

„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

- Rodzaj powierzchni: magnetyczna, matowa, suchościerna, uszkodzenie nie wpływa na działanie tablicy
- Przekątna powierzchni roboczej min. 80”
- Technologia: pozycjonowanie w podczerwieni
- Sposób obsługi: palec lub dowolny wskaźnik
- Format obrazu 4:3, rozdzielczość min. 32768x32768
- Dokładność odczytu <0,05 mm
- Prędkość kursora min. 120”/ sekundę
- Komunikacja: port USB
- Paki skrótów po obu stronach tablicy
- Waga tablicy max. 20 kg
- W zestawie: Kabel USB, Pisaki (6 szt.), Półka na pisaki, uchwyt do montażu na ścianie, uchwyt do pisaków (2 szt.), wskaźnik teleskopowy
- Montaż oferowanej tablicy po ustaleniu miejsca z zamawiającym.

2) Projektor szerokokątny – sztuk 1

- System projekcji: DLP,
- Rozdzielczość: XGA (1024 x 768),
- Jasność: min. 3200 ANSI
- Kontrast: min. 21000:1;
- Współczynnik odległości 0.61:1
- Czas pracy lampy: min 5000 godzin w trybie normal,
- Wbudowany głośnik min. 2W;
- Złącza: Composite IN, HDMI IN, S-Video IN, VGA (2x) IN, VGA OUT, AUDIO IN (Mini Jack 3,5 mm), AUDIO OUT (Mini Jack 3,5 mm), porty komunikacyjne mini USB (serwisowe), RS232
- Waga: maks 2.5 kg;
- Zużycie energii max. 265W
- Głośność max. 32 dB
- Uchwyt do montażu ściennego dla oferowanego projektora, montaż oferowanego projektora po ustaleniu miejsca z zamawiającym.
- Uchwyt do projektora:

- Regulacja odległości projektora od ściany do max. 114 cm
- Możliwość regulacji pochylenia w osi uchwytu min. +/- 15 stopni
- Możliwość regulacji pochylenia na boki min. +/- 22,5 stopnia
- Udźwig min. 25 kg

3) Komputer przenośny z systemem operacyjnym – sztuk 1

- Procesor o wydajności min. 3120 pkt w CPU PassMark;
- Pamięć RAM min. 8 GB DDR4,
- Dysk twardy min. 500GB;
- Przekątna ekranu 15,6"; Rozdzielczość ekranu min. 1366 x 768; powłoka matowa
- Karta graficzna zintegrowana
- Wbudowany mikrofon, wbudowane głośniki stereo, wbudowana kamera, LAN 1000 Mbps, Bluetooth, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/Ac
- Wydzielona klawiatura numeryczna;
- Złącza: HDMI, VGA, 3x USB (w tym min. 2x USB 3.0)
- Wyjście słuchawkowe/wejście mikrofonowe,
- Akumulator 4 komorowy
- Waga max. 2.1 kg
- 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 525 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 video - 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 przysłony;
- 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 pokrętką 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;
- Kasetka 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	10

	angielskiego, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyEnglishLab”.	
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 nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyEnglishLab”.	10
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 -	10

	Podręcznik papierowy do nauki języka angielskiego przeznaczony dla grup z większą ilością zajęć języka angielskiego, poziom podstawowy, z kodem dostępu do zasobów internetowych „MyGrammarLab”.	
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/m², Kontrast dynamiczny 3 000 000:1, Kąt widzenia: 178 stopni, Czas reakcji 14 ms, bezramkowy, Wejścia HDMI, VGA, Regulacja kąta pochylecia, 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 centrali 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 giętkim 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	<p>Program medialny - Pakiet Akademia Umysłu</p> <p>Program multimedialny zawierający pakiet edukacyjny w tekturowym pudełku składający się z 6 płyt CD-rom do rozwoju fundamentalnych kompetencji intelektualnych skierowany dla różnych grup wiekowych i rozwojowych. Pakiet zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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", 	1

	<ul style="list-style-type: none"> - bogaty zestaw nagród motywujących uczniów do wykonywania ćwiczeń (dyplomy, naklejki, zakładki do książek), - licencja wielostanowiskowa na 15 stanowisk z możliwością dokupienia dodatkowych 	
56	<p>Program medialny - Pakiet Wspomaganie Rozwoju - Edu Sensu - wspomaganie rozwoju</p> <p>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.</p> <p>W zestawie programu multimedialnego wchodzi również pomoce dydaktyczne takie jak: naklejki, dyplomy, zestaw 120 kart z kolorowymi ilustracjami zawierającymi podpisy, domino „Zwierzęta”</p>	1
57	<p>Program medialny - Uczeń na start - ćwiczenia multimedialne rozwój kompetencji miękkich</p> <p>Program multimedialny w tekturowym pudełku składający się z 1 płyty CD-rom, przeznaczony na 5 stanowisk komputerowych.</p>	1
58	Gry dydaktyczne i rozwojowe	-
59.1	<p>Gra Logikit</p> <p>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.</p>	1
59.2	<p>Kolorowe wałeczki (komplet)</p> <p>Gra logiczna zawierająca w zestawie: planszę z otworami, 80 wałeczków w 4 kolorach z drewna grabowego, instrukcję. Pokrywa opakowania służy jako plansza gry</p>	1
59.3	<p>Gra memory okienka</p> <p>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.</p>	1
59.4	<p>Podłogowe domino (komplet)</p> <p>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.</p>	1
59.5	<p>Puzzle "Moje życie"</p> <p>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.</p>	1
59.6	<p>Układanka emocje</p> <p>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.</p>	1
59.7	<p>Gra z lusterkami - czerwona</p> <p>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.</p>	1
59.8	<p>Gra z lusterkami niebieska</p> <p>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.</p>	2

59.9	Gra zmysły Gra edukacyjna w tekturowym opakowaniu w skład, której wchodzi: 50 zdjęć (9 x 9 cm) przeznaczonych do ćwiczenia umiejętności klasyfikacji.	1
59.10	Pewny start - "Pewny start - Koncentracja uwagi" 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	Memory dotykowe 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 6 płyt CD-rom 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 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
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	Gra Logikit 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	1

	x 5 cm.	
63.2	Kolorowe wałeczki (komplet) 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	Gra memory okienka 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	Podłogowe domino (komplet) 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	Puzzle "Moje życie" 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	Układanka emocje 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	Gra z lusterkami - czerwona 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	Gra z lusterkami niebieska 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	Gra zmysły Gra edukacyjna w tekturowym opakowaniu w skład, której wchodzi: 50 zdjęć (9 x 9 cm) przeznaczonych do ćwiczenia umiejętności klasyfikacji.	1
63.10	Pewny start - "Pewny start - Koncentracja uwagi" 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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
63.11	Memory dotykowe 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

(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	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, słodycze, posiłki i napoje, pogoda, środki transportu, czas, emocje, przymiotniki, przysłówki, zawody, sport, czasowniki, tematyczne zestawy wyrazów.	1
65	Logorytmika Multimedialny program do terapii logopedycznej w tekturowym pudełku wyposażony w 1 płytę CD-ROM z wieloma prezentacjami i filmikami.	1
66	Mówiące obrazki Program multimedialny wspomagający terapię logopedyczną w tekturowym pudełku wyposażony w 1 płytę CD-ROM.	1
67	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: 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).	1
68	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
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,	1

	<p>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 utrwalają 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 Myotopia nadaje się zarówno do terapii indywidualnej, jak i ćwiczeń z małą grupą dzieci.</p>	
72	<p>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.</p>	1
73	<p>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.</p>	1
74	<p>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: POCIĄG - to gra, która polega na umieszczeniu obrazków z pociągu na właściwych półkach z literami, PRZYSSAWKI - gra, która polega na etykietowaniu obrazków poprzez przeciągnięcie do nich właściwego napisu, ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ - gra polega na odkrywaniu 2 kart i szukaniu pary, MAGAZYNIER - zadaniem gracza jest poukładanie na półkach napisów i obrazków. Wózek obsługuje się klawiszami strzałek, TAŚMOCIĄG - zadaniem gracza jest przeniesienie obrazka znajdującego się na taśmociągu do rury z właściwą głoską, NAGRAJ I ODTWÓRZ - to bardzo prosty rejestrator dźwięku. Umożliwia nagranie wymowy dziecka i porównanie jego wymowy np. na początku i końcu terapii.</p>	1
75	<p>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.</p>	1

	na początku i końcu terapii.	
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, słodycze, 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: 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).	1
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 lusterko ma inny kształt: kwadrat, koło, prostokąt, trójkąt -	5

	wymiary oprawy 34 x 21 x 1,5 cm - lustro kwadratowe o boku 16 cm.	
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	Myotopia - 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 Myotopia 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, 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
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: POCIĄG - to gra, która polega na umieszczeniu obrazków z pociągu na właściwych półkach z literami, PRZYSSAWKI - gra, która polega na etykietowaniu obrazków poprzez przeciągnięcie do nich właściwego napisu, ZAPAMIĘTAJ I POWIEDZ - gra polega na odkrywaniu 2 kart i szukaniu pary, MAGAZYNIER - zadaniem gracza jest poukładanie na półkach napisów i obrazków. Wózek obsługuje się klawiszami strzałek, TAŚMOCIĄG - zadaniem gracza jest przeniesienie obrazka znajdującego się na taśmociągu do rury z właściwą głoską, NAGRAJ I ODTWÓRZ - 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, ż, cz, dż) - program komputerowy	1

	<p>"Logopedyczne zabawy"</p> <p>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.</p>	
89	<p>Test artykulacyjny 100-wyrazowy standaryzowany do diagnozy</p> <p>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 slawistyczna), segregator.</p>	1