



Fundusze Europejskie
dla Warmii i Mazur



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Załącznik nr 1 do zapytania ofertowego Nr 1/2025/Edu_plus

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA - Warunki realizacji zamówienia

1. Zamówione przedmioty muszą być fabrycznie nowe, niezniszczone i kompletne.
2. Wykonawca wymieni wadliwe przedmioty zamówienia na wolne od wad w ciągu 14 dni roboczych, licząc od momentu zgłoszenia. W tym celu odbierze wadliwe przedmioty zamówienia i dostarczy wolne od wad.
3. Urządzenia i ich komponenty muszą być oznakowane przez producentów w taki sposób, aby możliwa była identyfikacja zarówno produktu jak i producenta.
4. Do urządzeń musi być dostarczony komplet standardowej dokumentacji dla użytkownika w formie papierowej lub elektronicznej w języku polskim.
5. Urządzenia muszą posiadać oznakowanie CE produktu.
6. Koszty transportu oraz koszty odpowiedzialności cywilnej za powstałe uszkodzenia podczas realizacji przedmiotu zamówienia pokrywa Wykonawca.
7. Wykonawca dostarczy bezpośrednio do siedziby:
Zadanie nr 1 do Szkoły Podstawowej w Kozłowie z/s w Rybnie, Długa 17,11-731 Sorkwity, e-mail: sp.kozlowo@sosedukator.pl, tel. 897427391
Zadanie nr 2 do Szkoły Podstawowej w Spytkowie, 11-500 Giżycko, , e – mail: sp.spytkowo@edukator.lomza.pl- UWAGA- w związku z trwającymi pracami remontowymi w SP Spytkowo – dostawa do szkoły w miejscowości Bystry 1i ,11-500 Giżycko, tel. 518378468.
8. Dostawa będzie uzgodniona szczegółowo pomiędzy Zamawiającym a Wykonawcą. Wykonawca we własnym zakresie zapewni rozładunek elementów zamówienia.
9. Wynagrodzenie dla Wykonawcy będzie wypłacone przelewem na rachunek bankowy wskazany przez Wykonawcę w terminie do 14 dni kalendarzowych od dnia otrzymania przez Zamawiającego prawidłowo wystawionej jednej faktury VAT za całe zadanie (przez co należy

„Eduikator Plus – Program Rozwoju Edukacyjnego”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego Plus

rozumieć osobno zadanie nr 1 i zadanie nr 2). Podstawą wystawienia faktury jest przyjęcie przez Zamawiającego przedmiotu umowy w ramach dostarczonego zamówienia oraz podpisanie przez Zamawiającego protokołu odbioru zadania.

10. Termin dostarczenia towarów - do 30 dni kalendarzowych od dnia podpisania umowy z wybranym wykonawcą.

11. Jeżeli opis przedmiotu zamówienia wskazywałby w odniesieniu do niektórych materiałów i urządzeń znaki towarowe, patenty lub pochodzenie Zamawiający dopuszcza składanie produktów równoważnych. Wszelkie produkty pochodzące od konkretnych producentów, określają minimalne parametry jakościowe i cechy użytkowe parametry techniczne, warunki docelowego przeznaczenia oraz funkcji i walorów użytkowych produktu wskazanego z nazwy, jakim muszą odpowiadać towary, aby spełnić wymagania stawiane przez Zamawiającego i stanowią wyłącznie wzorzec jakościowy przedmiotu zamówienia. Poprzez zapis dot. minimalnych wymagań parametrów jakościowych, Zamawiający rozumie wymagania towarów zawarte w ogólnie dostępnych źródłach, katalogach, stronach internetowych producentów. Operowanie przykładowymi nazwami producenta lub produktu ma jedynie na celu doprecyzowanie poziomu oczekiwań Zamawiającego w stosunku do określonego rozwiązania. Tak więc posługiwanie się nazwami producentów / produktów / ma wyłącznie charakter przykładowy. W takiej sytuacji Zamawiający wymaga dołączenia do oferty informacji pozwalających określić w sposób jednoznaczny cechy, parametry oferowanego produktu równoważnego np. nazwa produktu / producenta / dystrybutora, link do strony z informacją o produkcie lub inny dokument pozwalający na identyfikację produktu i jego parametrów wraz z uzasadnieniem równoważności produktu i wskazaniem numeru pozycji z Opisu przedmiotu zamówienia, której produkt równoważny dotyczy. Wykonawca, który powołuje się na rozwiązania równoważne, jest zobowiązany wykazać, że oferowane przez niego rozwiązanie spełnia wymagania określone przez Zamawiającego. Będą one podlegały ocenie przez Zamawiającego i będą stanowiły podstawę do podjęcia przez Zamawiającego decyzji o akceptacji produktów równoważnych. Zamawiający zastrzega sobie prawo do wystąpienia do Oferenta o złożenie dodatkowych dokumentów/wyjaśnień w przypadku wątpliwości o ocenie równoważności. Cechy techniczne i jakościowe przedmiotu zamówienia winny odpowiadać Polskim Normom przenoszącym europejskie normy lub normy innych państw członkowskich Europejskiego Obszaru Gospodarczego.

12. Proponowane produkty muszą być objęte co najmniej 24 miesięcznym okresem gwarancyjnym.

13. Zamawiający zobowiązuje Wykonawcę do zachowania dbałości o środowisko naturalne, podczas realizacji zamówienia. Zamawiający poprzez dbałość o środowisko rozumienie zaniechanie wszystkich działań wpływających negatywnie na środowisko naturalne oraz podejmowanie działań wpływających pozytywnie na środowisko naturalne a w szczególności m.in. wykorzystywanie przy wykonywaniu umowy materiałów, które pochodzą z recyklingu lub podlegają procesowi recyklingu, eliminowanie z użycia przedmiotów jednorazowego użytku wykonanych z tworzyw sztucznych, rezygnacji z używania jednorazowych opakowań, toreb, siatek i reklamówek wykonanych z poliolefinowych tworzyw sztucznych.

„Edukator Plus – Program Rozwoju Edukacyjnego”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego Plus

Opis przedmiotu zamówienia - minimalne wymagania funkcjonalne i parametry techniczne

ZADANIE nr 1 Zakup i dostawa materiałów, programów multimedialnych i pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej w Kozłowie (dostawa: Szkoła Podstawowa w Kozłowie z/s w Rybnie ul. Długa 17, 11-731 Sorkwity, e-mail: sp.kozlowo@sosedukator.pl , tel. 897427391)

LP	Nazwa towaru	Opis Towaru	Ilość sztuk
Zakup i dostawa materiałów, programów multimedialnych i pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej w Kozłowie			
1	Farby do malowania twarzy	Profesjonalny zestaw do malowania twarzy i ciała, wystarcza na pomalowanie 1500 twarzy w kufierku. W zestawie: - Farby do twarzy (10 sztuk) w opakowaniach 30ml w kolorach: czarny, czerwony jasny, zielony trawiasty, różowy, turkusowy, szary jasny, błękit nieba, jasny brąz, purpurowy, cielisty - Farby do twarzy w opakowaniach 75ml (3 sztuki): biały, żółty i pomarańczowy - Farby do twarzy w opakowaniach 18ml (2 sztuki) w kolorach połyskujących: turkusowym, łososiowym. - 10 szt gąbek do nakładania farb - 4 szt pędzli Snazaroo do nakładania farbek - Tubus żeli 4x8ml (tubus A) - mała gąbka + 4 żele w kolorach: srebrny, fuksja, złoty pył, multi - Książeczka o face paintingu	1
2	Kołozeszyt B5	- Format papieru: A5 - 160 kartek - 320 stron - Miękka okładka - 3 przekładki - Zeszyt w kratkę	20
3	Zestaw malarski	Zestaw: - Sztaluga drewniana trójnożna bukowa 175cm - 3 x podobrazia w rozmiarach 18x24, 30x30, 40x50cm - Zestaw 8 pędzli do farb akwarelowych. - Paleta plastikowa owalna 24x17cm. - Zestaw farb akwarelowych 24x12ml.	24
4	Zestaw rysunkowy	- Ołówki grafitowe -Specjalna formuła grafitu daje efekt głębokiej, aksamitnej czerni. Matowa drewniana obudowa ze złotym nadrukiem zapewnia odporność na złamania oraz łatwość temperowania. Zestaw: 10 sztuk Gradacja: 2H, H, HB, B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 8B - Szkicownik- Blok składa się z 20 arkuszy papieru o gramaturze 160g/m ² . Idealny podkład do rysowania ołówkiem, węglem, kredką, pastelami itp. Format: 190x270mm	20

„Edukator Plus – Program Rozwoju Edukacyjnego”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego Plus

5	Brystol A1 - różne kolory	- Karton kolorowy do wielorakiego zastosowania. - Format: A1 - Gramatura: 160 g/m2 - Ilość arkuszy: 1	24
6.	Pomoc do ćwiczeń ręki	Zestaw sznureczków do nauki pisania, ćwiczenia chwytu pisarskiego, nacisku oraz mięśni drobnych dłoni. Najpierw należy przewlec sznureczek przez długopis, a następnie rozpocząć pisanie lub rysowanie nim po planszy z rzepem. Tabliczkę z gotowym obrazkiem można umieścić na sztalugach. Zestaw zawiera: - 6 drewnianych tablic z rzepem - 6 długopisów - 6 sztalug - 6 kpl. sznureczków po 20 szt. o różnych długościach w 5 kolorach - 90 filcowych elementów dopełniających obrazek - 6 pojemniczków na filce - 16 kart pracy - od 3 lat	4
7.	Sensoryczne piłeczki - 20 szt.	Zestaw piłeczek sensorycznych o zróżnicowanej wielkości, twardości i fakturze - piłeczki do zabawy, rehabilitacji i terapii integracji sensorycznej - piłki o różnej wielkości, twardości i fakturze - w zestawie 20 piłeczek - zestaw zapakowany w wygodny woreczek.	2
8	Mozaika kulkowa	W zestawie: 77 kulek, 7 foremek na kulki, drewniana podkładka, 8 wzorów, 2 patyczki, szczypcy, łyżka Wymiary min: - drewnianej podkładki: 22cm x 22cm - wzorów: 20,7cm x 20,7cm - średnica kulek: 1,8cm - długość patyczków: 16,5cm - długość łyżki: 12,8cm - długość szczyptic: 15cm	2
9	Kostki do liczenia matematyczne	Kostki do liczenia matematyczne w plastikowej walizce. Zestaw Kostek min. 162 kostki Arytmetyka, praktyki, liczenie w praktycznej plastikowej walizce do przechowywania.	2
10	Program multimedialny - matematyka	Multimedialne Pracownie Przedmiotowe MATEMATYKA kl. 4-8: - 22 zagadnienia - 93 lekcje (po 31 lekcji "Powtórz wiedzę", "Czas na test" i "Sprawdź się") - 1500 ekranów, 1066 zadań, 38 filmów, 111 symulacji, 22 obiekty 3D - 31 gier dydaktycznych - 3 plansze interaktywne	1

		<ul style="list-style-type: none"> - zestaw plansz wraz z przewodnikiem do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej - wersja online & offline - bezterminowa licencja dla 3 nauczycieli dostarczana w pudełku wraz z uzupełniającymi pomocami w postaci: - drukowanego poradnika metodycznego - drukowanego poradnika ze szkoleniem z zakresu wytwarzania interaktywnych pomocy dydaktycznych na portalu ekreda.pl - szczegółowego drukowanego poradnika dla użytkowników platformy edukacyjnej dzwonek.pl - wskaźnika laserowego - możliwość pobrania i instalacji na 6 urządzeniach (komputer, tablet) 	
11	Bryły z rozkładanymi siatkami	<p>Zestaw- 8 otwieranych brył geometrycznych wykonanych z przezroczystego plastiku . Wszystkie bryły można napełniać płynem lub materiałem sypkim w celu porównywania objętości. Zestaw wielofunkcyjny prezentujący bryły jednocześnie w trzech i dwóch wymiarach. Ścianki brył nie klejone ! Bryły są wielkości min 8cm. Zawartość: 8 brył przezroczystych z ruchomą podstawą (walec, stożek, sześciąt, prostopadłościan, graniastosłup trójkątny, graniastosłup sześciokątny, czworościan, ostrosłup o podstawie kwadratu) 8 kolorowych siatek do składania</p>	4
12	Ułamkowe listwy	<p>Duży zestaw - 20 kompletów list ułamkowych -materiał dydaktyczny do zagadnień związanych z ułamkami: Dla klas IV-VI oraz jako wsparcie w nauce w klasach gimnazjalnych. Zawartość: 20 zamykanych torebek - każda torebka zawiera 51 elementów z grubego, lakierowanego kartonu - wym. listwy 2,5 x 15 cm - duże pudełko z 4 przegrodami do wygodnego przechowywania torebek - instrukcja z kartami pracy do kopiowania.</p>	2
13	Trening prawej i lewej półkuli mózgu	<p>W zestawie podkładka, folia, kolorowe mazaki suchociężalne. Pomoc zawiera ćwiczenia z zakresu polimodalnej terapii poznawczej. Rozwija i utrwala umiejętności motoryki ręki, koordynacji wzrokowo-ruchowej i grafopercepcji. Przeznaczona dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym rozwijającymi się normatywnie oraz dzieci z różnymi niepełnosprawnościami.</p>	1
14	Percepcja wzrokowa - karty pracy I	<p>Publikacja Percepcja wzrokowa. Karty pracy. Poziom 1 zawiera karty pracy o zróżnicowanym poziomie trudności z zakresu percepcji wzrokowej. Karty pracy usprawniają również motorykę małą, czynności poznawcze, percepcję słuchową. Tematyka publikacji: Przyroda - rośliny i zwierzęta Dom i rodzina Transport Kierunki Figury geometryczne</p>	1

		<p>Owoce i warzywa Przedmioty codziennego użytku Litery i liczby Do pobrania dodatkowo 12 stron z ćwiczeniami z platformy dlanauczyciela.pl. Seria na poziomie 1 wspiera uczniów ze SPE w klasach 1-3, w tym z dysleksją w codziennej pracy w szkole.</p>	
15	Percepcja wzrokowa - karty pracy II	<p>Publikacja Percepcja wzrokowa. Poziom 2 zawiera karty pracy o zróżnicowanym poziomie trudności uwzględniających wszystkie etapy rozwoju widzenia. Tematyka publikacji: przyroda, owce, warzywa, zwierzęta, środki transportu, przedmioty, ubrania, dom, liczby, litery, figury geometryczne. Seria na poziomie 2" wspiera uczniów ze SPE w klasach 4-8, w tym z dysleksją w codziennej pracy w szkole. Publikacje z serii rozwijają funkcje poznawcze, poszerzają słownictwo czynne i bierne, ćwiczą umiejętności wypowiedzi i komunikowania się, mają wzbudzać zainteresowanie światem, motywować do wykonywania i kończenia zadań, ćwiczyć motorykę małą.</p>	1
16	Program multimedialny SPE 1-3	<p>Program - Specjalne Potrzeby Edukacyjne 1-3 - zestaw ćwiczeń multimedialnych wraz z kartami pracy do wykorzystania na zajęciach z dziećmi z ryzykiem wystąpienia lub orzeczeniem/opinią o dysleksji, dysgrafii, dysortografii lub dyskalkulii. Materiały zawarte w programie można wykorzystać nie tylko podczas grupowych lub indywidualnych zajęć wyrównawczych, rewalidacyjnych i korekcyjno-kompensacyjnych, ale także w pracy z całą klasą. Program zawiera ćwiczenia z obszarów: -analizy i syntezy wzrokowej, -analizy i syntezy słuchowej, -pamięci i orientacji w przestrzeni, -porównywania długości i wielkości, -myślenia operacyjnego, -umiejętności językowych, -motoryki oraz koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej, -koncentracji i umiejętności społecznych. Dodatkowo gra Fiku-miku i Pajacyk, które pomagają usprawnić m.in. koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową, grafomotorykę, orientację przestrzenną. Zawartość programu: 330 ćwiczeń multimedialnych, 209 kart pracy w wersji drukowanej i elektronicznej, poradnik metodyczny, gra stolikowa Fiku-miku, gra wielkoformatowa Pajacyk.</p>	1

17	Program multimedialny - SPE 4-8	<p>Program dla uczniów SPE dla klas 4-8. Zestaw przeznaczony jest do pracy z uczniami w wieku 10–15 lat, ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się, szczególnie przy dysleksji, dysgrafii, dysortografii i dyskalkulii. Pakiet wspiera terapię indywidualną oraz grupową.</p> <p>Pakiet zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - blisko 565 ćwiczeń multimedialnych – interaktywnych ćwiczeń, gier edukacyjnych, nawiązujących do znanych gier komputerowych, - 442 wydrukowanych kart pracy dostępnych również w programie, - poradnik metodyczny z instrukcją obsługi, - poradnik dla rodziców, - długopis Banach 3D z kartami pracy oraz materiałem do tworzenia modeli. <p>Długopis 3D zmieniając rysunki w przestrzenne obiekty rozwija u dzieci wyobraźnię przestrzenną, precyzję i cierpliwość; używanie długopisu wymusza odpowiedni chwyt pisarski, ćwiczy sprawność manualną.</p>	1
18	Program multimedialny - Koncentracja i pamięć	<p>Zestaw interaktywnych ćwiczeń stymulujących funkcje poznawcze, a także usprawniających spostrzeganie, pamięć i koncentrację uwagi</p> <p>Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnianie funkcji poznawczych, spostrzegania, pamięci i koncentracji uwagi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - blisko 700 ekranów interaktywnych, kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. <p>Dla terapeutów i nauczycieli zajmujących się wspomaganie sprawności w zakresie kształtowania i usprawniania funkcji poznawczych, spostrzegania, pamięci i koncentracji uwagi.</p> <p>Dzięki swojej zawartości i zastosowaniu specjalnych rozwiązań graficzno-funkcjonalnych, program sprawdza się do pracy z dziećmi z dezintegracją sensoryczną, z dysleksją lub ryzykiem dysleksji, a także z dziećmi nadpobudliwymi psychoruchowo (ADD, ADHD), mającymi kłopoty z koncentracją i koordynacją wzrokowo-ruchową.</p> <p>liczba licencji: 4 stanowiska on-line: 2 (logowanie na każdym urządzeniu z dostępem do internetu przy pomocy loginu i hasła) off-line: 2 (możliwość pobrania zasobów za pomocą aplikacji mLibro na dwa urządzenia następnie praca bez dostępu do internetu) czas trwania licencji: bezterminowa</p>	1
19	Historijki obrazkowe - słowo I	<p>Dać rzeczy słowo historyjki obrazkowe część serii ćwiczeń dla dorosłych i dzieci. zawiera 110 ilustracji przedstawiających scenki z życia codziennego (10 historyjek 3-elementowych, 10 historyjek 4-elementowych, 8 historyjek 5-elementowych) wraz z podpisami.</p> <p>Przykładowe ćwiczenia zawarte są w książeczce dołączonej do pomocy.</p> <p>Produkt przeznaczony dla osób dorosłych dotkniętych afazją, jak i dla dzieci od 3 r.ż.</p> <p>W pudełku</p>	1

		<ul style="list-style-type: none"> - 110 ilustracji przedstawiających różne scenki z codziennego życia - 110 podpisów do ilustracji - 10 historyjek 3-elementowych - 10 historyjek 4-elementowych - 8 historyjek 5-elementowych - instrukcja z przykładowymi ćwiczeniami 	
20	Historyjki obrazkowe - słowo II	<p>Dać rzeczy słowo. Historyjki obrazkowe 2 -zestaw historyjek obrazkowych do ćwiczeń językowych dla dorosłych i dzieci.</p> <p>Pomoc zawiera 110 ilustracji przedstawiających scenki z życia codziennego (10 historyjek 3-elementowych, 10 historyjek 4-elementowych i 8 historyjek 5-elementowych) oraz podpisy do wszystkich obrazków.</p> <p>Adresowana do osób z zaburzeniami językowymi o typie afazji i z innymi problemami w komunikowaniu się. Przykładowe ćwiczenia zawarte są w książeczce dołączonej do pomocy.</p> <p>Zawartość pudełka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 110 ilustracji przedstawiających scenki z życia codziennego (148 x 105 mm), - 110 podpisów do ilustracji (148 x 30 mm), - instrukcja z przykładami ćwiczeń. 	1
21	Karty aktywności	<p>KAN - Karty Aktywności Nastolatków dla terapeutów parujących z młodzieżą powyżej dziesiątego roku życia i młodymi dorosłymi. Mogą być wszechstronnie wykorzystywane na zajęciach indywidualnych i grupowych w klasie, w grupie czy na terapii. Karty są w większości uniwersalne i mogą być także stosowane w pracy z osobami dorosłymi.</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <p>50 kart ilustrujących AKTYWNOŚCI i obszary zaangażowania nastolatków (np. aktywny odpoczynek, nauka, imprezy, sport). Na rewersie każdej karty znajduje się lista POTRZEB, które dzięki danej aktywności mogą być realizowane.</p> <p>Książeczkę-Instrukcję, która zawiera wskazówki do szeregu ćwiczeń z obszaru terapii psychologicznej, treningu umiejętności społecznych (TUS), socjoterapii oraz orientacji zawodowej.</p>	1
22	Gry i ćwiczenia dla dzieci z autyzmem - książka	<p>Książka 101 ćwiczeń, gier i zabaw dla dzieci z autyzmem, zespołem Aspergera i zaburzeniami integracji sensorycznej doświadczona – omawia rodzaje aktywności sprzyjające rozwojowi dzieci i jak się uczyć, świetnie się przy tym bawiąc. Zajęcia proponowane w książce zapewnią dziecku rozrywkę oraz prawidłową stymulację</p>	1
23	Gra planszowa - Emocje	<p>Gra przeznaczona jest 2-4 graczy, dla osób powyżej 7. roku życia,</p> <p>Gra planszowa Emocje to podróż po świecie tytułowych emocji - zarówno tych pozytywnych emocji, jak i tych trudniejszych.</p> <p>zawartość pudełka</p> <ul style="list-style-type: none"> - Duża puzzlowa, kolorowa plansza, którą wspólnie układamy przed przystąpieniem do rozgrywki - Duża kostka i 4 pionki służące do poruszania się po planszy i reprezentujące graczy -112 kart z ekscytującymi zadaniami -16 okrągłych tafelków z poszczególnymi emocjami - instrukcja 	1

24	Gra pamięciowa - emocje	Emocjonalne Memory to pamięciowa i edukacyjna gra, która pomaga dzieciom w rozwijaniu umiejętności pamięci oraz identyfikacji emocji. Przeznaczona jest dla dzieci w wieku od 3 lat. Gra składa się z 30 par kartoników z ilustracjami wyrażającymi 30 różnych emocji. Kartoniki są zrobione z trwałej, grubej tektury. Każdy ma wymiar 7×7 cm. Emocjonalne Memory pomaga dzieciom w rozwijaniu umiejętności pamięci krótkotrwałej poprzez ćwiczenia zapamiętywania i rozpoznawania emocji.	1
25	Zeszyt ćwiczeń - emocje	Zeszyt ćwiczeń „Emocje w Praktyce” –przewodnik po świecie emocji, Liczba stron: 36 Format: A4 Oprawa: miękka, zeszytowa Środek: papier offset 90 kolor Przeznaczenie: dla dzieci w wieku 4-8 lat	16
26	Zeszyt ćwiczeń - odkrywamy emocje	„Odkrywamy emocje” kolorowy zeszyt wielokrotnego użytku stworzony z myślą o odkrywcach emocji w wieku 4–8 lat. Wykonany z materiałów wielokrotnego użytku, każde ćwiczenie, rysunek czy notatkę można zmasać za pomocą gąbeczki. Narzędzie to oferuje zgadywanki, kolorowanki, ćwiczenia związane z rozpoznawaniem emocji oraz tworzenie własnych historii. Liczba stron: 40 Format: A4 Oprawa: Katalogi spiralowane folia błysk Środek: Kreda błysk 250g kolor Dodatki: 2 markery i 1 gąbka suchościeralna Przeznaczenie: dla dzieci w wieku 4-8 lat	8
27	Program multimedialny - kompetencje społeczno-emocjonalne	Pakiet Kompetencje emocjonalno-społeczne zawiera: blisko 120 ćwiczeń multimedialnych przykładowe scenariusze do pracy z dziećmi, grę Wyobraźnik, która doskonale rozwija myślenie metaforyczne, 100 wydrukowanych kart pracy (również w wersji elektronicznej), plakat, poradnik metodyczny. Materiały zostały podzielone na trzy moduły: kontrola emocji, kompetencje emocjonalno-społeczne, inteligencja emocjonalna. Grupa wiekowa: 6-10 lat Ćwiczenia interaktywne i karty pracy zawarte w publikacji pomagają kształtować umiejętności związane z rozpoznawaniem i akceptacją różnych stanów emocjonalnych (swoich i innych), radzenia sobie z trudnymi emocjami, kulturalnego zachowania w sytuacjach społecznych, a dodatkowo wzmacniają myślenie przyczynowo-skutkowe, strategiczne, problemowe i przestrzenne.	1
28	Program	Program multimedialny + pomoce tradycyjne (7-14 lat)	1

	multimedialny - pomoc psychologiczna	Licencja otwarta, bezterminowa, Zbiór kilkuset dokumentów, konspektów, scenariuszy i pomocy dydaktycznych w wersji elektronicznej. Multimedialny pakiet pozwalający w sposób spójny i planowy wdrożyć działania wspierające zdrowie psychiczne uczniów szkół podstawowych. Pakiet zawiera szereg dokumentów, scenariuszy, konspektów i pomocy dydaktycznych zarówno w wersji tradycyjnej, jak i elektronicznej. Pakiet jest praktycznym wsparciem w takich obszarach, jak: zaburzenie nastroju, lęk i ataki paniki, depresja, samookaleczanie, próby samobójcze, samobójstwa.	
29	Gra karciana - myślenie	Efektywne narzędzie do poprawy relacji z dziećmi: Zawiera 150 wyjątkowych pytań, które zostały stworzone we współpracy z psychologami. Idealny do zabawy z dziećmi w wieku 5-14 lat. Gra podzielona na 6 kategorii. Dzięki starannie dobranym pytaniom nasza gra pobudza rozwój umiejętności wypowiedzi na konkretny temat oraz rozwój inteligencji emocjonalnej.	1
30	Karty emocji	Karty Emocji: 54 karty w lnianym woreczku dla dzieci i dorosłych. Uniwersalne narzędzie edukacyjne i terapeutyczne Liczba kart: 54 Wymiary kart: 145×105 mm Materiał: Duoboard 300 + FS1+1 Opakowanie: woreczek strunowy, woreczek a la lniany Dodatki: instrukcja użycia Przeznaczenie: dla dzieci 3-18	1
31	Karty mindfulness	Karty Mindfulness ćwiczenia uważności dla dzieci – 54 karty w bawełnianym woreczku Liczba kart: 54 Wymiary kart: 145×105 mm Materiał: Duoboard 300 + FS1+1 Opakowanie: woreczek strunowy, woreczek bawełniany Dodatki: instrukcja użycia Przeznaczenie: dla dzieci 3-10 Pomaga dzieciom rozwijać umiejętność koncentracji, lepiej zarządzać emocjami i stresem, a także zwiększa samoświadomość i empatię. To narzędzie kształtuje pozytywne nawyki, wpływa na harmonię psychiczną i umożliwia rozmowy o różnych emocjach. W rezultacie dziecko rozwija zdrowsze podejście do życia i uczy się radzić sobie z trudnościami w sposób bardziej świadomy i spokojny.	1
32	Program multimedialny - Problemy wychowawcze	Eduterapeutica Problemy wychowawcze to zbiór kilkuset dokumentów, konspektów i pomocy dydaktycznych w wersji elektronicznej. Zestaw zawiera zebrane materiały trzech osobnych publikacji: - Przemoc i agresja, - Problemy emocjonalne, - Uzależnienia, - bardzo obszerny moduł terapeutyczny (którego nie ma w pojedynczych tytułach)	1
33	Program	Zestaw zawiera:	1

	multimedialny - Uzależnienia	pendrive z 40 elektronicznymi dokumentami (poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze) z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku, poradnik metodyczny, gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów: 6 większych kół z symbolami różnych sfer naszego życia z białymi polami do umieszczania mniejszych kół (rodzina, rówieśnicy, szkoła, plan dnia, emocje w ciągu dnia, życie bez tego co nas może uzależniać), 12 mniejszych kół symbolizujących potencjalne źródła uzależnień – celowo wybrano obszary, które nie są w oczywisty sposób negatywne, a jednak mogą powodować uzależnienia, 12 dwustronnych kół z różnymi ocenami sytuacji, służących do wyrażania opinii przez uczniów. Licencja otwarta – nieograniczona ilość użytkowników i urządzeń.	
34	Program multimedialny - Przemoc i agresja	Zestaw zawiera: - pendrive z elektronicznymi dokumentami (poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze) z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku, - poradnik metodyczny, - gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów: - 6 większych kół symbolizujących typowe reakcje na przemoc lub agresję wokół nas 24 mniejszych kół służące do oceniania przedstawianych sytuacji i reakcji. Problemy Wychowawcze. Zastosowane na kartonowych kołach ilustracje kojarzą się z ikonami stosowanymi w portalach społecznościowych.	1
35	Czytnik do programowania z kartami	Czytnik przeznaczony jest dla robota dydaktycznego, który dzięki elementom umieszczonym na czytniku wykonuje instrukcje przekazywane przez dzieci. Dzieci uczą się w ten sposób prostego programowania i wyobraźni w przestrzeni poprzez zabawę bez przemocy. Zestaw obejmuje 25 kafelków. Można go rozbudować o zestaw dodatkowych kafelków Kluczowe atuty: - 25 kafelków TacTiles w zestawie - 10 miejsc w rzędzie - Z akumulatorem - Głośnik odtwarzający dźwięki - Połączenie przez Bluetooth - Możliwość łączenia nawet 3 urządzeń - od 3 do 11 lat Model: TT - Czytnik dotykowy Kolor: niebieski Materiał: plastik; Bluetooth: tak Zasilanie czytnika: przez kabel USB	1
36	Mata do programowania	Mata pozwala poznać życie na farmie. • wym. 75 x 75 cm	2

		Kolorowe maty do zabawy i nauki z Bee-Botem. Mat można używać zarówno wewnątrz pomieszczeń, jak i na zewnątrz, wykonane z trwałej tkaniny PVC. Maty podzielono na pola 15 x 15 cm, odpowiadające jednemu "krokowi" robotów Bee-Bot i Blue-Bot. • od 1 do 11 lat	
36	Robot do nauki programowania	Programowalna zabawka dydaktyczna Zestaw zawiera 6szt. robotów Blue-Bot biedronka Duże i przejrzyste przyciski ułatwiające obsługę Blue-Bot to zabawna, edukacyjna zabawka, która rozwija u dzieci orientację przestrzenną, logiczne myślenie i planowanie Ładowanie w stacji ładującej Zapamiętuje do 40 częściowych poleceń Zadania potwierdza dźwiękiem i miganiem oczu Wyprodukowane z wytrzymałego materiału Sterowanie za pomocą aplikacji Rozmiar 13 x 10 x 7 cm	1
38	Teczka pracy logopedy	„Teczka pracy logopedy” to kompleksowa pomoc logopedyczna z atrakcyjnymi propozycjami planów pracy i scenariuszy zajęć dla dzieci i dorosłych z różnymi problemami wymowy. Pakiet pomocy logopedycznych składa się z publikacji zawierającej 4 praktyczne teczki, poręcznego pendrive’a z materiałami do zajęć i portalu internetowego. Wersja elektroniczna poradnika „Teczka pracy logopedy” wzbogacona o zeszyty tematyczne, dokumenty w formie edytowalnej do pobrania i wykorzystania w codziennej pracy oraz przyjazną i łatwą w obsłudze wyszukiwarkę materiałów. Wydanie papierowe – 4 części zawierające gotowe materiały pracy z dziećmi przedszkolnymi i szkolnymi, sklasyfikowane według zaburzeń mowy oraz przedziału wiekowego, konspekty zajęć do pracy z dziećmi z autyzmem, z zespołem Aspergera, z afazją oraz o obniżonej sprawności intelektualnej, a także zestawy ćwiczeń do profilaktyki logopedycznej, pracy z niemowlętami oraz małymi dziećmi z problemami opóźnionego rozwoju mowy.	1
39	Program multimedialny - zabawy słowem	Interaktywny program edukacyjny oferujący różnorodne ćwiczenia i gry słowne, które wspomagają rozwój językowy dzieci, poprawiając ich zasób słownictwa oraz umiejętności komunikacyjne. Dodatkowa zawartość zestawu Profesjonalny mikrofon logopedyczny. Publikacja drukowana: podręczny zestaw obrazkowy zawiera ponad 300 ilustracji do rozwijania słownictwa, kompetencji komunikacyjnych i funkcji percepcyjno-motorycznych. Kolorowe, realistyczne ilustracje są podzielone na 17 podstawowych kategorii najczęściej wykorzystywanych w komunikacji. e-Przewodnik metodyczny do pracy z programem. Dodatkowo ponad 2000 dodatkowych pomocy dydaktycznych w wersji elektronicznej: przesiewowe badanie mowy, multimedialne książki eduSensus, dźwięki, melodie i piosenki eduSensus, karty pracy do wydruku, obrazki i gry eduSensus, aplikacje oraz przewodnik po tych pomocach.	1
40	Program multimedialny -	Zestaw gier komputerowych zaprojektowanych w celu wspierania terapii logopedycznej, koncentrujący się na poprawie artykulacji, percepcji słuchowej oraz innych aspektach mowy.	1

	logopedyczne gry	Logopedia LOGO-GRY - Pakiet logopedycznych programów komputerowych + mikrofon W zestawie znajdują się: - program multimedialny na pendrive, - profesjonalny mikrofon, - przewodnik metodyczny zawierający propozycje scenariuszy zajęć oraz zestawy tekstów terapeutycznych.	
41	Stolikowo-dywanowe gry integracyjne	Zestaw gier przeznaczonych do wspólnej zabawy na stole lub dywanie, mających na celu integrację grupy, rozwijanie umiejętności społecznych oraz współpracy wśród dzieci. Trening Umiejętności Społecznych. Zestaw stolikowo-dywanowych gier integracyjnych zawartość Figu-Miku - gra stolikowa W mieście - gra stolikowa Złapmy Lwa 3x4 - gra planszowa Złapmy Lwa 3x4 gra dywanowa z poduszkami Wyobraźnik - gra karciana Escape Room SPE 1-3 - gra zespołowa Kompetencje emocjonalno-społeczne. Szkoła - gry multimedialne	1
42	Karty pracy - TUS	Zbiór kart pracy skupiających się na rozwijaniu umiejętności społecznych, takich jak komunikacja, empatia czy rozwiązywanie konfliktów, przeznaczony do pracy indywidualnej lub grupowej. Karty TY i TUS. Trening emocji i umiejętności społecznych dzieci i młodzieży W zestawie TY i TUS 10+. Wyobraź sobie, że... znajduje się 8 talii kart związanych z kategoriami dotyczącymi: zachowań asertywnych, rozpoznawania emocji, odczuwania empatii, umiejętności komunikowania się, osiągania kompromisu, rozwiązywania konfliktów, radzenia sobie ze stresem, podejmowania współpracy. W każdej talii są 24 karty z opisami konkretnych, codziennych sytuacji oraz pytaniami i poleceniami. Odpowiedzi udzielane przez uczestników wskazują obszary do dalszej pracy terapeutycznej. Zawartość pudełka: 8 talii (192 karty) (105 x 74 mm) instrukcja (194 x 104 mm)	2
43	Program multimedialny - pisanie i czytanie	Interaktywny program edukacyjny wspierający naukę pisania i czytania, oferujący ćwiczenia dostosowane do różnych poziomów zaawansowania, mający na celu poprawę umiejętności językowych uczniów. liczba licencji: 4 stanowiska on-line: 2 (logowanie na każdym urządzeniu z dostępem do internetu przy pomocy loginu i hasła) off-line: 2 (możliwość pobrania zasobów za pomocą aplikacji mLibro na dwa urządzenia następnie praca bez dostępu do internetu) czas trwania licencji: bezterminowa	1

		<p>wiek uczniów: 3+</p> <p>TRUDNOŚCI W PISANIU</p> <p>Specjalistyczne produkty przeznaczone do diagnozy, profilaktyki i terapii dysgrafii oraz nauki pisania i rozwijania motoryki małej u dzieci i młodzieży</p> <p>Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych z dziećmi ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się (w tym z symptomami dysgrafii lub obniżonym napięciem mięśniowym) oraz jako narzędzie profilaktyczne przygotowujące dzieci do nauki pisania, wspomagające tradycyjną naukę pisania liter.</p> <p>- ponad 800 ekranów interaktywnych oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednej walizce.</p>	
44	Program multimedialny - dyskalkulia	<p>Specjalistyczny program komputerowy skierowany do uczniów z trudnościami w matematyce, oferujący ćwiczenia i gry mające na celu przezwyciężenie problemów związanych z dyskalkulią.</p> <p>Matematyka to zestaw interaktywnych ćwiczeń przeznaczony dla dzieci wspomagający ich myślenie i umiejętności matematyczne. Znajdzie również zastosowanie przez terapeutów na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych, a także innych mających na celu kształtowanie i nabywanie umiejętności matematycznych na poziomie pierwszego etapu edukacyjnego (klasy I-III).</p> <p>mTalent Matematyka został przeznaczony do zajęć z dziećmi w wieku od 7 do 10 lat. W przypadku dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi nie ma określonego kryterium wiekowego - dobór programu powinien być oparty o opinię terapeuty.</p> <p>Ponad 600 ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych.</p>	1
45	Kostki do nauki angielskiego - różne rodzaje	<p>Edukacyjne kostki do gry, które wspomagają naukę języka angielskiego poprzez zabawę, umożliwiając ćwiczenie słownictwa, gramatyki oraz konstruowanie zdań w atrakcyjny sposób.</p> <p>Kostki do nauki języka angielskiego (różne rodzaje) - 12 sztuk,</p> <p>Kostki do konwersacji z miękkiej pianki Język angielski</p> <p>Zawiera 36 pytań umieszczonych na 6 kolorowych kostkach wykonanych z miękkiej pianki.</p> <p>Instrukcja w zestawie.</p>	12
46	Program multimedialny - obszar matematyczny	<p>Interaktywny program edukacyjny obejmujący różnorodne zagadnienia matematyczne, mający na celu rozwijanie umiejętności liczenia, rozwiązywania problemów oraz logicznego myślenia u uczniów.</p> <p>liczba licencji:</p> <p>on-line: 3 (logowanie na każdym urządzeniu z dostępem do internetu przy pomocy loginu i hasła. 3 niezależne konta nauczycielskie)</p> <p>off-line: 6 (możliwość pobrania zasobów za pomocą aplikacji mLibro na sześć urządzeń następnie praca bez dostępu do internetu)</p> <p>czas trwania licencji: bezterminowa</p> <p>wiek uczniów: 10+</p> <p>Zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji matematycznej dla uczniów klas 4-6.</p>	1
47	Zadania tekstowe - matematyka	<p>Multimedialny program edukacyjny dla szkół podstawowych, oferujący zadania tekstowe z matematyki, mający na celu rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów matematycznych w kontekście praktycznym.</p>	1

	<p>Matematyka - zadania tekstowe - multilicencja - licencja elektroniczna</p> <p>Matematyka - zadania tekstowe to program przygotowany z myślą o uczniach szkół podstawowych, Wersja językowa: polska Ilość stanowisk: wielostanowiskowa sieciowa Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych) Ważność licencji: wieczysta</p>	
--	--	--

ZADANIE nr 2 Zakup i dostawa materiałów, programów multimedialnych i pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej w Spytkowie, 11-500 Giżycko, e – mail: sp.spytkowo@edukator.lomza.pl

UWAGA- w związku z trwającymi pracami remontowymi w SP Spytkowo – dostawa do szkoły w miejscowości Bystry 1i ,11-500 Giżycko, tel. 518378468.

LP	Nazwa towaru	Opis Towaru	Ilość sztuk
Zakup i dostawa materiałów, programów multimedialnych i pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej w Spytkowie			
1	Robot do nauki kodowania	<p>Interaktywny robot edukacyjny, mówi po polsku (a także w innych językach obcych) i uczy kodowania! przeznaczony dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, jednak dzięki swojej uniwersalności sprawdzi się również w klasach wyższych. Może prowadzić zajęcia z kodowania, języka polskiego, języków obcych, matematyki, przyrody, historii i wiele więcej. Mówi po polsku pełnymi zdaniami głosem dziecka, w zestawie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Robot o wym. min 7 x 8 x 5 cm 2. Mapa dwustronna 3. Karta konfiguracyjna 4. 2 zmywalne, bezpieczne markery 5. Różne rodzaje wymiennych ramion 6. Instrukcja obsługi 7. Kabel USB-C do ładowania <p>plus - plansze interaktywne:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 10 interaktywnych map międzyprzedmiotowych w technologii OID 2. 2 puste mapy umożliwiające tworzenie własnych scenariuszy 3. Książka z interaktywnymi naklejkami 4. min. 32 kolorowe kart poleceń do układania kodu 5. Broszura wyzwań zawierająca dodatkowe pomysły 6. 96 pustych naklejek do własnych zapisów 7. Maski 8. Książeczka z opisami map 	2
2	Klocki edukacyjne do	Narzędzie do nauki przedmiotów, edukacji językowej, społecznej i emocjonalnej dla uczniów klas 1-3	2

„Edukator Plus – Program Rozwoju Edukacyjnego”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego Plus

	nauki kodowania - podstawy	szkoły podstawowej. Dzięki połączeniu kolorowych klocków , łatwego w użyciu sprzętu i oprogramowania oraz intuicyjnego języka kodowania metodą "przeciągnij i upuść" angażuje uczniów w zajęcia edukacyjne, pomagając im opowiadać historie i rozwiązywać złożone problemy, niezależnie od poziomu ich nauki. Scenariusze lekcji w języku polskim, zgodne z podstawą programową Minifigurki, z którymi można się utożsamiać Zestaw zawiera ponad 440 elementów! Skrzynka z organizerem na części Mały Smart Hub posiadający: akumulator, 6-osiowy żyroskop, dwa porty wejścia/wyjścia, połączenie micro USB, 2x Mały silnik, 1x Czujnik koloru, 1x Matryca LED 3x3	
3	Klocki edukacyjne do nauki kodowania - rozszerzenie	Zestaw dodatkowy. Oficjalne rozszerzenie do zestawu startowego do nauki robotyki. Zestaw rozszerzający cechuje się min. 604 elementami, w tym dużymi kołami, zębatkami łukowymi, czujnikiem koloru i dużym silnikiem oraz zupełnie nowa płytką,- dodatek do zestawu pozwala na dodatkowe 10 godzin ukierunkowanego uczenia przedmiotów które zainspiruje uczniów i nauczycieli w klasach 4 - 8 szkoły podstawowej. W skład zestawu wchodzi: Kartonowe pudełko min. 604 elementy, a w tym: płytka dla SBC, duże koła, zębatki łukowe, czujnik koloru, duży silnik.	2
4	Zestaw klocków edukacyjnych zwierający min.: 2200 klocków	Zestaw umożliwiający prowadzenie zajęć projektowych z całą klasą. Zestaw zawiera min. min. 2200 klocków: duże i małe koła zębate, walce, łączniki, korbki, opony, śmigła i platformy 4 x książki ze scenariuszami lekcji, 1 x książka Korbo Inspiracje - zobacz fragment książki, 160 x kart pracy, 4 x zestaw Układ współrzędnych (w 4 kolorach), 5 x pojemnik na klocki, 2 x kosz na platformy, 25 x woreczek .	1
5	Długopisy 3D zestaw: 6 szt.	Zestaw zawiera min.: - 6 sztuk długopisów 3D (w kolorze czarnym), przystosowanych do pracy z powerbankiem, - 6 sztuk powerbank (przenośnych baterii); czas pracy 2-3h bez doładowywania, - 6 sztuk przewodów zasilających USB, - filament 250 metrów na 3 rolkach z podajnikiem, - 20 przejrzystych podkładek do druku, - praktyczna aluminiowa walizka do bezpiecznego przechowywania sprzętu, - Poradnik Techniki pracy z długopisem 3D i kartami pracy, - Pracownia on-line Twórcze zajęcia z długopisem 3d – dostęp do różnorodnych materiałów: ponad 300 kart pracy, szablonów, scenariuszy, inspiracji.	1
6	Gry edukacyjne z długopisem 3D	Zawartość modułu Gry edukacyjne z długopisem 3D: - długopis 3D wraz z zasilaczem, - 3 gry edukacyjne (19 wariantów gier), - poradnik metodyczny wraz z instrukcją zasad gier, - 50 kart pracy (szablonów) do wykonania niezbędnych elementów gier z długopisem 3D, - plansza do gry "W mieście"	1

		<ul style="list-style-type: none"> - plansza do gry "W szkole" - kilkadziesiąt kartonowych elementów, - kostki do gry. <p>Gry edukacyjne z długopisem 3D są przeznaczone na zajęcia edukacyjne w grupach (5–25 uczniów) oraz indywidualne.</p>	
7	Dyski z fakturami	<p>Wykonane z kauczuku krążki występujące w parach o tej samej fakturze - mały dla dłoni, duży dla stóp - miłe w dotyku.</p> <p>Gra ma na celu nie tylko odczuwanie, ale także opisywanie odczuwanych wrażeń dotykowych.</p> <p>Ćwiczenia z krążkami uczą opisywania faktur z zasłoniętymi oczami, jak również rozwijają pamięć dotykową. Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 par krążków (każda para posiada ten sam kolor) - średnica dużego krążka 27 cm - średnica małego krążka 11 cm - opaska na oczy - worek. 	1
8	Fakturowe kwadraty	<p>Fakturowe kwadraty:</p> <p>Kwadraty z różnymi wypełnieniami - wypełnienia i pokrycia: piłeczki ping pongowe, meditatap, trawa</p> <p>Pokrycie z tkaniny bawełnianej, podszyte antypoślizgową gumą. Kwadraty można dotykać, a także chodzić po nich- wym. elem.min. 40 x 40 cm, 3 szt.</p>	1
9	Lina bawełniana do ćwiczeń	<p>Lina bawełniana do ćwiczenia równowagi i koordynacji ruchowej</p> <ul style="list-style-type: none"> - dł. min. 10 m - śr. min. 2 cm 	1
10	Sensoryczna piłka fasolka	<p>Bardzo przydatna podczas prowadzenia terapii integracji sensorycznej. wymiary min.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śr. 50 cm - dł. 90 cm - wyrób medyczny - klasa I <p>Wyrób medyczny.</p>	1
11	Piłka do skakania 65 cm	<p>Piłka o średnicy min. 65 cm</p> <p>około 150 kg nacisku przy skakaniu, ze stabilnymi uchwytami do trzymania, ćwiczy mięśnie całego ciała, chwytność i ogólną kondycję fizyczną.</p>	1
12	Sensoryczna kolumna wodna 15 x 150 cm	<p>Sensoryczna kolumna:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wym. min. 15 x 150 cm (do jej wypełnienia potrzeba 21,2 L wody destylowanej.) <p>Urządzenie umożliwia sterowanie kolorem i nasyceniem bąbelków powietrza za pomocą pilota.</p> <p>Możliwość wyboru 7 kolorów świecenia, zatrzymanie koloru. możliwość połączenia przez Bluetooth oraz podłączenia urządzenia odtwarzającego muzykę. Mikrofon i pilot w zestawie. Włącznik/wyłącznik na podstawie.</p>	1
13	Świetlisty sześciąt	<p>Zmieniające się kolory stymulują uwagę dziecka i wprowadzają tajemniczy nastrój. Jasność i kolor światła zmienia się dzięki pilotowi na podczerwień (działa w promieniu 4 m). z zasilaczem (czas działania naładowanego urządzenia: powyżej 8 godzin, czas ładowania: 4-8 godzin). Wykonana z tworzywa</p>	1

		<p>sztucznego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - dł. kabla zasilającego 1,85 m - 16 kolorów - max. obciążenie 100 kg - temp. użytkowania od -14 do +35 stopni Celsjusza - wersja międzynarodowa - opis w języku obcym - wym. min 40 x 40 x 40 cm 	
14	Plazmowa kula	<p>Funkcja sterowania dźwiękiem poprzez wbudowany mikrofon (po ustawieniu przełącznika w trybie audio kula rozświetla się, gdy mikrofon zarejestruje odpowiednio głośny dźwięk). Regulowana czułość. Dotknięcie punktu na szklanym korpusie powoduje silniejsze rozświetlenie go.</p> <ul style="list-style-type: none"> - wys. min. 24 cm - śr. kuli min. 15 cm - zasilacz 230 V w komplecie 	1
15	Sensoryczne płytki podłogowe	<p>Sensoryczne kafelki do poruszania się i badania powierzchni. Płytki wypełnione płynem kosmetycznym (nietoksycznym), całkowicie zamknięte. Gruba warstwa ochronna wysoce odporna na zarysowania i ścieranie. Wytrzymają każdą ilość skoków! M</p> <p>Płytki z tworzywa sztucznego, z wkładami olejowymi wewnątrz. Na antypoślizgowej gumie.</p> <p>Każda płytka o powierzchni min. 30 x 30 cm.</p> <p>Zestaw zawiera cztery płytki o różnych kolorach.</p> <p>Materiał: PVC, PE, woda z kolorowym płynem kosmetycznym.</p>	1
16	Skrzynka światła i kuweta sensoryczna	<p>Zestaw do terapii zmysłu wzroku oraz terapii ręki w stymulacji sensorycznej i piaskoterapii.</p> <p>Skrzynka z drewnianej sklejki.</p> <p>W zestawie pilot, który pozwala na zmianę kolorów aż na 16 barw oraz na zwiększanie lub zmniejszanie intensywności światła.</p> <p>Zestaw Skrzynka Światła i Kuweta Sensoryczna zawiera:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Skrzynka Światła - 38 x 41 x 6 cm, pilot 16 kolorów + zasilacz 2. Kuweta na piasek lub inny materiał do zabawy, np.: fasola, makaron, kasza 3. Specjalny, drobnoziarnisty piasek - 1 kg 4. Pudełko z narzędziami do pisania typu: pędzle grube, pędzle cienkie, pedzel z gąbką, drewniane grabki i linijka Razem minimum 10 szt. 	1
17	Zestaw 20 szt. sensorycznych piłeczek o różnej wielkości	<p>Komplet 20 piłek sensorycznych o różnych fakturach, kolorach, gęstości i właściwościach odbijania, w torebce.</p> <p>Można je wykorzystywać do zabawy jak i rehabilitacji.</p> <p>Właściwości zestawu minimalne:</p> <p>Największa średnica piłki. 75 mm, najmniejsza średnica kuli. 50 mm, Odpowiednie dla dzieci od 3 roku życia,</p>	1
18	Piłeczki sensoryczne z kuleczkami	<p>Sensoryczne piłki z kulkami, miękkie i elastyczne dzięki czemu idealnie dopasowują się do dłoni podczas chwytania i ściskania. Wypełnione jednokolorowymi kuleczkami z PCV i taką ilością nietoksycznego żelu,</p>	1

		by swobodnie mogły przemieszczać się obok siebie stymulując zmysł dotyku, wspomagają koncentrację i pomagają w wyciszeniu. Doskonale nadają się także do wszelki ćwiczeń i zabaw ruchowych.	
19	Jeżyk owalny z kolcami	Roller Jeżyk owalna piłeczka z kolcami specjalnie zaprojektowana do masażu. Wypustki na powierzchni pobudzają receptory czuciowe ciała. wymiary min.: 5x15 cm Zastosowanie: zmniejsza działanie stresu, masaż relaksujący	1
20	Walek z wypustkami	Gumowy walek z wypustkami do masażu i rehabilitacji, dł. min.12,8 cm	1
21	Waleczek sensoryczny 15 cm	Wykorzystywany do masażu relaksacyjnego, refleksologii, terapii stóp. Posiada miękkie kolce, które delikatnie masują ciało, poprawiając krążenie krwi i zmniejszając napięcie mięśni. - dł. 15 cm	1
22	Sensoryczne kule błotne	Piłeczki wypełnione dużymi kulkami, małymi kulkami lub piaskiem. Dodatkowo w każdej z nich ukryty jest wąż, co zachęca do dotykania i stanowi motywującą niespodziankę. Zawartość: 3 kulki z różnym wypełnieniem - śr. od 7 do 9 cm	1
23	Elastyczna piłka do treningu dłoni	Żelowa piłka do ćwiczenia zręczności, funkcji motorycznych oraz terapii dłoni. Polepsza funkcję chwytną dłoni, ma również właściwości antystresowe. Piłka zawsze powraca do pierwotnego kształtu. - śr. min. 5,5 cm	1
24	Piłeczka pajęczek	Piłeczka wykonana ze związanych gumeczek. Zapewnia dzieciom nowe doznania podczas łapania i rzucania. Śr. min. 8 cm.	1
25	Wyciągnij robaka - gra manipulacyjna	Zestaw pozwala dzieciom zajmować się własnym ogródkiem bez bałaganu. Zawartość zestawu: - 20 elastycznych robaków w 4 kolorach i 2 długościach, 6 i 9 cm - 10 ponumerowanych kart 1–10 o wym. 2,5 x 5 cm - 8 kart zadań o wym. 10,5 x 10,5 cm - 2 karty przedstawiające robaki o wym. 8 x 10 cm - 4 ogrodzenia do sortowania o wym. 6 x 7 x 4 cm - szczypce o dł. 11,5 cm - spinner o wym. 13 x 13 cm - piankowa plansza o wym. 24,5 x 17 x 1,3 cm - od 3 lat	1
26	Kulki - gra manipulacyjna	- zestaw drewnianych kulek ze szczypcami i kartami do odwzorowywania. - dziecko ćwiczy rozpoznawanie kolorów i rozmiarów, rozwija motorykę małą, koordynację ręka-oko, wyobraźnię przestrzenną poprzez kodowanie. Zestaw zawiera min. : - 9 kuleczek o min. śr.2,5 cm; 3 cm; 3,5 cm - podstawa o śr. 18 cm	1

		- nożyczki o wym. 15 x 7 cm -- 6 kart aktywności o wym. 18 x 18 cm	
27	Układanka przestrzenna	Układanka 3D Creative Stones -drewniane, kolorowe klocki, o różnorodnych kształtach, przeznaczone dla dzieci w wieku od 2 do kreatywnego układania i budowania trójwymiarowych konstrukcji. Zawartość pudełka: min.28 klocków, 15 kart ze wzorami, 1 ramka. Wymiary: 228 x 220	1
28	Pomoc do ćwiczeń ręki	SPAGHETTI EDU - 6 stanowisk Innowacyjny zestaw do nauki pisania, ćwiczy chwyt pisarski, nacisk i mięśnie drobne dłoni. Rozwija kreatywność dziecka i jego wyobraźnię. Świetne narzędzie terapeutyczne. ZAWARTOŚĆ ZESTAWU min.: 6 miejsc pracy: 6 drewnianych tablic (tableatów) ze specjalnym rzepem 6 uchwytów "długopisów" 6 kompletów po 20 szt. kolorowych sznurówek o różnych długościach i w 5 barwnych kolorach 6 kompletów filców każdy po 15 szt. Filce tzw. dopełniające obrazek - uśmiech, oczy. Razem 90 szt. 6 pojemniczków na filce 16 różnorodnych obrazków – tzw. karty pracy	1
29	Sensoryczne piłeczki - 20 szt.	Zestaw piłek o różnej strukturze i powierzchni. Służą one do ćwiczeń zmysłu dotyku, masażu rąk itp. Zestaw zawiera min.: • 20 piłek • śr. od 4 do 7,5 cm • worek na rzep z wytrzymałej tkaniny o wym. 32 x 40 cm	1
30	Mozaika kulkowa	Układanka edukacyjna mozaika z kulek koralików Montessori. Kreatywna układanka edukacyjna. W zestawie min. : - 77 kulek, - 7 foremek na kulki, - drewniana podkładka, - 8 wzorów, - 2 patyczki, - szczypcy, - łyżka Wymiary: drewnianej podkładki: min. 22cm x 22cm, wzorów: min. 20,7cm x 20,7cm średnica kulek: min. 1,8cm długość patyczków: min. 16,5cm długość łyżki: min. 12,8cm długość szczypcy: min. 15cm	1
31	Teczka pracy logopedy	„Teczka pracy logopedy” kompleksowa pomoc logopedyczna z atrakcyjnymi propozycjami planów pracy i scenariuszy zajęć dla dzieci i dorosłych z różnymi problemami wymowy. Pakiet pomocy logopedycznych	1

		zawierający 4 praktyczne teczki, poręcznego pendrive 'a z materiałami do zajęć i portalu internetowego. Wersja elektroniczna poradnika „Teczka pracy logopedy” wzbogacona o zeszyty tematyczne, dokumenty w formie edytowalnej do pobrania i wykorzystania w codziennej pracy oraz przyjazną i łatwą w obsłudze wyszukiwarkę materiałów.	
32	Program multimedialny - zabawy słowem	Multimedialny zestaw ćwiczeń podnoszących sprawność językową dzieci oraz wspomagających terapię specyficznych zaburzeń rozwoju języka. W zestawie ZABAWY SŁOWEM znajdują się: dwuczęściowy program multimedialny na pendrive: część 1. opiera się na materiale nieliterowym; część 2. zawiera materiał uwzględniający umiejętność czytania, profesjonalny mikrofon, przewodnik metodyczny zawierający propozycje scenariuszy zajęć oraz zestawy tekstów terapeutycznych, np. 150 terapeutycznych łamigłówek, zagadek i wierszyków. Zastosowanie: profilaktyka logopedyczna, zabawy językowe, diagnoza i terapia logopedyczna. licencja na 2 urządzenia, publikacja "Podręczny zestaw obrazkowy" w zestawie, 2 lata gwarancji.	1
33	Program multimedialny - logopedyczne gry	LOGO-GRY zestaw 26 gier sterowanych głosem, do wykorzystania na zajęciach z dziećmi z zaburzeniami słuchu i zaburzeniami poznawczymi. Zastosowanie: profilaktyka i terapia logopedyczna, nauka języka, zajęcia z dziećmi z zaburzeniami słuchu i zaburzeniami poznawczymi. Beneficjenci: dzieci uczące się mówić, dzieci z wadami wymowy i/lub zaburzeniami słuchu i komunikacji. Gry są atrakcyjnym elementem wspomagającym terapię logopedyczną dzieci z zaburzeniami słuchu, mowy, komunikacji, ale również dzieci z autyzmem, mutyzmem i opóźnionym rozwojem umysłowym.	1
34	Program multimedialny - pisanie i czytanie	Zbiór 800 interaktywnych ćwiczeń dla czterech grup wiekowych (3, 4, 5, 6/7 lat), Stanowi wsparcie w diagnozie wstępnej (badanie sprawności grafomotorycznej) oraz diagnozie kontrolnej Przeznaczony do pracy z użyciem komputera, smartfona, tabletu, a także z użyciem tablicy lub monitora interaktywnego do ćwiczeń rozmachowych i ćwiczeń w kreśleniu dużych wzorów Możliwa praca w trybie offline - bez dostępu do internetu Funkcja kreowania własnych zestawów ćwiczeń umożliwiająca dostosowanie zadań do umiejętności dziecka i pełną indywidualizację pracy Zawiera tradycyjne karty pracy, usprawniające każdy z etapów rozwoju umiejętności pisania Zaawansowana kontrola poprawności kreślenia liter - sprawdzany jest ich kierunek, kolejność oraz kształt, zliczane są pominięte punkty oraz liczba przecięć konturu.	1
35	Program multimedialny - dyskalkulia	Ponad 600 ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych- daje to dużą różnorodność ćwiczeń. Dostępne są zadania logiczne, gry zespołowe, zadania wspomagające myślenie przestrzenne i perspektywiczne, materiał uczący odczytywania wykresów, ćwiczenia zawierające elementy kodowania, wspomagające szacowanie oraz zadania kształtujące percepcję wzrokową. Licencja: bezterminowa Ilość stanowisk: 1 online + 2 offline	1

		Program przeznaczony dla terapeutów, logopedów i nauczycieli. Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych, których celem jest kształtowanie i nabywanie umiejętności matematycznych na poziomie pierwszego etapu edukacyjnego (klasy I-III). Dzięki rozwiązaniom graficzno-funkcjonalnym jest idealny do pracy z dziećmi nadpobudliwymi psychoruchowo, z zaburzoną integracją sensoryczną, dysleksją, mającymi kłopot z koncentracją i koordynacją wzrokowo-ruchową	
36	Program multimedialny - obszar matematyczny	Adresowany dla uczniów w klasach 4 - 6 jako pomoc w uczeniu się matematyki – interaktywne ćwiczenia oraz ciekawe materiały multimedialne przykują uwagę odbiorców i pomogą w nauce matematyki nawet uczniom przejawiającym trudności w uczeniu się. Sprawdzi się na zajęciach terapii pedagogicznej, zajęciach wyrównawczych oraz rewalidacyjnych – a także jako utrwalenie poznanego materiału lub uzupełnienie wiedzy na wybranych lekcjach matematyki. Okolo 600 interaktywnych ekranów - które aktywizują ucznia, rozwijają zdolności samokształcenia oraz pomagają pokonać ewentualne trudności w nauce. Rozwija i udoskonala umiejętności również w innych obszarach – takich jak: percepcja słuchowa, spostrzegawczość wzrokowa, logiczne myślenie, koncentracja uwagi, koncentracja wzrokowo-ruchowa. liczba licencji: on-line: 3 (logowanie na każdym urządzeniu z dostępem do internetu przy pomocy loginu i hasła. 3 niezależne konta nauczycielskie) off-line: 6 (możliwość pobrania zasobów za pomocą aplikacji mLibro na sześć urządzeń następnie praca bez dostępu do internetu) czas trwania licencji: bezterminowa	1
36	Zadania tekstowe - matematyka	Wersja językowa: polska, multimedialny program edukacyjny dla szkół podstawowych (wersja elektroniczna, bezterminowa licencja na 20 stanowisk PC) - wersja polska PL Ilość stanowisk: wielostanowiskowa sieciowa, do podłączenia do wspólnej sieci szkolnej. Instalacja jednostanowiskowa: wybór w sytuacji, w której komputery nie przynależą do jednej sieci szkolnej (mało prawdopodobne w dzisiejszych czasach). W takim wypadku programy muszą być zainstalowane i aktywowane na każdym komputerze osobno (co może zająć sporo czasu). Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych) Ważność licencji: wieczysta	1
38	Program multimedialny - matematyka	Multimedialne Pracownie Przedmiotowe MATEMATYKA kl. 4-8: min. - 22 zagadnienia - 93 lekcje (po 31 lekcji "Powtórz wiedzę", "Czas na test" i "Sprawdź się") - 1500 ekranów, 1066 zadań, 38 filmów, 111 symulacji, 22 obiekty 3D - 31 gier dydaktycznych - 3 plansze interaktywne	1

		<ul style="list-style-type: none"> - zestaw plansz wraz z przewodnikiem do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej - wersja online & offline - bezterminowa licencja dla 3 nauczycieli dostarczana w pudełku wraz z uzupełniającymi pomocami w postaci: <ul style="list-style-type: none"> o drukowanego poradnika metodycznego o drukowanego poradnika ze szkoleniem z zakresu wytwarzania interaktywnych pomocy dydaktycznych na portalu ekreda.pl o szczegółowego drukowanego poradnika dla użytkowników platformy edukacyjnej dzwonek.pl o wskaźnika laserowego - możliwość pobrania i instalacji na 6 urządzeniach (komputer, tablet) 	
39	Ułamkowe listwy	<p>Zawartość: 20 zamykanych torebek, każda torebka zawiera 51 elementów z grubego, lakierowanego kartonu, wym. listwy 2,5 x 15 cm, duże pudełko z 4 przegrodami do wygodnego przechowywania torebek, instrukcja z kartami pracy do kopiowania.</p>	1
40	Trening prawej i lewej półkuli mózgu	<p>Trening prawej i lewej półkuli mózgu jest zaprojektowany w taki sposób, by terapeuta mógł powracać do ćwiczenia z tym samym dzieckiem oraz wielokrotnie korzystać z jednej karty pracy z innymi dziećmi. W zestawie podkładka na którą nakładamy kartę pracy, folia dzięki której wykonujemy wielokrotnie zadania, kolorowe mazaki suchocieralne.</p> <p>Pomoc zawiera ćwiczenia z zakresu polimodalnej terapii poznawczej. Rozwija i utrwala umiejętności motoryki ręki, koordynacji wzrokowo-ruchowej i grafopercepcji. Przeznaczona jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym rozwijającymi się normatywnie oraz dzieci z różnymi niepełnosprawnościami.</p>	1