: 13 x 11 cm (+/- 3 cm), * płytki umieszczone w skrzynce lub pudełku z trwałego materiału – drewno lub twarde tworzywo) z przegródkami   Działanie i przeznaczenie: polisensoryczna metoda usprawniania funkcji wzrokowych- funkcjonowania procesu analizy i syntezy wzrokowej w celu prawidłowej percepcji znaków graficznych, usprawniania rozwoju psychoruchowego dziecka, sprawności grafomotorycznych i manualnych poprzez stymulowania większej ilości zmysłów (wzrok i dotyk) | 2 |
| 4 | alfabet ruchomy | Alfabet ruchomy  Zestaw 150 drewnianych, dwustronnych tabliczek zawierających małe i wielkie litery alfabetu wpisane w liniatury, znaki matematyczne, interpunkcyjne i cyfry  Działanie: do układania wyrazów lub zapisów prostych działań matematycznych  Wymiary tabliczek: 6 cm x 16 cm (+/- 2 cm)  tabliczki wymienne  możliwość montażu na ścianie  zestaw tabliczek na stelażu  przeznaczony do pracy z dziećmi powyżej trzeciego roku życia | 2 |
| 5 | program multimedialny do nauki czytania | Pakiet oprogramowania multimedialnego do nauki czytania, wspomagający rozwój oraz podnoszący umiejętności czytania dzieci  Zawiera multimedialne ćwiczenia przeznaczone do nauki czytania oparte na zbiorze sylab otwartych oraz inspirowane metodą 18 struktur wyrazowych.  Przeznaczenie: dla dzieci w wieku **3-10 lat**  licencja na min. 6 stanowisk offline i 3 online  minimum 1000 interaktywnych ćwiczeń  minimum 200 kart pracy do wydruku  scenariusze lekcji  poradnik metodyczny  instrukcja tworzenia autorskich materiałów interaktywnych  gra sylabowa z kartami  do wykorzystania na komputerze, smartfonie, tablecie, tablicy multimedialne  instrukcja obsługi w jęz. polskim | 2 |

|  |
| --- |
| 3.7. Zakup wyposażenia dla dzieci z trudnościami w orientacji w schemacie ciała i przestrzeni dla **OWP Przodkowo i Przedszkole** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Lp. | Opis | Wymagane parametry minimalne | Liczba sztuk |
| 1 | tor równoważny | Tor równoważny z motywem lilie wodne do ćwiczeń gimnastyki korekcyjnej  Zestaw baz (wysp) i kładek z tworzywa do łączenia w tor do chodzenia i balansowania  każda strona kładki ma inną fakturę  - 4 bazy (lilie) o wym. 52 x 52 x 16 cm (+/- 5 cm) - 1 kładka prosta o wym. 115 x 26 x 6 cm (+/- 5 cm) - 1 kładka zakrzywiona o wym. 115 x 26 x 16 cm (+/- 5 cm)  materiał antypoślizgowy przeznaczenie – dla dzieci od 2 lat | 2 |
| 2 | zestaw klocków z pianki | Zestaw min. 10 sztuk klocków (kształtek rehabilitacyjnych) z pianki (walec, kostka, prostokąt, kwadrat, daszek)  działanie: wsparcie rozwoju dużej motoryki u dzieci elementy do łączenia w tory przeszkód lub tworzenia przestrzennych konstrukcji  - wym. najmniejszego elem. 30 x 30 x 15 cm (+/- 10 cm)  - wym. największego elem. 30 x 30 x 90 cm (+/- 10 cm)  pokrycie: materiał z powłoką PCV łatwy w czyszczeniu i dezynfekcji  wypełnienie: średnio twarda pianka poliuretanowa o podwyższonej odporności na odkształcenia  wyrób medyczny | 2 |
| 3 | dywan edukacyjny | Dywan edukacyjny z wyrysowanymi liniami prostymi w czterech kolorach – czerwonym, żółtym, niebieskim i zielonym, do zabaw ruchowych i edukacyjnych  - dywan o wym. 4 x 4 m 2 (+/- 20 cm)  - antypoślizgowy spód,  - materiał - poliamid,  Aplikacja internetowa do bezpłatnego pobrania z materiałami edukacyjnymi do pracy z dywanem | 2 |
| 4 | elastyczny rękaw do zabaw grupowych | Elastyczny rękaw do zabaw grupowych  materiał: 100% lycra rozmiar:  - obwód 7 – 8 m  - wysokość 1,4 – 1,5 m | 2 |

1. Przedmioty muszą być fabrycznie nowe, kompletne, wolne od wad.
2. Wyposażenie musi posiadać prawem wymagane certyfikaty bezpieczeństwa i/lub atesty poświadczające zgodność z normami obowiązującymi w Unii Europejskiej. Oznacza to, że zaproponowane wyposażenie jest całkowicie bezpieczne i w pełni odpowiada wymogom stawianym produktom dla dzieci oraz dopuszczone są do użytku w placówkach przedszkolnych.
3. Cena powinna przewidywać wszystkie koszty związane z przedmiotem zamówienia w tym dostawę i wniesienie do pomieszczenia wskazanego przez Zamawiającego.