

## „Zakup i dostawa sprzętu TIK - II”

### Opis przedmiotu zamówienia

(Zadanie 3: Kształtowanie i rozwijanie u uczniów kluczowych kompetencji przyrodniczych niezbędnych na rynku pracy w ZS Sadlinki oraz ZS Nebrowo)

**Dostawa do Zespołu Szkół Sadlinki, ul. Grudziądzka 14a, 82-522 Sadlinki**

#### 1) Tablica interaktywna – sztuk 1

- Obszar roboczy tablicy (wys. x szer.) min. 1207 mm x 1600 mm
- Szybkość odczytu 250 cali/ s
- Rozdzielczość wyjściowa tablicy: 1000 linii/cal
- Technologia elektromagnetyczna pasywna
- Sposób montażu - Montaż na ścianie lub na opcjonalnym mobilnym stojaku
- Możliwość połączenia z komputerem za pomocą: RS232, USB 1.1 lub 2.0, w zestawie przewód USB o długości 5 m. Możliwość połączenia tablicy z komputerem poprzez opcjonalne łącze bezprzewodowe
- Waga tablicy max. 23kg
- Możliwość pisania na tablicy dwoma pisakami jednocześnie (przez 2 osoby jednocześnie w tym samym czasie)
- Ilość urządzeń wskazujących dołączonych do tablicy: min. 2
- Ładowarka do pisaków
- narzędzia do tworzenia elektronicznych adnotacji takich jak: różnokolorowe pisaki, zakreślacze, gumki
- Wersje językowe – oprogramowanie i pomoc w językach: polskim, angielskim, niemieckim, rosyjskim
- Rozpoznawanie i konwersja tekstu ręcznego i rysowanych odręcznie podstawowych figur geometrycznych
- Urządzenie wskazujące zapewnia pełną funkcjonalność myszki komputerowej (lewy oraz prawy przycisk myszy obsługiwany sprzętowo bez programowej emulacji)
- Możliwość odtworzenia ruchu kursora przy użyciu pisaka dołączonego do tablicy
- Obsługa następujących systemów operacyjnych: MS Windows XP/Vista, Mac OS X, Linux
- Podręcznik do korzystania z oprogramowania i konfiguracji w języku polskim
- Możliwość rozbudowy systemu o dodatkowe elementy tego samego producenta:
  - system pilotów radiowych do interaktywnych odpowiedzi służący do przeprowadzania testów wyboru
  - bezprzewodowe tablety łączące
  - interaktywne panele LCD
- Montaż oferowanej tablicy po ustaleniu miejsca z zamawiającym.

## 2) Projektor szerokokątny – sztuk 1

- System projekcji: DLP,
- Rozdzielczość: XGA (1024 x 768),
- Jasność: min. 3000 Lumenów;
- Kontrast: min. 12000:1;
- Współczynnik projekcji: 79" z 1m;
- Czas pracy lampy: min 4500 godzin w trybie wysokim,
- Obsługiwana rozdzielczość UXGA (1600 x 1200) ;
- Wbudowany głośnik min. 10W;
- Złącza: VGA in x2, VGA out x1, Audio in x2, Audio out x1, HDMI in x1, Composite in x1, S-Video in x1, RS232 x1, LAN x1;
- Waga: maks 2.8 kg;
- Uchwyt do montażu ściennego dla oferowanego projektora, montaż oferowanego projektora po ustaleniu miejsca z zamawiającym.

## 3) Komputer przenośny z systemem operacyjnym – sztuk 1

- Procesor o wydajności min. 4690 pkt w CPU PassMark;
- Pamięć RAM min. 8 GB DDR4, możliwość rozszerzenia do 32 GB;
- Dysk twardy min. 500GB;
- Przekątna ekranu 15,6"; Rozdzielczość ekranu min. 1366 x 768;
- Karta graficzna o wydajności min. 945 pkt w PassMark;
- Wbudowany mikrofon; Wbudowane głośniki stereo; Wbudowana kamera 0.3 Mpix; LAN 1000 Mbps; Bluetooth; Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac;
- Wydzielona klawiatura numeryczna;
- Możliwość zabezpieczenia linką (port Kensington Lock);
- Złącza: HDMI, VGA, 3x USB (w tym min. 1x USB 3.1)
- Wyjście słuchawkowe/wejście mikrofonowe,
- Najnowsza wersja systemu operacyjnego Windows z obsługą Active Directory w polskiej wersji językowej.
- Sprzęt musi być wyprodukowany zgodnie z normami ISO 9001 oraz ISO 14001. Naprawy w całym okresie gwarancji powinny być realizowane wyłącznie przez producenta lub autoryzowanego partnera serwisowego producenta.
- W ofercie wymagane jest podanie producenta i modelu oferowanego komputera oraz jego parametrów technicznych, a także dostarczenie karty katalogowej lub innego równoważnego dokumentu.

## 4) Tablet – sztuk 10

- Przekątna ekranu 10.1";
- Rozdzielczość ekranu min.1920 x 1200;
- Pamięć RAM min. 2 GB;
- Pamięć wbudowana min. 16 GB;
- Nagrywanie 1920 x 1080;

- Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac; Wbudowany moduł GPS; Bluetooth;
- Czytnik kart pamięci - 1 szt.; Wyjście słuchawkowe - 1 szt.; Micro USB - 1 szt.;
- Bateria min. 7300 mAh;
- Android min. 6.0 Marshmallow;
- Aparat 8.0 Mpix;
- Wbudowany mikrofon; Wbudowane głośniki; Czujnik światła;
- Waga maks 520 g;
- Etui do oferowanego sprzętu od producenta urządzenia.

#### 5) Aparat fotograficzny – sztuk 1

- Rozdzielczość matrycy min. 24 Mpix;
- Wielkość matrycy min. 23,5 x 15,6 mm; Typ matrycy CMOS;
- Ogniskowanie: Detekcja fazowa, min. 10 punktowy AF; Pomiar światła Centralnie ważony, Punktowy, Matrycowy, Zakres ISO 100 - 12500,
- Rozdzielczość zdjęć: 4800 x 1632, 9600 x 1632, 4496 x 3000, 6000 x 4000;
- Nagrywanie 1920 x 1080, do 60 kl./s;
- Formaty zapisu 2017-08-01 RAW, JPEG + RAW, MPEG-4 AVC, H.264, MOV, JPEG;
- Zdjęcia seryjne do 5 kl./s;
- Lampa błyskowa: Wbudowana z możliwością podpięcia zewnętrznej;
- Ekran LCD min. 3";
- Złącza: Wyjście wideo - 1 szt., Czytnik kart SD - 1 szt., Wejście mikrofonowe 3.5 mm - 1 szt., mini HDMI - 1 szt., USB 2.0 - 1 szt.;
- Zakres pomiaru światła od 0 do min. 20 EV;
- W zestawie obiektyw 18 - 55 mm; Akumulator; Ładowarka; dedykowane oprogramowanie;

#### 6) Wizualizer – sztuk 1

- Przetwornik: CMOS; Ilość pikseli: 5Mpix;
- Rozdzielczość: 1920 x 1080, 30 fps;
- Zoom cyfrowy: min. 16x;
- Obszar skanowania min. 50 x 37 cm;
- Kamera na gęsiej szyji,
- Automatyczny focus;
- Podświetlenie LED;
- Złącza: 2x VGA, 2x HDMI,
- Wbudowana pamięć z wejściem SD,
- Automatyczna regulacja przesłony;
- Dzielenie ekranu;
- Masa netto do 3 kg

#### 7) Cyfrowy mikroskop – sztuk 1

- długość tubusu: 160 mm
- głowica binokularowa, obracana 360°, pochylenie 30°

- zakres regulacji odległości między źrenicami: 48 mm - 75 mm
- regulacja dioptrii na lewym torze optycznym: +/- 5D
- miska obiektywowa czterogniazdowa
- obiektywy achromatyczne 4x, 10x, 40x, 100x
- Współosiowa regulacja mikro/makro; kondensator z przysłoną irysową
- czułość ogniskowania: 0,004 mm (4µm), zakres 24 mm
- oświetlacz diodowy LED z pokrętkiem regulacji jasności; blokada górnego położenia stolika; pokrętło przesuwu preparatu X/Y;
- zasilanie sieciowe 230 V

#### 8) Cyfrowa kamera z dedykowanym oprogramowaniem i statywem – sztuk 1

- Liczba pikseli: 12,76 Mpix;
- Zoom optyczny min. 20x;
- Długość ogniskowej min. 4.08 – 80 mm;
- Przysłona obiektywu F1,8 /F3,6;
- Automatyczna lub manualna regulacja ostrości;
- Jednoczesne filmowanie i fotografowanie;
- Nagrywanie w rozdzielczości 1920x1080@120 fps; tryb zwolnionego tempa;
- Funkcja HDR;
- Automatyczne wykrywanie warunków i ustawień filmowania;
- Czytnik NFC; zdalne sterowanie urządzeniami mobilnymi;
- Obsługa kart pamięci SD/SDHC/SDXC;
- Kompresja MPEG-4 AVC/H.264 ;
- Dotykowy wyświetlacz LCD 3" ;
- Wifi 802.11 b/g/n;
- Waga kamery: maks 360 g
- Dedykowany statyw - maksymalna długość statywu: 170 cm, minimalna długość statywu: 65 cm, wymienna głowica 3D z poziomnicą z gwintem w standardzie 1/4 cala, samopoziomujące stopki, trzysekcyjne nogi, hak do zawieszenia obciążania, udźwig 5 kg.

#### 9) Urządzenie wielofunkcyjne, laser A4 – sztuk 1

- Urządzenie wielofunkcyjne z laserową drukarką monochromatyczną;
- Drukowanie, kopiowanie, skanowanie i faksowanie;
- Szybkość drukowania/Kopiowania - Jednostronne: 33 str./min; Dwustronne: 16 obr./min;
- Jakość wydruku: min. 1200 × 1200 dpi;
- Automatyczne drukowanie dwustronne;
- Automatyczne kopiowanie dwustronne;
- Drukowanie z pamięci USB, Google Cloud Print, AirPrint;
- Funkcje usuwania ramki, sortowanie, 2 strony na arkuszu, 4 strony na arkuszu, kopiowanie dokumentów tożsamości;
- Rozdzielczość skanowania: maks. 9600 × 9600 dpi;
- Skanowanie dwustronne; automatyczny podajnik oraz taca dokumentów;

- Skanowanie do : email, PC, USB, serwera, chmury; Szybkość modemu faks: min. 33 Kb/s;
- Dwustronne wysyłanie i odbieranie faksu;
- Kasety o pojemności 500 arkuszy;
- Komunikacja LAN 1000Base-T, bezprzewodowa 802.11b/g/n;
- Kolorowy ekran dotykowy LCD min. 8,5";
- Zdalny interfejs użytkownika; obsługa stanu tonera; zdalne odczyty liczników, automatyczne zarządzanie materiałami eksploatacyjnymi i zdalna diagnostyka.

**Dostawa do ZS w Nebrowie Wielkim, ul. Szkolna 6, 82-522 Sadlinki**

**10) Tablica interaktywna – sztuk 1**

Specyfikacja jak w przypadku dostawy do ZS Sadlinki.

**11) Projektor szerokokątny – sztuk 1**

Specyfikacja jak w przypadku dostawy do ZS Sadlinki.

**12) Komputer przenośny z systemem operacyjnym – sztuk 1**

Specyfikacja jak w przypadku dostawy do ZS Sadlinki.

**13) Tablet – sztuk 10**

Specyfikacja jak w przypadku dostawy do ZS Sadlinki.

**14) Cyfrowy aparat fotograficzny – sztuka 1**

Specyfikacja jak w przypadku dostawy do ZS Sadlinki.

**15) Wizualizer – sztuka 1**

Specyfikacja jak w przypadku dostawy do ZS Sadlinki.

**16) Cyfrowy mikroskop – sztuka 1**

Specyfikacja jak w przypadku dostawy do ZS Sadlinki.

**17) Cyfrowa kamera z dedykowanym oprogramowaniem i statywem – sztuka 1**

Specyfikacja jak w przypadku dostawy do ZS Sadlinki.

**18) Urządzenie wielofunkcyjne, laser A4 – sztuk 1**

Specyfikacja jak w przypadku dostawy do ZS Sadlinki.

**(Zadanie 4: Kształtowanie i rozwijanie u uczniów kompetencji kluczowych w zakresie języków obcych niezbędnych na rynku pracy w ZS w Sadlinki i ZS Nebrowo)**

**Dostawa do Zespołu Szkół Sadlinki, ul. Grudziądzka 14a, 82-522 Sadlinki**

Lp.	Nazwa	Liczba sztuk
19	Big English 1 - Pupil's Book with MyEnglishLab - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyEnglishLab”.	10
20	Big English 2 - Pupils's Book with MyEnglishLab - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyEnglishLab”.	10
21	Big English 3 - Pupils's Book with MyEnglishLab - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyEnglishLab”.	10
22	Big English 1 - Teacher's eText IWB - Płyta instalacyjna, oprogramowanie do tablic interaktywnych do podręcznika Big English 1	1

23	Big English 2 - Teacher's eText IWB - Płyta instalacyjna, oprogramowanie do tablic interaktywnych do podręcznika Big English 2	1
24	Big English 3 - Teacher's eText IWB - Płyta instalacyjna, oprogramowanie do tablic interaktywnych do podręcznika Big English 3	1
25	Big English 4 - Pupil's Book with MyEnglishLab - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyEnglishLab”.	10
26	Big English 5 - Pupil's Book with MyEnglishLab - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyEnglishLab”.	10
27	Big English 6 - Pupil's Book with MyEnglishLab - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyEnglishLab”.	10
28	Big English 4 - Teacher's eText IWB - Płyta instalacyjna, oprogramowanie do tablic interaktywnych do podręcznika Big English 4	1
29	Big English 5 - Teacher's eText IWB - Płyta instalacyjna, oprogramowanie do tablic interaktywnych do podręcznika Big English 5	1
30	Big English 6 - Teacher's eText IWB - Płyta instalacyjna, oprogramowanie do tablic interaktywnych do podręcznika Big English 6	1
31	MyGrammarLab Elementary - Student's Book plus MyLab for classroom use - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, poziom podstawowy, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyGrammarLab”.	10
32	MyGrammarLab Intermediate - Student's Book plus MyLab for classroom use - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, poziom podstawowy, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyGrammarLab”.	10

**Dostawa do ZS w Nebrowie Wielkim, ul. Szkolna 6, 82-522 Sadlinki**

Lp.	Nazwa	Liczba sztuk
33	Big English 1 - Pupil's Book with MyEnglishLab - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyEnglishLab”.	10
34	Big English 2 - Pupils's Book with MyEnglishLab - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyEnglishLab”.	10
35	Big English 3 - Pupils's Book with MyEnglishLab - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyEnglishLab”.	10
36	Big English 1 - Teacher's eText IWB - Płyta instalacyjna, oprogramowanie do tablic interaktywnych do podręcznika Big English 1	1
37	Big English 2 - Teacher's eText IWB - Płyta instalacyjna, oprogramowanie do tablic interaktywnych do podręcznika Big English 2	1
38	Big English 3 - Teacher's eText IWB - Płyta instalacyjna, oprogramowanie do tablic interaktywnych do podręcznika Big English 3	1
39	Big English 4 - Pupil's Book with MyEnglishLab - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyEnglishLab”.	10
40	Big English 5 - Pupil's Book with MyEnglishLab - Podręcznik papierowy do	10

	nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyEnglishLab”.	
41	Big English 6 - Pupil's Book with MyEnglishLab - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyEnglishLab”.	10
42	Big English 4 - Teacher's eText IWB - Płyta instalacyjna, oprogramowanie do tablic interaktywnych do podręcznika Big English 4	1
43	Big English 5 - Teacher's eText IWB - Płyta instalacyjna, oprogramowanie do tablic interaktywnych do podręcznika Big English 5	1
44	Big English 6 - Teacher's eText IWB - Płyta instalacyjna, oprogramowanie do tablic interaktywnych do podręcznika Big English 6	1
45	MyGrammarLab Elementary - Student's Book plus MyLab for classroom use - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, poziom podstawowy, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyGrammarLab”.	10
46	MyGrammarLab Intermediate - Student's Book plus MyLab for classroom use - Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, poziom podstawowy, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyGrammarLab”.	10

**Dostawa do Zespołu Szkół Sadlinki, ul. Grudziądzka 14a, 82-522 Sadlinki**

**47) Komputer stacjonarny z oprogramowaniem oraz monitorem – sztuk 1**

**Komputer**

- Procesor o wydajności min. 1675 pkt w CPU PassMark;
- Pamięć RAM 8 GB;
- Karta graficzna Intel HD Graphics;
- Dysk twardy min. 500 GB;
- Nagrywarka DVD+/-RW DualLayer;
- Karta dźwiękowa zgodna z Intel High Definition Audio; LAN 10/100/1000 Mbps; Wejścia/Wyjścia panelu przedniego: USB 3.1 Gen. 1 (USB 3.0) - 2 szt.
- Czytnik kart pamięci - 1 szt.
- Wyjście słuchawkowe/wejście mikrofonowe - 1 szt.; Wejścia/Wyjścia panel tylni: Wejście/wyjścia audio - 3 szt., USB 2.0 - 4 szt., RJ-45 (LAN) - 1 szt., HDMI - 1 szt., VGA (D-sub) - 1 szt.;
- Klawiatura/mysz: PS2 lub USB, mysz laserowa
- Najnowsza wersja systemu operacyjnego Windows z obsługą Active Directory w polskiej wersji językowej.
- Sprzęt musi być wyprodukowany zgodnie z normami ISO 9001 oraz ISO 14001. Naprawy w całym okresie gwarancji powinny być realizowane wyłącznie przez producenta lub autoryzowanego partnera serwisowego producenta.
- W ofercie wymagane jest podanie producenta i modelu oferowanego komputera oraz jego parametrów technicznych, a także dostarczenie karty katalogowej lub innego równoważnego dokumentu.

- Monitor: Przekątna ekranu 21,5", Rodzaj matrycy LED, IPS, Rozdzielczość ekranu 1920 x 1080, Jasność 250 cd/m<sup>2</sup>, Kontrast dynamiczny 3 000 000:1, Kąt widzenia: 178 stopni, Czas reakcji 14 ms, bezramkowy, Wejścia HDMI, VGA, Regulacja kąta pochylenia, VESA, Kensington Lock

#### 48) Tablica interaktywna – sztuk 1

Specyfikacja jak w punkcie nr 1)

#### 49) Projektor szerokokątny – sztuk 1

Specyfikacja jak w punkcie nr 2)

#### 50) Pracownia językowa MENTOR PC2 – 22 stanowiska +1 nauczyciel - sztuk 1

**Jednostka centralna systemu**, okablowanie: metalowa obudowa rack umieszczona w szafce sprzętowej biurka lektora; wymiary max: 40 cm x 10 cm x 30 cm; centralka nie posiada klawiatury – obsługa tylko z komputera PC (tablicy interaktywnej) za pośrednictwem programu; 8 wejść mono sygnału Audio (4 stereo), 2 wyjścia audio, wejście słuchawkowe; uruchamianie centralki za pomocą przełącznika on/off; moduł USB do podłączenia komputera; wbudowany wzmacniacz stereo 40W ; sterowanie mikroprocesorowe; cyfrowa regulacja siły głosu z mikrofonów, z wejścia magnetofonowego, z wejścia DVD, regulacja siły oraz barwy głosu w głośnikach, wyjście nagrywania na komputer (rejestrator, magnetofon), wyjście na głośniki, wbudowany procesor DSP z funkcją symulacji zakłóceń rozmów telefonicznych; zasilanie jednostki centralnej 230V, stanowisk uczniowskich 8V, pasmo przenoszenia 50Hz – 10 kHz, okablowanie (1xRCA / mini jack mono - 2 szt., 2xRCA / 2xRCA);

**Oprogramowanie sterujące PC** program umożliwiający obsługę pracowni z tablicy interaktywnej, z komputera; interface użytkownika (wirtualna klawiatura), timer, tryby pracy, imienna lista wg numerów stanowisk, wybór źródła dźwięku; 23 szt.

**Oprogramowania magnetofonu** - dwie ścieżki rejestratora dają możliwość jednoczesnego odsłuchiwania audycji i nagrywania głosu ucznia, funkcja magnetofonu i rejestratora, 10 znaczników wyodrębniających część zapisu, wybór prędkości odtwarzania; graficzne przedstawienie przebiegu dźwięku i porównanie z oryginałem - zapis wykresu oscyloskopowego wymawianego wyrazu/frazy;

**Wysokiej jakości słuchawki z mikrofonem dynamicznym** - 23 szt. słuchawek z mikrofonem - słuchawki: impedancja 2x32Ω, czułość 110±3dB, częstotliwość 20~20000Hz, maksymalna moc wyjściowa 2x100 mW, mikrofon: impedancja 200Ω, czułość -48±3dB, częstotliwość 30~16000Hz; trwałe, odporne na uszkodzenia mechaniczne, miękka, elastyczna obudowa, eliminujący szum otoczenia mikrofon kierunkowy na giętym pałąku, duże wentylowane nauszники szczelnie kryjące ucho, wtyczka 5 pin;

**Pulpity ucznia** 22 szt. przyłącza - gniazdo słuchawkowe DIN 5 pin lub 2 x mały jack, montowane w blendzie biurka uczniowskiego, zintegrowane z haczykiem do powieszenia słuchawek, mając na uwadze jakość sygnału dźwiękowego każde przyłącze ucznia łączy się osobnym przewodem z jednostką centralną,

**Głośnik** 2 szt. głośników - 2-drożne głośniki pasywne, współosiowe, w komplecie maskownica, kolor czarny, moc 2x40W RMS, impedancja: 4 Ω, pasmo przenoszenia: 26Hz – 28000Hz, skuteczność: 89 dB 1W/1M, średnica 16,5cm

**Dodatkowe Informacje:** dołączone do oferty certyfikaty CE na pracownię i słuchawki, dostarczenie urządzeń, instalacja w miejscu wskazanym przez zamawiającego, rozruch technologiczny i przeszkolenie użytkowników z obsługi pracowni, dostarczenie z pracownią instrukcji w języku polskim, gwarancja na pracownię minimum 60 miesięcy w tym na słuchawki.

**(Zadanie 6: Doradztwo edukacyjno-zawodowe grupowe i indywidualne "Ośrodek kariery" w ZS Sadlinki i ZS Nebrowo)**



**Dostawa do Zespołu Szkół Sadlinki, ul. Grudziądzka 14a, 82-522 Sadlinki**

**51) Drukarka kolorowa (urządzenie wielofunkcyjne) – sztuk 1**

- Urządzenie wielofunkcyjne; Drukowanie, Skanowanie, Kopia, Fax;
- Szybkość druku: 34 Str./min. Monochromatyczny;
- Rozdzielczość drukowania: 4.800 x 1.200 dpi; drukowanie 35.000 Stron na miesiąc;
- Automatyczne drukowanie dwustronne, skanowanie, kopiowanie i faksowanie;
- Skanowanie do: e-maila, serwer, PC, Microsoft SharePoint, Pamięć USB;
- Szybkość transmisji faksu: min 33 kb/s;
- Rozdzielczość skanowania: 1.200 dpi x 2.400 dpi;
- LAN 1000 Base-T , WiFi;
- ilość podawanego papieru: min. 570;
- Ekran dotykowy o przekątnej min. 8,8 cm.

**52) Komputer przenośny z systemem operacyjnym – sztuk 1**

- Procesor o wydajności min. 4690 pkt w CPU PassMark;
- Pamięć RAM min. 8 GB DDR4, możliwość rozszerzenia do 32 GB;
- Dysk twardy min. 500GB; Przekątna ekranu 15,6";
- Rozdzielczość ekranu min. 1366 x 768;
- Nagrywarka DVD+/-RW DualLayer;
- Karta graficzna o wydajności min. 975 + 945 pkt w PassMark,
- 2048 MB GDDR5;
- Wbudowany mikrofon; Wbudowane głośniki stereo; Wbudowana kamera 1 Mpix; LAN 100 Mbps; Bluetooth; Wi-Fi 802.11 b/g/n/ac; Złącza: USB 2.0 - 1 szt., USB 3.1 Gen. 1 (USB 3.0) - 2 szt., Czytnik kart pamięci - 1 szt., Wyjście słuchawkowe/wejście mikrofonowe - 1 szt., RJ-45 (LAN) - 1 szt., HDMI - 1 szt.
- Wydzielona klawiatura numeryczna,
- Najnowsza wersja systemu operacyjnego Windows z obsługą Active Directory w polskiej wersji językowej.
- Sprzęt musi być wyprodukowany zgodnie z normami ISO 9001 oraz ISO 14001. Naprawy w całym okresie gwarancji powinny być realizowane wyłącznie przez producenta lub autoryzowanego partnera serwisowego producenta.
- W ofercie wymagane jest podanie producenta i modelu oferowanego komputera oraz jego parametrów technicznych, a także dostarczenie karty katalogowej lub innego równoważnego dokumentu.

**Dostawa do ZS w Nebrowie Wielkim, ul. Szkolna 6, 82-522 Sadlinki**

**53) Drukarka kolorowa (urządzenie wielofunkcyjne) – sztuk 1**

Specyfikacja jak w przypadku dostawy do ZS Sadlinki.

**54) Komputer przenośny z systemem operacyjnym – sztuk 1**

Specyfikacja jak w przypadku dostawy do ZS Sadlinki.

**(Zadanie 7: Kształtowanie postaw i umiejętności uczniów "Rozwój kompetencji miękkich: kreatywności i pracy zespołowej" w ZS Sadlinki i ZS Nebrowo)**

**Dostawa do Zespołu Szkół Sadlinki, ul. Grudziądzka 14a, 82-522 Sadlinki**

Lp.	Nazwa	Liczba sztuk
55	Program medialny - Pakiet Akademia Umysłu Program multimedialny zawierający pakiet edukacyjny w tekturowym pudełku składający się z <b>6 płyt CD-rom</b> do rozwoju fundamentalnych kompetencji intelektualnych skierowany dla różnych grup wiekowych i rozwojowych. Pakiet zawiera: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 6 programów zawierających blisko 100 kreatywnych ćwiczeń edukacyjnych do treningu pamięci, koncentracji i szybkiego czytania,</li> <li>- 6 Zeszytów Metodycznych dla I i II etapu edukacyjnego – naukowo opracowane gotowe scenariusze zajęć, dodatkowy Zeszyt Metodyczny do przeprowadzenia konkursów: "Mistrz koncentracji", "Mega pamięć", "Super umysł",</li> <li>- bogaty zestaw nagród motywujących uczniów do wykonywania ćwiczeń (dyplomy, naklejki, zakładki do książek),</li> <li>- licencja wielostanowiskowa na 15 stanowisk z możliwością dokupienia dodatkowych</li> </ul>	1
56	Program medialny - Pakiet Wspomaganie Rozwoju - Edu Sensu - wspomaganie rozwoju Programy multimedialny w tekturowym pudełku składający się z dwóch płyt (Dzień Tosi, W domu i na podwórku) do wczesnej terapii zaburzeń funkcji poznawczych i percepcyjno - motorycznych oraz wspierania wszechstronnego rozwoju dziecka. W zestawie programu multimedialnego wchodzi również pomoce dydaktyczne takie jak: naklejki, dyplomy, zestaw 120 kart z kolorowymi ilustracjami zawierającymi podpisy, domino „Zwierzęta”	1
57	Program medialny - Uczeń na start - ćwiczenia multimedialne rozwój kompetencji miękkich Program multimedialny w tekturowym pudełku składający się z 1 płyty CD-rom, przeznaczony na 5 stanowisk komputerowych.	1
58	Gry dydaktyczne i rozwojowe	-
59.1	<b>Gra Logikit</b> Magnetyczna gra logiczna łącząca wiele aspektów: postrzeganie świata, rozwój językowy i słownictwa, wiedzę o żywieniu i zdrowiu, przyrodzie, rozwój kreatywności, koncentracji i motoryki. Gra edukacyjna zawiera: 144 zadania z 5 różnych dziedzin podzielonych na 16 kart zadań o wym. 25 x 15, drewnianą planszę z szybą pleksi o wym. 29,5 x 19,5 x 2,5 cm i dołączonym sztyftem z magnesem. Wymiary opakowania: 32 x 23 x 5 cm.	1
59.2	<b>Kolorowe wałeczki (komplet)</b> Gra logiczna zawierająca w zestawie: planszę z otworami, 80 wałeczków w 4 kolorach z drewna grabowego, instrukcję. Pokrywa opakowania służy jako plansza gry	1
59.3	<b>Gra memory okienka</b> Popularna gra edukacyjna w drewnianym opakowaniu składająca się z: panelu do gry z tablicą wyników, 7 dwustronnych planszy. Wymiary: 22 x 26 x 2,5 cm. Opakowanie drewniane.	1
59.4	<b>Podłogowe domino (komplet)</b> Gra edukacyjna w plastikowym pojemniku o wym.: 37 x 25 x 6,5 cm zawierająca: 28 dużych podłogowych dywaników - kostek domina. Każda kostka jest podgumowana. Wymiary: 10,5 x 21 cm.	1
59.5	<b>Puzzle "Moje życie"</b> Materiał edukacyjny w tekturowym pudełku w formie drewnianych puzzli XXL w	1

	kształcie koła przedstawiających różne etapy życia (od niemowlaka po staruszkę). Puzzle ukazujące kluczowe momenty w życiu każdego człowieka. W zestawie znajduje się: 49 elementów, wym. układanki: śr. 49 x 0,6 cm.	
59.6	<b>Układanka emocje</b> Drewniana gra/układanka edukacyjna w tekturowym pudełku w skład, której wchodzi: 18 elementów twarzy, 6 tabliczek po 3 elementy z każdej twarzy (oczy, włosy i usta), 3 kostki z mimikami twarzy (zgodne z obrazkami na tabliczkach). Wymiary opakowania: 22,5 x 22,5 x 4,5 cm.	1
59.7	<b>Gra z lusterkami - czerwona</b> Gra edukacyjna sprzyjająca nauce koncentracji i logicznego myślenia w skład, której wchodzi: pudełko do przechowywania o wym.: 21 cm x 3,5 cm x 27 cm, 2 plastikowe zwierciadła, 2 podstawki, 4 kostki do gry, 24 karty ze wzorami.	1
59.8	<b>Gra z lusterkami niebieska</b> Gra edukacyjna sprzyjająca nauce koncentracji i logicznego myślenia w skład, której wchodzi: pudełko do przechowywania o wym.: 21 cm x 3,5 cm x 27 cm, 2 plastikowe zwierciadła, 2 podstawki, 4 kostki do gry, 24 karty ze wzorami.	2
59.9	<b>Gra zmysły</b> Gra edukacyjna w tekturowym opakowaniu w skład, której wchodzi: 50 zdjęć (9 x 9 cm) przeznaczonych do ćwiczenia umiejętności klasyfikacji.	1
59.10	<b>Pewny start - "Pewny start - Koncentracja uwagi"</b> format A4, stron 108. Poziom I. "Pewny start. Zajęcia rewalidacyjne. Koncentracja uwagi" to publikacja z kartami pracy, które rozwijają i stymulują koncentrację uwag. Materiał składa się z dwóch części: • pierwsza część zawiera karty odnoszące się do pór roku • druga - karty o zróżnicowanej tematyce. Proponowane karty pracy usprawniają również spostrzeganie, pamięć, motorykę małą, orientację wzrokowo-przestrzenną oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Tematyka: • przyroda, • pory roku, • ubrania, • święta, • przedmioty codziennego użytku, • figury geometryczne, • litery, • liczby.	1
59.11	<b>Memory dotykowe</b> Gra edukacyjna w drewnianym pudełku zawierająca: 16 kart dotykowych (8 par), wymiar kart: 9 x 9 cm, 16 kart ilustrujących wrażenia dotykowe, 2 opaski do zasłaniania oczu.	1

**Dostawa do ZS w Nebrowie Wielkim, ul. Szkolna 6, 82-522 Sadlinki**

Lp.	Nazwa	Liczba sztuk
60	Program medialny - Pakiet Akademia Umysłu Program multimedialny zawierający pakiet edukacyjny w tekturowym pudełku składający się z <b>6 płyt CD-rom</b> do rozwoju fundamentalnych kompetencji intelektualnych skierowany dla różnych grup wiekowych i rozwojowych. Pakiet zawiera: - 6 programów zawierających blisko 100 kreatywnych ćwiczeń edukacyjnych do treningu pamięci, koncentracji i szybkiego czytania, - 6 Zeszytów Metodycznych dla I i II etapu edukacyjnego – naukowo opracowane gotowe scenariusze zajęć, dodatkowy Zeszyt Metodyczny do przeprowadzenia konkursów: "Mistrz koncentracji", "Mega pamięć", "Super umysł", - bogaty zestaw nagród motywujących uczniów do wykonywania ćwiczeń (dyplomy, naklejki, zakładki do książek), - licencja wielostanowiskowa na 15 stanowisk z możliwością dokupienia dodatkowych	1
61	Program medialny - Pakiet Wspomaganie Rozwoju - Edu Sensu - wspomaganie rozwoju	1

	Programy multimedialny w tekturowym pudełku składający się z dwóch płyt (Dzień Tosi, W domu i na podwórku) do wczesnej terapii zaburzeń funkcji poznawczych i percepcyjno - motorycznych oraz wspierania wszechstronnego rozwoju dziecka. W zestawie programu multimedialnego wchodzi również pomoce dydaktyczne takie jak: naklejki, dyplomy, zestaw 120 kart z kolorowymi ilustracjami zawierającymi podpisy, domino „Zwierzęta”	
62	Program medialny - Uczeń na start - ćwiczenia multimedialne rozwój kompetencji miękkich Program multimedialny w tekturowym pudełku składający się z 1 płyty CD-rom, przeznaczony na 5 stanowisk komputerowych.	1
63.1	<b>Gra Logikit</b> Magnetyczna gra logiczna łącząca wiele aspektów: postrzeganie świata, rozwój językowy i słownictwa, wiedzę o żywieniu i zdrowiu, przyrodzie, rozwój kreatywności, koncentracji i motoryki. Gra edukacyjna zawiera: 144 zadania z 5 różnych dziedzin podzielonych na 16 kart zadań o wym. 25 x 15, drewnianą planszę z szybą pleksi o wym. 29,5 x 19,5 x 2,5 cm i dołączonym sztyftem z magnesem. Wymiary opakowania: 32 x 23 x 5 cm.	1
63.2	<b>Kolorowe wałeczki (komplet)</b> Gra logiczna zawierająca w zestawie: planszę z otworami, 80 wałeczków w 4 kolorach z drewna grabowego, instrukcję. Pokrywa opakowania służy jako plansza gry	1
63.3	<b>Gra memory okienka</b> Popularna gra edukacyjna w drewnianym opakowaniu składająca się z: panelu do gry z tablicą wyników, 7 dwustronnych planszy. Wymiary: 22 x 26 x 2,5 cm. Opakowanie drewniane.	1
63.4	<b>Podłogowe domino (komplet)</b> Gra edukacyjna w plastikowym pojemniku o wym.: 37 x 25 x 6,5 cm zawierająca: 28 dużych podłogowych dywaników - kostek domina. Każda kostka jest podgumowana. Wymiary: 10,5 x 21 cm.	1
63.5	<b>Puzzle "Moje życie"</b> Materiał edukacyjny w tekturowym pudełku w formie drewnianych puzzli XXL w kształcie koła przedstawiających różne etapy życia (od niemowlaka po staruszkę). Puzzle ukazujące kluczowe momenty w życiu każdego człowieka. W zestawie znajduje się: 49 elementów, wym. układanki: śr. 49 x 0,6 cm.	1
63.6	<b>Układanka emocje</b> Drewniana gra/układanka edukacyjna w tekturowym pudełku w skład, której wchodzi: 18 elementów twarzy, 6 tabliczek po 3 elementy z każdej twarzy (oczy, włosy i usta), 3 kostki z mimikami twarzy (zgodne z obrazkami na tabliczkach). Wymiary opakowania: 22,5 x 22,5 x 4,5 cm.	1
63.7	<b>Gra z lusterkami - czerwona</b> Gra edukacyjna sprzyjająca nauce koncentracji i logicznego myślenia w skład, której wchodzi: pudełko do przechowywania o wym.: 21 cm x 3,5 cm x 27 cm, 2 plastikowe zwierciadła, 2 podstawki, 4 kostki do gry, 24 karty ze wzorami.	1
63.8	<b>Gra z lusterkami niebieska</b> Gra edukacyjna sprzyjająca nauce koncentracji i logicznego myślenia w skład, której wchodzi: pudełko do przechowywania o wym.: 21 cm x 3,5 cm x 27 cm, 2 plastikowe zwierciadła, 2 podstawki, 4 kostki do gry, 24 karty ze wzorami.	2
63.9	<b>Gra zmysły</b> Gra edukacyjna w tekturowym opakowaniu w skład, której wchodzi: 50 zdjęć (9 x 9 cm) przeznaczonych do ćwiczenia umiejętności klasyfikacji.	1
63.10	<b>Pewny start - "Pewny start - Koncentracja uwagi"</b> format A4, stron 108. Poziom I. "Pewny start. Zajęcia rewalidacyjne. Koncentracja uwagi" to publikacja z kartami pracy, które rozwijają i stymulują koncentrację uwagi. Materiał składa się z dwóch części: • pierwsza część zawiera karty odnoszące się do pór roku	1

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• druga - karty o zróżnicowanej tematyce.</li> </ul> <p>Proponowane karty pracy usprawniają również spostrzeganie, pamięć, motorykę małą, orientację wzrokowo-przestrzenną oraz koordynację wzrokowo-ruchową.</p> <p>Tematyka: • przyroda, • pory roku, • ubrania, • święta, • przedmioty codziennego użytku, • figury geometryczne, • litery, • liczby.</p>	
63.11	<p><b>Memory dotykowe</b></p> <p>Gra edukacyjna w drewnianym pudełku zawierająca: 16 kart dotykowych (8 par), wymiar kart: 9 x 9 cm, 16 kart ilustrujących wrażenia dotykowe, 2 opaski do zasłaniania oczu.</p>	1

**(Zadanie 8: Indywidualizacja pracy z uczniem o specjalnych potrzebach edukacyjnych w ZS Sadlinki i ZS Nebrowo)**

**Dostawa do Zespołu Szkół Sadlinki, ul. Grudziądzka 14a, 82-522 Sadlinki**

Lp.	Nazwa	Liczba sztuk
64	<p>Obrazkowy słownik tematyczny – 2.0</p> <p>Multimedialny program w tekturowym pudełku wyposażony w 4 płyty CD-ROM podzielony na dwie części tematyczne: część 1: zabawki, części ciała, zwierzęta w zoo, zwierzęta i natura, zwierzęta domowe, meble, przybory szkolne, ubrania, sprzęt domowy, instrumenty, przybory codziennego użytku, dom, przyimki, zaimki, część 2: rodzina, warzywa, owoce, słodczyce, posiłki i napoje, pogoda, środki transportu, czas, emocje, przymiotniki, przysłowki, zawody, sport, czasowniki, tematyczne zestawy wyrazów.</p>	1
65	<p>Logorytmika</p> <p>Multimedialny program do terapii logopedycznej w tekturowym pudełku wyposażony w 1 płytę CD-ROM z wieloma prezentacjami i filmikami.</p>	1
66	<p>Mówiące obrazki</p> <p>Program multimedialny wspomagający terapię logopedyczną w tekturowym pudełku wyposażony w 1 płytę CD-ROM.</p>	1
67	<p>Program eduSensus – Logopedia 2.0 - pakiet poszerzony – GOLD lub program równoważny</p> <p>Program multimedialny w tekturowym pudełku wyposażony w 14 programów do diagnozy i terapii logopedycznej: Szereg szumiący - moduł podstawowy, Szereg syczący - moduł podstawowy, Szereg ciszący - moduł podstawowy, Szereg szumiący - moduł profesjonalny, Szereg syczący - moduł profesjonalny, Szereg ciszący - moduł profesjonalny, Różnicowanie szeregów, Głoska r - moduł podstawowy, Głoski r, l - moduł profesjonalny, Mowa bezdźwięczna, Sfonem, Echokorektor, Trening logopedyczny, Głoski tylnojęzykowe k, g, h.</p> <p>Program wyposażony jest również w aplikację logopedy (program zarządzający) - funkcjonalne narzędzie z wbudowanym modułem diagnostycznym. Program zawiera wzory przydatnych dokumentów, np. Diagnoza logopedyczna, Opinia logopedyczna, Skierowanie do specjalisty. Program zawiera również aplikację logopedy pozwalającą na: tworzenie bazy pacjentów i zarządzanie nią, np. grupowanie pacjentów pod względem tych samych obszarów terapii; diagnozę umiejętności i możliwości artykulacyjnych dziecka; nagranie i opisanie dowolnej liczby dźwięków; śledzenie postępów terapii.</p> <p>Program posiada atrakcyjne dodatki oraz pomoce tradycyjne: Interface foniczny, profesjonalny mikrofon, nakładki na mikrofon, umożliwiające higieniczne użytkowanie drukarka laserowa, Przewodnik metodyczny zawierający scenariusze zajęć logopedycznych, zestaw obrazków oraz plakatów "Już potrafię to wymówić!", szpatułki logopedyczne, kolorowe piórka i słomki, książeczki z zestawem labiogramów i wierszyków, naklejki Mówtaki, Książeczka Logo-Rymy (z dołączonymi 2 płytami CD).</p>	1
68	<p>Duże lustro okrągłe ścienne</p>	1

	Ekonomiczne i bezpieczne lustro ścienne stanowiący pomoc dydaktyczną w terapii logopedycznej. Wykonane z akrylowego lustra oprawionego w miękką, piankową ramkę. Dostarczane z kompletem przylepców - średnica 32 cm.	
69	Małe bezpieczne lusterka logopedyczne do trzymania Zestaw edukacyjny czterech bezpiecznych lusterek oprawionych w przyjemną w dotyku, miękką i kolorową piankę. Piankowe oprawy lusterek posiadają po obu stronach wygodne uchwyty na ręce. Każde lustro ma inny kształt: kwadrat, koło, prostokąt, trójkąt - wymiary oprawy 34 x 21 x 1,5 cm - lustro kwadratowe o boku 16 cm.	5
70	Turbinka logopedyczna - (Turbino) Logopedyczna gra oddechowa w tekturowym pudełku zawierająca: podstawka i śmigło - obręcz z obrazkami zwierząt po obu stronach, instrukcję, jeden szary i jeden pomarańczowy płócienny woreczek na gumowe pierścienie, 10 szarych i 10 pomarańczowych gumowych pierścieni. Gra przeznaczona dla 2 osób.	5
71	Mytopia - skarbiec gier logopedycznych Zestaw gier logopedycznych wspomagających terapię zawierający: 5 gier na zasysanie, 5 plansz, 4 kostki (kolory, oczka 1-6, oczka 1-3), 224 obrazkowych żetonów (w 5 seriach), 8 słomek, 5 gier na dmuchanie: 54 kart motoryki twarzy, plaster miodu z kartonu, kartonowe akwarium do rozłożenia, 2 plastikowe żabki, 13 dużych żółtych krążków, 13 małych żółtych krążków, 1 plastikowe autko, kuleczki waty, 1 piłeczka tenisowa, szklane kuleczki, 4 wędki, słomki, obszerna instrukcja z opisem 10 gier logopedycznych. Gra posiada zabawnych bohaterów, tj. pszczołki, żabki, wodne żyjątka, zwierzaki i samochody, pokazują dzieciom jak ćwiczyć i utrwalać podczas nauki siłę i kierunek oddechu. Wszystkie elementy zestawu są oznakowane symbolami i numerami w taki sposób, aby logopeda mógł szybko je odszukać zarówno w pudełku, jak i w broszurze. Broszura metodyczna zawiera obszerny opis wszystkich zabaw, a także tabelaryczne zestawienie wykonywanych w ich trakcie ćwiczeń logopedycznych. Zestaw Mytopia nadaje się zarówno do terapii indywidualnej, jak i ćwiczeń z małą grupą dzieci.	1
72	Słuch fonemowy - program komputerowy Program komputerowy wspomagający terapię logopedyczną. Opakowanie wyposażone w płytę CD - licencja 1-stanowiskowa. Program edukacyjny zawiera takie gry jak: PODPISZ I POWIEDZ - ćwiczenia zawarte w grze są pomocne przy utrwalaniu głosek opozycyjnych w wyrazach (w różnych pozycjach), ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ - gra polega na odkrywaniu 2 kart i szukaniu pary. Parę tworzy obrazek i jego nazwa wypowiedziana przez lektora, UZUPEŁNIJ WYRAZ - gra ma na celu różnicowanie i utrwalanie głosek opozycyjnych, POSŁUCHAJ I WYBIERZ - gra polega na wskazaniu obrazka, którego nazwa została wypowiedziana przez lektora, DOBIERZ PARONIMY - gra polega na połączeniu paronimów, NAGRAJ I ODTWÓRZ - to bardzo prosty rejestrator dźwięku. Umożliwia nagranie wymowy dziecka i porównanie jej np. na początku i końcu terapii.	1
73	Logopedyczne programy komputerowe: Część 4 (j, l, r) - program komputerowy "Logopedyczne zabawy" Program komputerowy wspomagający terapię logopedyczną opakowanie wyposażone w płytę CD - licencja 1-stanowiskowa. Program edukacyjny zawiera takie gry jak: ODGŁOSY - gra zawiera wyrazy dźwiękonaśladowcze i polega na dobieraniu w pary obrazków do pokazanych poniżej napisów, PODPISZ I POWIEDZ - gra polega na podpisaniu obrazka, KLOCKI - gra polega na dobieraniu obrazków w pary, LATAJĄCY SPODEK - gra polega na wstawianiu właściwej litery w odpowiednią pustą kratkę, LABIRYNT - gra polega na przejechaniu pojazdem labiryntu. Wybierając drogę należy przejechać przez obrazki zawierające głoskę (głoski) wybraną w menu początkowym.	1
74	Logopedyczne programy komputerowe: Różnicowanie szeregów - program komputerowy Program komputerowy wspomagający terapię logopedyczną opakowanie wyposażone w płytę CD - licencja 1-stanowiskowa. Program edukacyjny zawiera takie gry jak: <b>POCIĄG</b> - to gra, która polega na umieszczeniu obrazków z pociągu na właściwych półkach z literami, <b>PRZYSSAWKI</b> - gra, która polega na etykietowaniu obrazków poprzez	1

	przeciągnięcie do nich właściwego napisu, <b>ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ</b> - gra polega na odkrywaniu 2 kart i szukaniu pary, <b>MAGAZYNIER</b> – zadaniem gracza jest poukładanie na półkach napisów i obrazków. Wózek obsługuje się klawiszami strzałek, <b>TAŚMOCIĄG</b> – zadaniem gracza jest przeniesienie obrazka znajdującego się na taśmociągu do rury z właściwą głoską, <b>NAGRAJ I ODTWÓRZ</b> – to bardzo prosty rejestrator dźwięku. Umożliwia nagranie wymowy dziecka i porównanie jego wymowy np. na początku i końcu terapii.	
75	Logopedyczne programy komputerowe: Część 1 (sz, ż, cz, dż) - program komputerowy "Logopedyczne zabawy" Program komputerowy wspomagający terapię logopedyczną opakowanie wyposażone w płytę CD - licencja 1-stanowiskowa. Program edukacyjny zawiera takie gry jak: ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ – jest to program obrazkowy umożliwiający ćwiczenie trudnych głosek i pozwalający na porównywanie wymowy ze wzorcem podanym przez komputer, UZUPEŁNIJ WYRAZ – program ma na celu utrwalanie różnicowania głosek opozycyjnych sz – s, cz – c, ż – z, dż – dz, SPADAJĄCE KARTY – jest to program, który oprócz ćwiczenia poprawnej wymowy, wyrabia u dziecka świadomość fonologiczną, ćwiczy refleks, koncentrację uwagi, spostrzegawczość wzrokową, NAGRAJ I ODTWÓRZ – to bardzo prosty rejestrator dźwięku. Umożliwia nagranie wymowy dziecka i porównanie jego wymowy np. na początku i końcu terapii.	1
76	Test artykulacyjny 100-wyrazowy standaryzowany do diagnozy Testem do badania wymowy w skład, którego wchodzi: materiał obrazkowy (20,5 x 15 cm), instrukcja, podręcznik, karta badania mowy: ocena jakościowa (wersja IPA), karta badania mowy: ocena ilościowa (wersja IPA), karta badania mowy: ocena ilościowa (wersja sławistyczna), segregator.	1

**Dostawa do ZS w Nebrowie Wielkim, ul. Szkolna 6, 82-522 Sadlinki**

Lp.	Nazwa	Liczba sztuk
77	Obrazkowy słownik tematyczny – 2.0 Multimedialny program w tekturowym pudełku wyposażony w 4 płyty CD-ROM podzielony na dwie części tematyczne: część 1: zabawki, części ciała, zwierzęta w zoo, zwierzęta i natura, zwierzęta domowe, meble, przybory szkolne, ubrania, sprzęt domowy, instrumenty, przybory codziennego użytku, dom, przyimki, zaimki, część 2: rodzina, warzywa, owoce, słodczyce, posiłki i napoje, pogoda, środki transportu, czas, emocje, przymiotniki, przysłowki, zawody, sport, czasowniki, tematyczne zestawy wyrazów.	1
78	Logorytmika Multimedialny program do terapii logopedycznej w tekturowym pudełku wyposażony w 1 płytę CD-ROM z wieloma prezentacjami i filmikami.	1
79	Mówiące obrazki Program multimedialny wspomagający terapię logopedyczną w tekturowym pudełku wyposażony w 1 płytę CD-ROM.	1
80	Program eduSensus – Logopedia 2.0 - pakiet poszerzony – GOLD lub program równoważny Program multimedialny w tekturowym pudełku wyposażony w 14 programów do diagnozy i terapii logopedycznej: Szereg szumiący - moduł podstawowy, Szereg syczący - moduł podstawowy, Szereg ciszący - moduł podstawowy, Szereg szumiący - moduł profesjonalny, Szereg syczący - moduł profesjonalny, Szereg ciszący - moduł profesjonalny, Różnicowanie szeregów, Głoska r - moduł podstawowy, Głoski r, l - moduł profesjonalny, Mowa bezdźwięczna, Sfonem, Echokorektor, Trening logopedyczny, Głoski tylnojęzykowe k, g, h. Program wyposażony jest również w aplikację logopedy (program zarządzający) - funkcjonalne narzędzie z wbudowanym modułem diagnostycznym. Program zawiera wzory przydatnych dokumentów, np. Diagnoza logopedyczna, Opinia logopedyczna, Skierowanie do specjalisty. Program zawiera również aplikację logopedy pozwalającą na:	1

	tworzenie bazy pacjentów i zarządzanie nią, np. grupowanie pacjentów pod względem tych samych obszarów terapii; diagnozę umiejętności i możliwości artykulacyjnych dziecka; nagranie i opisanie dowolnej liczby dźwięków; śledzenie postępów terapii. Program posiada atrakcyjne dodatki oraz pomoce tradycyjne: Interface foniczny, profesjonalny mikrofon, nakładki na mikrofon, umożliwiające higieniczne użytkowanie drukarka laserowa, Przewodnik metodyczny zawierający scenariusze zajęć logopedycznych, zestaw obrazków oraz plakatów "Już potrafię to wymówić!", szpatułki logopedyczne, kolorowe piórka i słomki, książeczki z zestawem labiogramów i wierszyków, naklejki Mówtaki, Książeczka Logo-Rymy (z dołączonymi 2 płytami CD).	
81	Duże lustro okrągłe ściennie Ekonomiczne i bezpieczne lustro naścienne stanowiący pomoc dydaktyczną w terapii logopedycznej. Wykonane z akrylowego lustra oprawionego w miękką, piankową ramkę. Dostarczane z kompletem przylepców - średnica 32 cm.	1
82	Małe bezpieczne lusterka logopedyczne do trzymania Zestaw edukacyjny czterech bezpiecznych lusterek oprawionych w przyjemną w dotyku, miękką i kolorową piankę. Piankowe oprawy lusterek posiadają po obu stronach wygodne uchwyty na ręce. Każde lustro ma inny kształt: kwadrat, koło, prostokąt, trójkąt - wymiary oprawy 34 x 21 x 1,5 cm - lustro kwadratowe o boku 16 cm.	5
83	Turbinka logopedyczna - (Turbino) Logopedyczna gra oddechowa w tekturowym pudełku zawierająca: podstawka i śmigło - obręcz z obrazkami zwierząt po obu stronach, instrukcję, jeden szary i jeden pomarańczowy płócienny woreczek na gumowe pierścienie, 10 szarych i 10 pomarańczowych gumowych pierścieni. Gra przeznaczona dla 2 osób.	5
84	Mytopia - skarbiec gier logopedycznych Zestaw gier logopedycznych wspomagających terapię zawierający: 5 gier na zasysanie, 5 plansz, 4 kostki (kolory, oczka 1-6, oczka 1-3), 224 obrazkowych żetonów (w 5 seriach), 8 słomek, 5 gier na dmuchanie: 54 kart motoryki twarzy, plaster miodu z kartonu, kartonowe akwarium do rozłożenia, 2 plastikowe żabki, 13 dużych żółtych krążków, 13 małych żółtych krążków, 1 plastikowe autko, kuleczki waty, 1 piłeczka tenisowa, szklane kuleczki, 4 wędki, słomki, obszerna instrukcja z opisem 10 gier logopedycznych. Gra posiada zabawnych bohaterów, tj. pszczołki, żabki, wodne żyjątka, zwierzaki i samochody, pokazują dzieciom jak ćwiczyć i utrwalać podczas nauki siłę i kierunek oddechu. Wszystkie elementy zestawu są oznakowane symbolami i numerami w taki sposób, aby logopeda mógł szybko je odszukać zarówno w pudełku, jak i w broszurze. Broszura metodyczna zawiera obszerny opis wszystkich zabaw, a także tabelaryczne zestawienie wykonywanych w ich trakcie ćwiczeń logopedycznych. Zestaw Mytopia nadaje się zarówno do terapii indywidualnej, jak i ćwiczeń z małą grupą dzieci.	1
85	Słuch fonemowy - program komputerowy Program komputerowy wspomagający terapię logopedyczną. Opakowanie wyposażone w płytę CD - licencja 1-stanowiskowa. Program edukacyjny zawiera takie gry jak: PODPISZ I POWIEDZ - ćwiczenia zawarte w grze są pomocne przy utrwalaniu głosek opozycyjnych w wyrazach (w różnych pozycjach), ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ - gra polega na odkrywaniu 2 kart i szukaniu pary. Parę tworzy obrazek i jego nazwa wypowiedziana przez lektora, UZUPEŁNIJ WYRAZ - gra ma na celu różnicowanie i utrwalanie głosek opozycyjnych, POSŁUCHAJ I WYBIERZ - gra polega na wskazaniu obrazka, którego nazwa została wypowiedziana przez lektora, DOBIERZ PARONIMY - gra polega na połączeniu paronimów, NAGRAJ I ODTWÓRZ - to bardzo prosty rejestrator dźwięku. Umożliwia nagranie wymowy dziecka i porównanie jej np. na początku i końcu terapii.	1
86	Logopedyczne programy komputerowe: Część 4 (j, l, r) - program komputerowy "Logopedyczne zabawy" Program komputerowy wspomagający terapię logopedyczną opakowanie wyposażone w płytę CD - licencja 1-stanowiskowa. Program edukacyjny zawiera takie gry jak: ODGŁOSY - gra zawiera wyrazy dźwiękonaśladowcze i polega na dobieraniu w pary obrazków do pokazanych poniżej napisów, PODPISZ I POWIEDZ - gra polega na podpisaniu obrazka,	1



	KLOCKI - gra polega na dobieraniu obrazków w pary, LATAJĄCY SPODEK - gra polega na wstawianiu właściwej litery w odpowiednią pustą kratkę, LABIRYNT - gra polega na przejechaniu pojazdem labiryntu. Wybierając drogę należy przejechać przez obrazki zawierające głoskę (głoski) wybraną w menu początkowym.	
87	Logopedyczne programy komputerowe: Różnicowanie szeregów - program komputerowy Program komputerowy wspomagający terapię logopedyczną opakowanie wyposażone w płytę CD - licencja 1-stanowiskowa. Program edukacyjny zawiera takie gry jak: <b>POCIĄG</b> – to gra, która polega na umieszczeniu obrazków z pociągu na właściwych półkach z literami, <b>PRZYSSAWKI</b> – gra, która polega na etykietowaniu obrazków poprzez przeciągnięcie do nich właściwego napisu, <b>ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ</b> - gra polega na odkrywaniu 2 kart i szukaniu pary, <b>MAGAZYNIER</b> – zadaniem gracza jest poukładanie na półkach napisów i obrazków. Wózek obsługuje się klawiszami strzałek, <b>TAŚMOCIĄG</b> – zadaniem gracza jest przeniesienie obrazka znajdującego się na taśmociągu do rury z właściwą głoską, <b>NAGRAJ I ODTWÓRZ</b> – to bardzo prosty rejestrator dźwięku. Umożliwia nagranie wymowy dziecka i porównanie jego wymowy np. na początku i końcu terapii.	1
88	Logopedyczne programy komputerowe: Część 1 (sz, ź, cz, dź) - program komputerowy "Logopedyczne zabawy" Program komputerowy wspomagający terapię logopedyczną opakowanie wyposażone w płytę CD - licencja 1-stanowiskowa. Program edukacyjny zawiera takie gry jak: <b>ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ</b> – jest to program obrazkowy umożliwiający ćwiczenie trudnych głosek i pozwalający na porównywanie wymowy ze wzorcem podanym przez komputer, <b>UZUPEŁNIJ WYRAZ</b> – program ma na celu utrwalanie różnicowania głosek opozycyjnych sz – s, cz – c, ź – z, dź – dz, <b>SPADAJĄCE KARTY</b> – jest to program, który oprócz ćwiczenia poprawnej wymowy, wyrabia u dziecka świadomość fonologiczną, ćwiczy refleks, koncentrację uwagi, spostrzegawczość wzrokową, <b>NAGRAJ I ODTWÓRZ</b> – to bardzo prosty rejestrator dźwięku. Umożliwia nagranie wymowy dziecka i porównanie jego wymowy np. na początku i końcu terapii.	1
89	Test artykulacyjny 100-wyrazowy standaryzowany do diagnozy Testem do badania wymowy w skład, którego wchodzi: materiał obrazkowy (20,5 x 15 cm), instrukcja, podręcznik, karta badania mowy: ocena jakościowa (wersja IPA), karta badania mowy: ocena ilościowa (wersja IPA), karta badania mowy: ocena ilościowa (wersja sławistyczna), segregator.	1