

Część IV

Załącznik Nr 1.4

Pomoce dydaktyczne do indywidualizacji nauczania - Logopedia i zajęcia korekcyjno - kompensacyjne

Miejsce dostawy: **Szkoła Podstawowa Nr 1 ul. Ozdowskiego 2, 09-500 Gostynin**

Dotyczy postępowania o udzielenie zamówienia publicznego na: Dostawę pomocy dydaktycznych i sprzętu niezbędnego do realizacji celów projektu pn.: „Przyszłość zaczyna się dziś” realizowanego przez Szkołę Podstawową nr 1 im. Armii Krajowej, Szkołę Podstawową nr 3 im. Obrońców Westerplatte oraz Szkołę Podstawową nr 5 im. Księcia Mazowieckiego Siemowita IV w Gostyninie współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego na lata 2014 – 2020, Oś Priorytetowa X Edukacja dla rozwoju regionu, Działanie 10.1 Kształcenie i rozwój dzieci i młodzieży, Podziałanie 10.1.1 Edukacja ogólna.

Uwaga: Wykonawca zobowiązany jest złożyć ofertę na wszystkie pozycje danej części, brak jakiegokolwiek pozycji skutkować będzie odrzuceniem oferty.

1. Oferowane wyposażenie skierowane jest dla uczniów uczęszczających do ww. szkoły. Wyposażenie powinno spełniać wszystkie wymogi bezpieczeństwa, być dedykowane młodzieży w wieku szkolnym.
2. Dostarczone pomoce dydaktyczne i wyposażenie pracowni szkolnych muszą być nowe, nieużywane, dopuszczone do obrotu i stosowania w krajach UE, posiadać wszelkie certyfikaty i dopuszczenia do stosowania w placówkach oświatowych.
3. Na oferowane wyposażenie Wykonawca udziela 12 miesięcznej gwarancji z zastrzeżeniem pozycji, na które termin gwarancji został określony w szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia.

Lp	Nazwa Specjalne potrzeby	Opis - parametry	Liczba sztuk/ zestawów	Cena jednostkowa brutto za sztukę/ zestaw	Cena brutto łącznie (4x5)
1	2	3	4	5	6
1	Logopedyczny pakiet multimedialny	Kompleksowy zestaw zawierający minimum 7 programów wspomagających terapię logopedyczną w skład którego wchodzi m.in.: - Program Logopedyczne Zabawy. Część I - SZ, Ź, CZ, DŻ - Program Logopedyczne Zabawy. Część II - S, Z, C, DZ - Program Logopedyczne zabawy. Część III – Ś, Ź, Ć, DŻ - Program Logopedyczne Zabawy. Część IV - J, L, R - Program Logopedyczne Zabawy. Część V - mowa bezdźwięczna - Program Logopedyczne zabawy. Część VI – różnicowanie szeregów - Program Logopedyczne zabawy. Część VII – słuch fonemowy	1		

2	Pakiet multimedialny	Zestaw minimum 26 gier, będących atrakcyjnym elementem wspomagającym terapię logopedyczną dzieci z zaburzeniami słuchu i mowy, ale również dzieci z autyzmem, mutyzmem i opóźnionym rozwojem umysłowym. W zestawie powinien znaleźć się m.in.: - program multimedialny na pendrive, - profesjonalny mikrofon, - przewodnik metodyczny zawierający propozycje scenariuszy zajęć oraz zestawy tekstów terapeutycznych.	1		
3	Dyskalkulia. Karty pracy.	Zestaw minimum 157 kart pracy z zakresu Dyskalkulii. Ćwiczenia zawarte w kartach pracy obejmują następujące zagadnienia: analizę wzrokową, syntezę wzrokową, koncentrację, myślenie operacyjne, rozwijanie pamięci operacyjnej oraz sprawność grafomotoryczną. Wszystko to w formie ciekawych zadań do rozwiązania. ISBN: 2710271011435	1		
4	Gra planszowa	Zestaw zawiera minimum 2 gry planszowe do zajęć z logopedii. Gra zawierająca - p, b (nagłos, śródgłos, wygłos) + gra zawierająca - sz, ż/rz, cz, dż - s, z, c, dz - ś/si, ź/zi, ć/ci, dź/dzi (nagłos),	1		
5	Zeszyty ćwiczeń	W skład pakietu wchodzi minimum 5 serii zeszytów ćwiczeń m.in.: Dać rzeczy słowo. Rozumienie - poziom 1 Dać rzeczy słowo. Rozumienie - poziom 2 Dać rzeczy słowo. Rozumienie - poziom 3 Dać rzeczy słowo. Pisanie - poziom 1 Dać rzeczy słowo. Pisanie - poziom 2 Dać rzeczy słowo. Pisanie - poziom 3 Dać rzeczy słowo. Ekspresja - poziom 1 Dać rzeczy słowo. Ekspresja - poziom 2 Dać rzeczy słowo. Ekspresja - poziom 3 Dać rzeczy słowo. Czytanie - poziom 1 Dać rzeczy słowo. Czytanie - poziom 2 Dać rzeczy słowo. Czytanie - poziom 3 Dać rzeczy słowo. Słuch fonemowy Dać rzeczy słowo. Apraksja mowy	1		
6	Zestaw kontrolny	Zestaw kontrolny to Uniwersalny System Edukacji, który łączy w sobie naukę, zabawę i samokontrolę. W skład zestawu wchodzi m.in.: -minimum 12 ponumerowanych klocków. Numer ISBN: 5900238764222	1		
7	Gra edukacyjna	Gra rozwijająca u dziecka zmysł dotyku. Polega na odnalezieniu dwóch takich samych klocków (par), jedynie za pomocą dotyku- każdą powierzchnię badając paluszkami. W skład zestawu wchodzi m.in.: - minimum 32 krążki -minimum jeden worek ze sznureczkiem służący do przechowywania klocków.	1		

8	Gra edukacyjna	<p>Mega-gra edukacyjna rozwijająca umiejętność rozróżniania kolorów i kształtów poprzez analizę wzrokową. Uczy abstrakcyjnego myślenia i koncentracji, ćwicząc równocześnie pamięć.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> -plansza o wymiarach min. 140 x 140 cm -woreczek wypełniony granulatem -min. jedna kostka do gry 	1		
9	Pakiet multimedialny	<p>Zestaw multimedialny przeznaczony dla nauczycieli szkół podstawowych, pedagogów i psychologów. Obejmuje zagadnienia z zakresu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dysleksja, - Dysgrafia, - Dysortografia, - Dyskalkulia <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - minimum 500 ćwiczeń multimedialnych - minimum 420 wydrukowanych kart pracy dostępnych również w programie. 	1		
10	Duży zestaw pomocy logopedycznych	<p>Zestaw pomocy logopedycznych w skład którego wchodzi min.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 plastikowe pudło na pomoce na kółkach zamykane na zatrzask w którym pomieszczą się poniższe pomoce; - materiały wyrazowo-obrazkowe do utrwalania poprawnej wymowy głosek: sz, ż, cz, dż, s, z, c, dz, p, pi, b, bi, f, fi, w, wi, ł, ch (h), t, d, m, mi, n, ni (ń), k, ki, g, gi, ś, ź, ć, dź oraz głosek dentalizowanych; - min. 18 gier logopedycznych planszowych przeznaczonych dla uczniów w wieku wczesnoszkolnym (po 1 sztuce każdej gry) w tym: gra składająca się ze ścieżki dźwiękowej oraz kart ze zdjęciami, gra której celem jest usprawnienie rozwoju mowy dziecka w wieku wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek szeregu szumiącego sz-ż-cz-dż, gry stanowiące pomoc w nauce ortografii - gry/pomoce ułatwiające poznawanie i utrwalanie umiejętności rozpoznawania części mowy takich jak rzeczownik, czasownik, przymiotnik (po min. 1 sztuce dla każdej części mowy). - 1 kwestionariusz do badania artykulacji – 1 szt. - piórka małe – min. 20 gram 	1		
11	Pakiet multimedialny	<p>Zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> -minimum 129 interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne, -minimum 11 interaktywnych gier i zabaw klasowych, -minimum 150 kart pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych. 	5		

12	Zestaw Moje układanki	<p>Zestaw Moje układanki. Autor: Agnieszka Fabisiak-Majcher, Elżbieta Ławczys (Szmuc) W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Moje układanki. Ćwiczenia sylabowe do nauki czytania. Zestaw 1 - dwie sylaby otwarte ISBN: 978-83-89807-79-3 2. Moje układanki. Ćwiczenia sylabowe do nauki czytania. Zestaw 2 - trzy sylaby otwarte ISBN: 978-83-89807-46-5 3. Moje układanki. Ćwiczenia sylabowe do nauki czytania. Zestaw 3 - dwie sylaby: otwarta + zamknięta ISBN: 978-83-89807-81-6 4. Moje układanki. Ćwiczenia sylabowe do nauki czytania. Zestaw 4 - dwie sylaby: zamknięta + otwarta ISBN: 978-83-89807-82-3 	5		
13	Sylaby Domino Sylabowe	<p>Gra dydaktyczna polegająca na dopasowaniu odpowiednich sylab w taki sposób, by powstały poprawne formy wyrazów dwusylabowych. Uczestnicy gry ćwiczą swą spostrzegawczość, refleks, kojarzenie właściwych słów, a także utrwalają poprawną pisownię budowanych wyrazów.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> -minimum 36 kostek/tafelków domina z sylabami 	5		
14	Zestaw kości matematycznych	<p>Zestaw kości matematycznych daje wiele możliwości zabaw z matematyką zapakowane w poręczną walizkę.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • minimum 162 kości do gier matematycznych • minimum 14 różnych rodzajów 	5		
15	Zestaw matematyczny z kartami zadań	<p>Wieloelementowy zestaw do zabaw i ćwiczeń matematycznych.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • min. 620 max. 716 liczmanów (kolorowe żetony, spinacze, kształty, owoce, pojazdy, dinozaury, owady, pionki) • minimum 3 ruletki • minimum 1 kostka z cyframi • minimum 6 misek do sortowania 	5		
16	Pakiet multimedialny	<p>Pakiet multimedialny przeznaczony 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>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> -min. 800 ekranów interaktywnych -zestaw materiałów dodatkowych w jednej walizce. 	1		

17	Gra logiczna	<p>To wielkoformatowa gra logiczna do zabawy na dywanie. W zabawę została umiejętnie wpleciona nauka podstaw programowania.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ol style="list-style-type: none"> Elementy kartonowe: <ul style="list-style-type: none"> -karton z postacią kraba -min. 32 elementy kartonowe do budowania labiryntów i zadań, -min. 4 dwustronne kartoniki z muszlami, -min. 7 kartonów ze zwierzętami, -min. 48 kartoników z pomarańczowymi strzałkami Plansza do zabaw i układania labiryntów – w wielkości 220 x 200 cm +/- 5 cm. Elementy dodatkowe: <ul style="list-style-type: none"> -minimum 25 kart -minimum 8 zestawów naklejek do każdej zabawy, -minimum 25 dyplomów po zakończeniu wszystkich zabaw, -Karty pracy – 8 wzorów dla 8 zabaw (w sumie minimum 200 kart pracy). Minimum 8 ćwiczeń na tablicę multimedialną, do pobrania ze strony programowanie-w-ruchu.pl. Poradnik metodyczny ze scenariuszami zajęć. 	1		
18	Program multimedialny	<p>Program multimedialny z matematyki do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych dla (klas I-III).</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - minimum 500 ekranów interaktywnych - zestaw materiałów dodatkowych w jednej walizce. 	1		
19	Zestaw pomocy logopedycznych	<p>Narzędzie diagnostyczne do Oceny Lateralizacji Czynności Ruchowych.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ol style="list-style-type: none"> Wprowadzenie merytoryczne; Opis prób diagnostycznych wraz z instrukcjami dla nauczyciela; Pomoce do badań (zabawki) wykonane z wysokiej jakości drewna umieszczone w zamykanym pudełku; Arkusze zapisu wyników; Program komputerowy, który wskaże nauczycielowi typ lateralizacji badanego dziecka oraz kierunek dalszej pracy. 	1		
20	Klocki edukacyjne Cyferki, literki	<p>W skład zestawu wchodzi m.in.: 100 sztuk klocków edukacyjnych: cyferki i literki</p>	1		
21	Gra zręcznościowa	<p>Popularna gra zręcznościowa.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dywan do gry -materiały do gry i instrukcji <p>Wym. dywanu: minimum 120 x 100cm maksimum 200 x 100cm.</p>	1		
22	Bajki na Cd	<p>Pomoc dydaktyczna składająca się z minimum sześciu kilkuelementowych historyjek obrazkowych, prezentujących znane dzieciom bajki (Kopciuszek, Kot w Butach, Pinokio, Siedmiomilowe buty, Trzy świnki, Żółw i Zając).</p>	1		

		W skład zestawu wchodzi m.in.: - minimum 1 CD z nagraniami bajek - minimum 32 karty			
23	Historyjki słuchowe i dźwięki + 2 CD	Historyjki słuchowe i dźwięki to kompleksowy materiał pomocny w terapii i profilaktyce percepcji słuchowej. W skład zestawu wchodzi m.in.: - minimum 2 płyty CD - minimum 10 plansz. Autor: Katarzyna Szłapa, Iwona Tomasik, Sławomir Wrzesiński Numer ISBN: 9788371348198	1		
24	Gra edukacyjna	Gra polegająca na rozpoznaniu dźwięków i kojarzeniu ich z obrazem. W skład zestawu wchodzi m.in.: • CD z minimum 38 ścieżkami dźwiękowymi; • minimum 25 dwustronnych kart	1		
25	Ćwiczenia: Zabawy słuchowe	ZABAWY SŁUCHOWE - ćwiczenia dla uczniów klas 0 i I-III . Publikacja, przeznaczona dla dzieci w wieku od 6 do 9 lat, ma na celu usprawnianie percepcji słuchowej przez ćwiczenia: wrażliwości słuchowej, rytmiczne, słuchu fonemowego oraz analizy i syntezy sylabowej i głoskowej, ćwiczenia koncentracji słuchowej. Autorzy: Anna Tońska-Mrowiec Iwona Pojmaj ISBN: 83-7134-226-4	1		
26	Gra edukacyjna	Gra edukacyjna w formie obrazków lub kostek. Zabawa stanowi świetną pomoc dydaktyczną, rozwija wyobraźnię, zmusza do myślenia i uczy poprawnego wysławiania się. Zasady gry są następujące: należy ułożyć karty w ten sposób, aby powstała z nich logiczna historyjka lub opowiedzieć historyjkę na podstawie wyrzuconych na kostkach obrazków. Zawartość pudełka - (w przypadku gry w formie obrazków) minimum 40 obrazków tworzących 10 serii tematycznych po 4 obrazki każda -(w przypadku gry w formie kostek) minimum 6 dużych kostek z obrazkami	1		
27	Pileczki antystresowe	Pileczki piankowe antystresowe. W skład wchodzi minimum 10 pileczek. Motyw piłki dowolny.	1		
28	Klocki magnetyczne	Klocki magnetyczne posiadające właściwości terapeutyczne i antystresowe. Zestaw zawiera minimum 70 maksimum 100 elementów.	1		
29	Gra matematyczna	Duża plansza do zabaw dla grupy zarówno w plenerze, jak i w sali. Wielofunkcyjna plansza służy rozwijaniu umiejętności matematycznych w zakresie czterech działań. Wymiary planszy minimum 100 x 100 cm +/- 5 cm	1		

30	Kolorowa mozaika	<p>Nauka poprzez zabawę z Mozaiką polega nie tylko na odwzorowywaniu rysunków z załączonych wzorów. Mozaika może być stosowana jako materiał do zajęć terapeutycznych, ze wskazaniem na dyslektyków i dysgrafików.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> -minimum 2 podstawy do wpinania - minimum 10 nap, które umożliwiają wykonywanie ćwiczeń polegających na odtwarzaniu lub tworzeniu obrazków i ciągów elementów z wybranych kształtów i kolorów <p>Lub</p> <ul style="list-style-type: none"> -minimum 200 drewnianych elementów w różnych do odwzorowywania rysunków z załączonych wzorów (minimum 20 zróżnicowanych trudnościowo wzorów) 	1		
31	Logiczna mozaika	<p>Podstawy do wpinania wraz z napami. Dzieci zapoznają się z kolorami, figurami geometrycznymi, rozwijają zdolności manualne.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - min 36 max 56 nap -minimum 1 podstawa do wpinania -minimum 12 - maksimum 30 kart z zadaniami. 	1		
32	Gra planszowa	<p>Pomoc zawierająca minimum 2 gry maksimum 3, przeznaczona do pracy i zabawy z dziećmi z zaburzeniami mowy.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> -minimum 72 obrazki z głoskami sz, ż, cz, dż -minimum 16 pionków 	1		
33	Memo obrazkowo-sylabowe	<p>Pomoc dydaktyczna umożliwiająca naukę prawidłowego podziału wyrazów na sylaby. Kształtuje umiejętność wyszukiwania odpowiedniego elementu do stworzenia całego wyrazu, dobierania odpowiednich sylab tak, aby powstał wyraz poprawny gramatycznie.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kartoniki/karty z obrazkami i sylabami <p>Lub</p> <ul style="list-style-type: none"> - magnetyczne puzzle z obrazkami i sylabami służące do ułożenia wyrazu. 	1		
34	Drewniany labirynt	<p>Zabawa z kulkami wzbudza sporo radosnych emocji oraz wpływa na wyobraźnię przestrzenną dziecka, na koordynację wzrokowo-ruchową. W labiryncie znajdują się metalowe kulki, które należy doprowadzić do odpowiedniego miejsca</p> <p>Zestaw zawiera min. 2 kulki.</p>	1		
35	Przyrząd do diagnozowania funkcji wzrokowych	<p>Pomoc dydaktyczna umożliwiająca zdiagnozowanie oraz usprawnianie oboczego widzenia z bliska. Dodatkowo pomaga usprawnić poziom koncentracji uwagi wzrokowej i fiksacji wzroku.</p> <p>Pomoc przeznaczona dla dzieci starszych i osób dorosłych.</p>	1		

36	Zestaw: szlaczki graficzne	<p>Duży zestaw szlaczków graficznych, który doskonali umiejętności grafomotoryczne i wyrabia nawyk prawidłowego trzymania pisaka.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> -minimum 24 karty aktywności podzielone na 2 serie: kształty graficzne (20 zdjęć) oraz kombinacje kształtów i wzorów (4 zdjęcia). -2 pisaki 	1		
37	Plansza manipulacyjno-magnetyczna	<p>Zabawa magnetycznym labiryntem to duże wyzwanie dla sprawdzenia umiejętności motorycznych gracza. Zabawa polega na tym, aby za pomocą pisaka z magnetyczną końcówką przeprowadzić kulki po zawiłym labiryncie z jednej przegrody do drugiej.</p> <p>Magnetyczny labirynt, poprzez ciekawą zabawę, idealnie przygotowuje dzieci do rozpoczęcia trudnej sztuki pisania.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> -plansza -minimum jeden pisak 	1		
38	Klocki konstrukcyjne	<p>Klocki konstrukcyjne dla dzieci. Zestaw duży powinien zawierać minimum 600 elementów.</p>	1		
39	Książka: 7 walizek: Inteligentne, wielorakie metody nauczania ortografii	<p>Książka z teczkami do nauki ortografii, w których znajdują się (m. in. karty pracy do kserowania).</p> <p>W teźce znajduje się także zbiór minimum 700 wyrazów z rz, ż, ó, u, h i ch do wycięcia i wykorzystania.</p> <p>W skład zestawu wchodzi m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • format: A4 • minimum 118 kolorowych i czarno - białych kart • minimum 2 teźki <p>ISBN 978-83-7134-322-3 Danuta Gmosińska, Violeta Woźniak</p>	1		
40	Karty pracy	<p>Zestaw kart pracy przeznaczony jest do wspierania i terapii uczniów gimnazjów wykazujących specyficzne problemy z zakresu dysleksji i dyskalkulii.</p> <p>Zestaw powinien składać się z czarno-białych i kolorowych kart pracy (minimum 500 stron).</p>	1		
41	Tablica biała	<p>Tablica biała, magnetyczna, suchościernalna, lakierowana o wymiarach minimum 170 X 100 cm, maksimum 180 x 100 cm</p>	1		
Łącznie brutto					

.....
Podpis Wykonawcy