**Załącznik nr 1 do Zapytania Ofertowego Nr 271/8/2019**

**Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia**

**ZAPYTANIA OFERTOWEGO NR 271.8.2019**

**Na dostawę pomocy edukacyjnych dla uczniów Szkoły Podstawowej im. J. Korczaka w Starym Szelkowie z klasy IV - VIII**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Nr Pozycji* | *Nazwa i opis produktu* | *Ilość* |
| *1* | *Program edukacyjny multimedialny do matematyki. Każdy uczeń musi mieć dostęp do swojej licencji, co umożliwi pracę w domu i na lekcjach. Praca on i offline. Nauczyciel musi mieć możliwość sprawdzenia wiadomości interaktywnie.*  *Program powinien zawierać: zmienne dane w zadaniach, zadania o różnym stopniu trudności, wiadomości i umiejętności z zakresu całej podstawy programowej do klasy 4-8, ranking wyników dla uczniów motywujący do dalszej nauki. Ilość licencji:*  *Klasa 4 – 20 szt.*  *Klasa 5 – 21 szt.*  *Klasa 6 – 44 szt.*  *Klasa 7 – 18 szt.*  *Klasa 8 – 24 szt.*  *Dla klasy 4-6 licencje mają działać dopiero od IX 2019* | *127* |
| *2* | *Program edukacyjny, multimedialny do fizyki, chemii, geografii i biologii dla kl.7-8*   1. *Narządy zmysłów – program na płycie* 2. *Odpady i recykling – program na płycie* 3. *Szkielet człowieka - program na płycie* 4. *Ciało. Multimedialny atlas anatomiczny* 5. *Układ nerwowy - program na płycie* 6. *Układ oddechowy - program na płycie* 7. *Układ trawienny - program na płycie* 8. *Ludzkie ciało – pogram na 20 stanowisk* 9. *Parki narodowe i ochrona przyrody – program na płycie* 10. *Chemia – plansze interaktywne*  *Multimedialny Geograficzny Atlas Świata*  1. [*Multimedialny Atlas dla Szkół Podstawowych. Polska i przyroda wokół nas*](https://www.pomoceszkolne.edu.pl/multimedialny-atlas-do-przyrody-polska-i-przyroda-wokol-nas.html) 2. [*Multimedialny Atlas dla Szkół Podstawowych. Świat i kontynenty*](https://www.pomoceszkolne.edu.pl/multimedialny-atlas-do-przyrody-swiat-i-kontynenty.html) 3. *Globus podświetlany prezentujący gwiazdy i planety wdziane z Ziemi* | *14* |
| *3* | *Program multimedialny do utrwalania wiedzy dla kl. 4-8 z matematyki. Program służy do sprawdzenia zdobytych umiejętności, zawiera ćwiczenia powtórzeniowe oraz testy diagnozujące poziom wiedzy uczniów. Każdy uczeń musi mieć dostęp do swojej licencji, co umożliwi pracę w domu i na lekcjach. Praca on i offline. Program powinien zawierać: zmienne dane w zadaniach, zadania o różnym stopniu trudności, wiadomości i umiejętności z zakresu całej podstawy programowej do klasy 4-8, ranking wyników dla uczniów motywujący do dalszej nauki*  *Ilość licencji:*  *Klasa 4 – 20 szt.*  *Klasa 5 – 21 szt.*  *Klasa 6 – 44 szt.*  *Klasa 7 – 18 szt.*  *Klasa 8 – 24 szt.*  *Dla klasy 4-6 licencje mają działać dopiero od IX 2019* | *127* |
| *4* | *Programy multimedialne do tablicy interaktywnej rozwijających kompetencje kluczowe:*   1. *Matematyka (dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie, porównanie liczb) – 2 szt.* 2. *Matematyka (algebra) 2 szt.* 3. *Matematyka (geometria – ćwiczenia i zadania konstrukcyjne – trójkąt, czworokąty, okrąg, styczne okręgu) 2 szt.* 4. *Matematyka geometria (figury, bryły, kąty, pola i obwody, objętości i powierzchnie, twierdzenie Pitagorasa, funkcje trygonometryczne) 2 szt.* 5. *Fizyka (mechanika, ciepło, optyka, prąd elektryczny) 1 szt.* 6. *Fizyka (symulacja pomiaru, elektromagnetyzm, mechanika, optyka, prąd elektryczny) 1 szt.* 7. *Chemia (skład materii, pierwiastki, halogenki, tlenki, siarczki, kwasy, wodorotlenki, sole, procesy chemiczne, związki organiczne, zadania chemiczne i ćwiczenia) 1 szt.* 8. *Geografia (geografia fizyczna, oceany, kontynenty, gospodarka światowa, ekologia, Polska) – 1 szt.* 9. *Biologia (nauka o człowieku) 1 szt.* 10. *Biologia (nauka o roślinach i zwierzętach) 1 szt.* 11. *Przyroda nieożywiona(minerały i skały) 1 szt.* 12. *Język angielski (czasy, mowa zależna, strony i okresy warunkowe, przyimki i czasowniki, przedrostki, spójniki, ortografia, dyktanda) 2 szt.* 13. *Język angielski (części zdania i rzeczowniki, zaimki, czasowniki, przyimki i spójniki, tworzenie pytań, odpowiedzi i negacji, stopniowanie przymiotników) 2 szt.* | *19* |
| *5* | *Mikroskop cyfrowy dla początkujących badaczy mikrokosmosu z kamerę cyfrową + wyposażenie dodatkowe, aparat cyfrowy, adapter do smartfonu, zestaw gotowych preparatów do eksperymentów, szkiełka. Powiększenie: 40-400x.* | *2* |
| *6* | *Preparaty mikroskopowe do pracowni biologicznej, opakowane w osobne pudełka według poniższej tematyki:*   1. *Budowa człowieka zestaw preparatów 25 szt. (Gruczoły potowe i mieszki włosowe skóry-pach; mieszki włosowe i gruczoły łojowe skóry głowy; paznokieć, łożyska paznokcia; ślinianka przyuszna, gruczoł surowiczy; ślinianka podjęzykowa, różne; przełyk i tchawica; ściana żołądka; jelito; wyrostek robaczkowy; wątroba; wątroba, beleczki; pęcherzyk żółciowy; trzustka – pęcherzyki wydzielnicze, wyspy Langerhansa; płuco; aorta; żyła i tętnica /tkanki sprężyste wybarwione/; nerka, przekrój przez warstwę korową; moczowód; pęcherz moczowy; jajowód, przekrój przez bańkę j.; jądro; plemniki, rozmaz; gruczoł krokowy -prostata; szpik kostny z powstającymi krwinkami; tarczyca)* 2. *Genetyka – zestaw preparatów 25 szt.* 3. *Komórki i tkanki zwierzęce – zestaw preparatów 25 szt. (nabłonek płaski płaza; nabłonek płaski wielowarstwowy; nabłonek sześcienny; nabłonek jednowarstwowy walcowaty; nabłonek dwurzędowy migawkowy walcowaty; nabłonek migawkowy; nabłonek przejściowy; tkanka włóknista; tkanka siateczkowa; tkanka tłuszczowa; chrząstka szklista; chrząstka sprężysta; chrząstka włóknista; kość człowieka; rozwój kości – chrząstka stawu palca płodu; krew -ryba, ptak, ludzka; mięsień prążkowany - włókna, jądra; mięsień gładki nie podlegający woli; mięsień serca; mięsień i ścięgno – przekrój; komórki nerwu - przekrój rdzenia kręgowego; nerw, różne przekroje; zakończenia nerwu ruchowego mięśni międzyżebrowych)* 4. *Życie w wodzie – zestaw preparatów 25 szt. (zawłotnia; gromadnica; klejnotka zielona, uwiciona, z plamką barwną -oczną; promienica; korzenionóżka morska; pantofelek, widoczny aparat jądrowy; stylonychia, popularny orzęsek; nadecznik, gąbka słodkowodna; izolowana igła szkieletu; stułbia, wygląd zewnętrzny lub przekrój; wrotki, mieszanka gatunków planktonicznych; rozwielitka, wioślarka; oczlik, widłonóg; larwa komara, wygląd zewnętrzny; wypławek, wygląd zewnętrzny; drgalnica, nitkowata sinica; okrzemki, mieszanka gatunków; sprzężnice jednokomórkowe, mieszanka gatunków; skrętnica; skupielec, małe kolonie w galaretowatej otoczce; gałęzatka, zielenica, rozgałęziona plecha nitkowata; zieliwa, nitka główna i boczne odgałęzienia; sinica Microcystis, nieregularna kolonia; nitkowata zielenica Ulothrix z pasiastymi chromatoforami; nitkowata zielenica Oedogonium, nitki wegetatywne; toczek z koloniami potomnymi i stadium dojrzałym płciowo; pałeczkowata sprzężnica Mesothaenium;* 5. *Narządy i tkanki ssaków – zestaw preparatów 30 szt.* 6. *Genetyka zestaw preparatów 25 szt.* 7. *DNA – model 3D Kolorowy model helisy DNA* 8. *Zestaw do badania DNA* 9. *Bakterie zestaw preparatów 25 szt.* 10. *Gady i ptaki zestaw preparatów 10 szt.* 11. *Grzyby zestaw preparatów 15 szt.* 12. *Komórki roślinne zestaw preparatów 10 szt.* 13. *Owady zestaw preparatów 25 szt.* 14. *Preparaty tkanki człowieka zdrowe zestaw 20 szt. (Rozmaz krwi ludzkiej; Komórki nabłonkowe z jamy ustnej człowieka; Mięsień prążkowany; Mózg człowieka; Migdałek człowieka z węzłami chłonnymi; Płuco człowieka; Skóra ludzka; Żołądek człowieka; Szpik kostny - czerwony); Jądro ludzkie; Skóra ludzka - widoczne torebki włosowe; Ślinianka; Móżdżek; Bakterie jelitowe – człowieka; Plemniki; Mięsień sercowy; Kość ludzka; Tkanka wątroby; Ściana jelita; Nerka - warstwy korowej)* 15. *Preparaty tkanki człowieka zmienione chorobą zestaw 10 szt.* | *15 zestawów* |
| *7* | *Gry do nauki języka angielskiego:*   1. *Gra edukacyjna rozwijająca słownictwo w tematyce dom (nazwy pomieszczeń i sprzętów w domu)* 2. *Gra edukacyjna rozwijająca słownictwo w tematyce szkoła (wyposażenie klasy i zawartości piórnika)* 3. *Gra edukacyjna rozwijająca słownictwo w tematyce świat przyrody (nazwy roślin i zwierząt)* 4. *Gra edukacyjna rozwijająca słownictwo w tematyce życie rodzinne i towarzyskie (np. okresy życia, członkowie rodziny, koledzy, przyjaciele, czynności życia codziennego, formy spędzania czasu wolnego, święta i uroczystości, styl życia, konflikty i problemy)* 5. *Gra edukacyjna rozwijająca słownictwo w tematyce kolory* 6. *Gra edukacyjna rozwijająca słownictwo w tematyce kalendarz (dni tygodnia, miesiące, pory roku)* 7. *Gra edukacyjna rozwijająca słownictwo w tematyce żywienie (owoce, warzywa, nazwy posiłków)* 8. *Gra edukacyjna rozwijająca słownictwo w tematyce przedstawianie się i witanie, przekazywanie informacji o sobie i swojej rodzinie.* 9. *Gra edukacyjna rozwijająca słownictwo Zdrowie (zdrowa dieta i tryb życia, choroby i dolegliwości).* 10. *Gra edukacyjna rozwijająca słownictwo Żywność (dania, przepisy kulinarne).* 11. *Gra edukacyjna rozwijająca słownictwo Elementy krajobrazu miejskiego i wiejskiego* 12. *Gra edukacyjna rozwijająca słownictwo Technika i technologia (komputer, Internet, telefony).* 13. *Gra edukacyjna rozwijająca słownictwo Stolice – zabytki i atrakcje turystyczne.* 14. *Gra edukacyjna rozwijająca słownictwo Zakupy i usługi (np. rodzaje sklepów, towary, sprzedawanie i kupowanie, korzystanie z usług, reklama);* 15. *Gra edukacyjna w zakresie nauki liczebników (od 1 do 100)* 16. *Gra edukacyjna do nauki czasowników. Poziom trudności A1* 17. *Gra edukacyjna do nauki czasowników. Poziom trudności A2* 18. *Gra edukacyjna do nauki czasowników. Poziom trudności B1* 19. *Gra edukacyjna do nauki nazw części garderoby, przedmiotów, rzeczy osobistych i akcesoriów zabieranych w podróż. Gra językowa typu bingo (poziom A1-A2)* 20. *gra edukacyjna typu bingo (poziom A1-A2) do nauki nazw zwierząt (minimum 60 szt.) w języku angielskim oraz słownictwa związanego z ich głównymi cechami i środowiskiem życia.* 21. *gra edukacyjna typu bingo (poziom A1-A2) do nauki słownictwa języka angielskiego związanego z umiejscowieniem przedmiotów i osób w przestrzeni.* 22. *gra edukacyjna typu bingo (poziom A1-A2) do nauki nazw artykułów spożywczych oraz wyrażeń związanych z ich kupowaniem i różnym zastosowaniem.* 23. *gra edukacyjna rozwijająca umiejętność zadawania pytań oraz udzielania odpowiedzi związanych z prostymi sytuacjami życia codziennego, poziom trudności A2.* 24. *gra językowa ukierunkowana na naukę słownictwa angielskiego związanego z opisem cech wyglądu fizycznego. Poziom trudności A2.* 25. *gra edukacyjna do nauki 40 najważniejszych nazw zawodów. Poziom trudności A2.* 26. *gra edukacyjna ukierunkowaną na naukę zadawania pytań i prowadzenia minidialogów. Poziom trudności A2-B1.* 27. *gra edukacyjna utrwalająca znajomość zaimków pytających oraz rozwijającą umiejętność zadawania pytań. Poziom trudności A2-B1.* 28. *Gra edukacyjna ukierunkowana na naukę słownictwa związanego z czynnościami codziennymi. Poziom trudności A2-B1.* 29. *gra edukacyjna o tematyce związanej ze wspólnym spędzaniem czasu i organizowaniem różnego rodzaju spotkań towarzyskich i przyjęć. Gra ukierunkowana jest na naukę najpopularniejszych czasowników angielskich oraz ich poprawnego użycia w zdaniach formułowanych w czasie teraźniejszym, przeszłym i przyszłym. Poziom trudności A2-B1.* 30. *gra edukacyjna służącą do nauki stu najważniejszych czasowników angielskich oraz ich odmian przez osoby i czasy. Gra w karty. Poziom trudności A2-B1.* 31. *Fiszki do nauki języka angielskiego – słownictwo, poziom podstawowy, minimum 2000 fiszek (dopuszcza się 2 x po 1000).* 32. *Fiszki do nauki języka angielskiego – słownictwo, poziom średniozaawansowany, minimum 2000 fiszek (dopuszcza się 2 x po 1000).* 33. *Fiszki do nauki języka angielskiego – słownictwo, poziom zaawansowany, minimum 2000 fiszek (dopuszcza się 2 x po 1000).* 34. *Fiszki do nauki języka angielskiego - czasowniki dla początkujących, minimum 300 fiszek* 35. *Fiszki do nauki języka angielskiego - czasowniki dla średniozaawansowanych, minimum 300 fiszek* 36. *Fiszki do nauki języka angielskiego - czasowniki dla zaawansowanych, minimum 300 fiszek* | *36 szt.* |
| *8* | *Filmy edukacyjne do pracowni geograficznej, biologicznej, fizycznej i chemicznej (po 5 tematów dla przedmiotu= 5\*4=20szt.). Filmy muszą zawierać pełną podstawę programową do klasy 4-8.*   1. *Biologia 10 filmów DVD z podstawy programowej kl. 4-8* 2. *Chemia / Fizyka – DVD z podstawy programowej kl. 7-8* 3. *Fizyka 5 filmów na DVD z podstawy programowej kl. 7-8* 4. *Chemia 4 filmy na DVD z podstawy programowej kl. 7-8* | *20 szt.* |
| *9* | *Zestaw skał i minerałów do pracowni geograficznej – co najmniej 50 szt. w pudełku* | *1 zestaw* |
| *10* | *Zestawy pomocy edukacyjnych do matematyki:*   1. *Zestaw pomocy dydaktycznych do matematyki do klasy IV-VI dla uczniów z problemami z liczeniem i rozwiązywaniem zadań matematycznych (zestaw powinien zawierać interaktywne ćwiczenia i gry, karty pracy oraz karty z siatkami wielościanów do wycinania i sklejania modeli brył). Pomoce mają rozwijać cele edukacyjne w zakresie: Liczby naturalne w dziesiątkowym układzie pozycyjnym, działania na liczbach naturalnych, liczby całkowite; Ułamki zwykłe i dziesiętne oraz działania na ułamkach zwykłych i dziesiętnych; Elementy algebry; Proste i odcinki, kąty, wielokąty, koła, okręgi oraz bryły i obliczenia w geometrii; Obliczenia praktyczne, elementy statystyki opisowej i zadania tekstowe.* 2. *Bryły geometryczne wielościany foremne (4 szt.: sześcian z wpisanym ośmiościanem, sześcian z zaznaczonymi przekątnymi, czworościan z wpisanym czworościanem, czworościan z zaznaczonymi wysokościami)* 3. *Bryły geometryczne - wielościany ukośne, wysokość ok. 18 cm (6 szt.)* 4. *Bryły geometryczne - ostrosłupy i graniastosłupy, wysokość ok. 18 cm (6 szt.)* 5. *Bryły geometryczne – ścięte, wysokość ok. 18 cm ( 6 szt. ostrosłup o podstawie czworokąta, stożek z ukośną płaszczyzną cięcia, graniastosłup o podstawie kwadratu, ostrosłup o podstawie trójkąta, walec, stożek cięty wzdłuż wysokości)* 6. *Bryły geometryczne - bryły wpisane (6 szt.: ostrosłup o podstawie czworokąta z wpisaną kulą, ostrosłup o podstawie trójkąta z wpisaną kulą, ostrosłup o podstawie sześciokąta z wpisaną kulą, graniastosłup o podstawie czworokąta z wpisanym ostrosłupem o podstawie czworokąta, graniastosłup o podstawie sześciokąta z wpisanym ostrosłupem o podstawie sześciokąta, graniastosłup o podstawie trójkąta z wpisanym ostrosłupem o podstawie trójkąta)* 7. *Bryły geometryczne - bryły obrotowe (6 szt.: walec z zaznaczonymi przekątnymi i wysokością, walec z płaszczyznami, stożek z zaznaczonymi przekątnymi i wysokością, stożek z płaszczyznami, kula z płaszczyznami i przekątnymi, półkula do pisania flamastrami suchościeralnymi)* 8. *Plansze matematyczne 13 szt. (twierdzenie Pitagorasa, trójkąty, Czworokąty, Potęgowanie, Funkcja liniowa, Własności funkcji liniowej, Wzory skróconego mnożenia, Procent, Potęgowanie i pierwiastkowanie, Czworokąty, Pola i objętości figur przestrzennych, Graniastosłupy, Ostrosłupy, Bryły obrotowe, Rodzaje katów płaskich).* 9. *Prostokątny układ współrzędnych z wyposażeniem (wielkość nakładki ok. 80 cm x 96 cm). Wyposażenie: Arkusz PCV z nadrukiem 93cmx83cm, tubus o średnicy 12cm, pisaki suchościeralne kolorowe 4 szt., ścierak magnetyczny do pisaków, linijka aluminiowa 50cm, Krzywiki elastyczne - 3 szt.* 10. *Zestaw do budowania kształtów 2D i 3D. Pomoc dydaktyczna w postaci pręcików w trzech długościach, do zbudowania: koła, kwadratu, prostokąta, trójkąta, etc. Z dwóch różnych typów złączy zbudować można kształty 2-D, następnie połączyć je ze sobą tak, aby stworzyć kształt 3-D. Zestaw zawiera minimum: 60 patyczków w 3 rozmiarach (ok 5.7cm, 8.9cm, 13.3cm), 20 krzywych, 34 złączy ( ok. Ø 2.5cm), 15 dwustronnych kart pracy.* | *10 zestawów* |
| *11* | *Programy multimedialne dla ucznia z niepełnosprawnościami rozwijające zmysły, koncentrację, twórczość, logiczne myślenie, umiejętności poznawcze, komunikację:* *Program multimedialny dla dzieci niemówiących lub mających problemy z mówieniem. Program powinien działać również na urządzeniach z systemem Android posiadających ekran dotykowy. Program powinien zawierać bazę symboli i tablice dynamiczne, które po wybraniu przez użytkownika mogą zostać wypowiedziane za pomocą syntezatora mowy. Powinien zawierać od 2500 symboli oraz umożliwić dodawanie własnych.* *program terapeutyczny - do ćwiczenia wzroku, terapii rozwojowej, komunikowania się i rozrywki. Program dla dzieci z barierami w komunikowaniu się i zaburzeniami rozwojowymi. Program powinien zawierać zestawy gotowych ćwiczeń i animacji, a także pozwolić nauczycielowi umożliwić tworzenie własnych treści terapeutycznych. Program musi być obsługiwany zarówno poprzez dotyk, jak również za pomocą wzroku. Zadania terapeutyczne czytanie i pisanie, skupienie uwagi, zapamiętywanie, formułowanie myśli, wyobraźnia, abstrakcyjne myślenie, koordynacja wzrokowo-słuchowo-ruchowa, orientacja w kierunkach (prawo, lewo, góra, dół), rozróżnianie przedmiotów wg rodzaju, gatunku, koloru.* *program aktywizujący dla uczniów z trudnościami w uczeniu się. Do obsługi myszką, klawiaturą i ekranu dotykowego.* *Program aktywizujący i edukacyjny rozwijający umiejętności percepcji wzrokowej, używania przycisków i języka. Praca polega na budowaniu obrazów za pomocą myszki, klawiatury i ekranu dotykowego.* *Program edukacyjny do zabawy z obrazem i dźwiękiem. Do rozwoju: uważnego słuchania, różnicowania i identyfikowania bodźców wzrokowych i słuchowych, koncentrowania uwagi na sygnałach dźwiękowych, porównywania ich i naśladowania, pamięci i wrażliwości słuchowej i wzrokowej, wyobraźni, koordynacji wzrokowo-ruchowo-słuchowej, logicznego myślenia, orientacji przestrzennej, słownictwa dziecka* | *5 szt.* |
| *12* | *Programy multimedialne dla ucznia z niepełnosprawnościami wspierająca terapię dzieci ze specjalnymi potrzebami:*   * *program wspierający uczniów ze specjalnymi potrzebami w zakresie czytania, liczenia, pisania* | *1 szt.* |
| *13* | *Zestaw gier i zabaw zespołowych rozwijających kompetencje społeczne w tym: innowacyjność, kreatywność, komunikację, twórcze myślenie, pracę w zespole* | *5 szt.* |
| *14* | *Pakiety multimedialne gier i zabaw wspierających rozwój dziecka:*   1. *Program interaktywny zawierający kreatywne ćwiczenia edukacyjne, skierowane dla uczniów, które rozwijają umiejętności myślenia, zapamiętywania, kojarzenia i koncentracji uwagi. Z poziomami trudności, które mogą być dostosowane do wieku uczniów.* 2. *Program multimedialny rozwijający zdolności umysłowe w trzech obszarach: Pamięć, Koncentracja, Szybkie Czytanie.* 3. *Program multimedialny do treningu koncentracji. Pozwala trenować postrzeganie, podzielność uwagi i zapamiętywanie.* 4. *Program multimedialny rozwijający harmonijny rozwój dziecka w zakresie: poznawania, rozumienia, konstrukcje, zmysły i ruch, przyroda i czas, ekologia, słowa i znaki, liczenie i porównywanie* 5. *Program multimedialny wspierający rozwój dziecka w wieku 6-15 lat. Kształtuje umiejętności językowe, czytanie i słuchanie ze zrozumieniem zdolności wzrokowo-słuchowe, wyobraźnię, koncentrację uwagi, spostrzegawczość i szybkość reakcji, myślenie logiczne, umiejętności pamięciowe, liczenie i myślenie matematyczne. Do zastosowania dla dzieci z dzieci z problemami szkolnymi powodującymi trudności, deficyty, frustracje, brak równowagi emocjonalnej, brak motywacji do nauki; z dysleksją; nadpobudliwie psychoruchowo; dzieci z problemami ruchowymi oraz koordynacją wzrokowo-ruchową;* | *5 szt.* |
| *15* | *Basen podświetlany z piłeczek dla dziecka niepełnosprawnego z zaburzeniem motoryki o wymiarach minimum 200 cm x 200 cm (szerokość ścianki min. 20 cm) z minimum 4000 szt. piłek. Basen ma być wykonany z miękko wyścielanego materiału. Sterowany za pomocą pilota - możliwość wyboru min. 15 kolorów świecenia, zatrzymanie koloru, 4 częstotliwości zmiany barwy  - błyskanie, migotanie, blaknięcie, płynne przechodzenie.* | *1 szt.* |
| *16* | *Gry integracyjne do koła integracyjno-sportowego (istnieje możliwość zadawania pyta w zakresie rodzaju i nazwy proponowanej gry do akceptacji Zamawiającego)*   1. *gra wymagająca myślenia biznesowego, pozwalająca budować imperia ekonomiczne, wiek graczy od 12 lat, gra zespołowa – liczba graczy od 2 do 6* 2. *gra kooperacyjna, liczba graczy od 2 do 8, wiek graczy od 14 lat* 3. *gra kooperacyjna, liczba graczy od 2 do 6, wiek graczy od 12 lat* 4. *gra strategiczna, wymaga od graczy planowania i rywalizacji z przeciwnikami wiek graczy od 12 lat, gra zespołowa – liczba graczy od 2 do 4* 5. *gra strategiczna, wymaga od graczy planowania i rywalizacji z przeciwnikami, wiek graczy od 10 lat, gra zespołowa – liczba graczy od 2 do 7* 6. *gra logiczna, wymaga skupienia, i optymalizacji działań w drodze do wygranej, wiek graczy od 6 lat, gra zespołowa – liczba graczy od 2 do 6* 7. *gra słowna, wymaga zakresu szerokiego słownictwa, wiek graczy od 13 lat, gra zespołowa – liczba graczy od 2 do 8* 8. *gra liczbowa, wiek graczy od 7 lat, gra zespołowa – liczba graczy od 2 do 6* 9. *bulle* | *20 szt.* |
| *17* | *Ściana interaktywna z interaktywnymi grami zespołowymi, rozwijającymi pracę zespołową, przedsiębiorczość, kreatywność. Narzędzie edukacyjne umożliwiające również wyświetlanie prezentacji, filmów czy dowolnych aplikacji komputerowych. Zestaw powinien zawierać gry i zabawy oraz quizy edukacyjne w zakresie kształcenia przedmiotów kluczowych.* | *1 komplet* |
| *18* | *Pakiet multimedialnych gier i zabaw wspierających twórcze myślenie, rozumienie, rozwiązywanie problemów, umiejętność uczenia się:*   1. *Film edukacyjny jak wyznaczać i osiągać postawione cele*  *Terapeutyczna gra planszowa pozwalająca zrozumieć emocje: radości, złości, smutku, lęku oraz doskonalenie umiejętności nazywania i konstruktywnego wyrażania emocji. Ma na celu kształtowanie takie zdolności jak: współpraca, tolerancja i akceptacja innych, nawiązywanie pozytywnych relacji, budowanie poczucia własnej wartości, aktywne słuchanie, umiejętności z zakresu komunikacji werbalnej i niewerbalnej, czerpanie przyjemności oraz satysfakcji ze wspólnej zabawy oraz możliwości przebywania w grupie.**Program interaktywny pozwalający kształtować umiejętności niezbędnych w biznesie, m.in.: kreatywność, podejmowanie decyzji w zmieniających się warunkach, rozwiązywanie problemów, praca w grupie dla zawodu: firma transportowa, salon fryzjerski/kosmetyczny, warsztat samochodowy, informatyk (istnieje możliwość zmiany zawodów, po wcześniejszej konsultacji z Zamawiającym)* | *3 zestawy* |

**Wykaz gier, programów multimedialny i innych pomocy dydaktycznych wyłączonych z postępowania**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Socrates – gra komputerowa i kary edukacyjne i łamigłówkami |
| 2 | Akademia umysłu Junior – program multimedialny |
| 3 | Akademia umysłu EDU – zestaw programów do zajęć rozwijających pamięć, koncentrację i szybkie czytanie |
| 4 | Pamięć i koncentracja – pakiet 21 gier edukacyjnych |
| 5 | FARAS – gra rozwijająca umiejętności w współpracy w grupie |
| 6 | PENTAGO TRIPPLE Gra rozwijająca logiczne i strategiczne myślenie |
| 7 | TREXO Gra w kółko krzyżyk w nowym wymiarze. Rozwija logiczne myślenie i strategiczne myślenie. |
| 8 | KOWALE LOSU Gra rozwijająca strategiczne myślenie |
| 9 | KUBIK Gra kształtująca wyobraźnię oraz kombinatorskie myślenie |
| 10 | TURBINO – gra edukacyjna |
| 11 | Nie zwlekaj- nawlekaj – gra zręcznościowa |
| 12 | MONOPOLY Gra rozwijająca przedsiębiorczość oraz umiejętność współpracy w grupie |
| 13 | GOKI – klocki do koordynacji wzrokowo-ruchowej |
| 14 | Klocki GEO |
| 15 | LOGIX Gra logiczna, która rozwija taktykę, wyobraźnię |
| 16 | ORTOGRAFICZNA BITWA Gra edukacyjna |
| 17 | Dobble gra zespołowa w zestawie: 30 |
| 18 | Brainbox matematyka – gra logiczna, utrwalająca działania matematyczne w prosty i przystępny sposób |
| 19 | Pamięć 3 d – gra logiczna. Gra polega na ułożeniu kostek zgodnie ze wzorem na odsłoniętej (na chwilę) karcie ze stosu Kart Wzorów. Czas na ułożenie odmierza klepsydra. |
| 20 | Patyczaki – układanki |
| 21 | Sokole oko – zestaw 8 gier planszowych (Bystre Oczko, sokole Oczko, Bingo Obrazkowe, Bingo skojarzenia, Bingo-oczko, Zgadula, Niby – Lotek) |
| 22 | Wyścig matematyczny - gra edukacyjna, |
| 23 | Szachy drewniane 8 szt. |
| 24 | Mały odkrywca zestaw gier – Abecadło, Skojarzenia, Przeciwieństwa, Kolory i kształty, Pory roku, Cyferki, zegar, Tworzymy, A to było tak, Zegar, Litery i słowa, Cyfry i działania, Przyroda, Mistrz wiedzy, Europa, English for you, Ciało człowieka, Jestem bezpieczny, Wszechświat, Ekologia, Prehistoria i dinozaury |
| 25 | Filmu profilaktyczne na płytach CD:  DOPALACZE ZAGROŻENIA  AGRESJA – seria NIE ZAMYKAJ OCZU  ASERTYWNOŚĆ |
| 26 | Gry edukacyjne – plansze  Baśniowy alfabet XL  Zamek cyfr XL |
| 27 | Gra edukacyjna z interaktywnym kursem programowania SCOTIE GO! |
| 28 | Plansze interaktywne z języka angielskiego dla szkoły podstawowej.  Tematyka:  -Rzeczowniki – liczba mnoga, policzalne/niepoliczalne,  - Stopniowanie przymiotników,  - Przyimki i zaimki,  - Konstrukcje gramatyczne,  - Człowiek,  - Dom,  - Praca,  - Hobby, wakacje i czas wolny,  - Żywienie,  - Czas, pory roku i pogoda,  - Położenie geograficzne i kultura krajów anglojęzycznych,  - Zwyczaje i tradycje świąteczne w krajach anglojęzycznych. |