



Fundusze Europejskie
dla Łódzkiego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Załącznik nr 3 do zapytania ofertowego

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

dostawa pomocy dydaktycznych do przeprowadzania zajęć logopedycznych w Zespole Szkół w Dąbrowicach, w ramach realizacji projektu pn.: "Przedszkolaki z technologią na Ty" współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus w ramach programu regionalnego Fundusze Europejskie dla Łódzkiego 2021-2027, Priorytet FELD.08 Fundusze europejskie dla edukacji i kadr w Łódzkiem, Działanie FELD 08.06 Edukacja przedszkolna (FELD.08.06-IZ.00-001/23).

Lp.	Nazwa	Wymagane parametry techniczne	Ilość szt.
1.	Knowla - planeta DŻ, pakiet logopedia	Aplikacje dedykowane są dla dzieci od 3 roku życia. Aplikacje zawierają poziomy trudności dopasowane do różnych grup wiekowych. Rodzaj licencji: bezterminowa. Aktualizacje automatyczne, bezpłatne, zgodnie ze stałym rozwojem produktu. Serwis techniczny bez ograniczeń. W pakiecie minimum 13 aplikacji zawierających min. 240 aktywności m.in.: Gimnastyka buzi i języka; Ćwicz oddech; Dopasuj dźwięk; Połącz w pary; Odtwórz kształt; Koloruj według cyfr; Połącz sylaby; Złam szyfr; Gdzie jest potwór?	1
2.	Ładnie mówię głoskę "i"	Gry polegają na dobieraniu obrazków w pary, umożliwiają wykorzystanie ich do wielu zabaw. Mają na celu doskonalenie artykulacji trudnych dla dziecka głosek oraz ćwiczenie ogólnej sprawności językowej. Min. 70 obrazków (zdjęć) podzielonych na trzy zestawy, o wym. min. 9 x 9 cm • instrukcja z propozycjami gier	1
3.	Ładnie mówię głoski sz, ż, cz, dż	Gry polegają na dobieraniu obrazków w pary, umożliwiają wykorzystanie ich do wielu zabaw. Mają na celu doskonalenie artykulacji trudnych dla dziecka głosek oraz ćwiczenie ogólnej sprawności językowej. Minimum 70 obrazków (zdjęć) podzielonych na trzy zestawy, o wym. min. 9 x 9 cm • instrukcja z propozycjami gier	1



4.	ładnie mówię głoski k, g, h	Gry polegają na dobieraniu obrazków w pary, umożliwiają wykorzystanie ich do wielu zabaw. Mają na celu doskonalenie artykulacji trudnych dla dziecka głosek oraz ćwiczenie ogólnej sprawności językowej. Około 70 obrazków (zdjęć) podzielonych na trzy zestawy, o wym. min. 9 x 9 cm instrukcja z propozycjami gier	1
5.	ładnie mówię głoski ś, ź, ć, dź	Gry polegają na dobieraniu obrazków w pary, umożliwiają wykorzystanie ich do wielu zabaw. Mają na celu doskonalenie artykulacji trudnych dla dziecka głosek oraz ćwiczenie ogólnej sprawności językowej. Min. 70 obrazków (zdjęć) podzielonych na trzy zestawy, o wym. min. 9 x 9 cm instrukcja z propozycjami gier	1
6.	ładnie mówię głoski s, z, c, dz	Gry polegają na dobieraniu obrazków w pary, umożliwiają wykorzystanie ich do wielu zabaw. Mają na celu doskonalenie artykulacji trudnych dla dziecka głosek oraz ćwiczenie ogólnej sprawności językowej. Min. 70 obrazków (zdjęć) podzielonych na trzy zestawy, o wym. ok. 9 x 9 cm instrukcja z propozycjami gier	1
7.	mTalent zajęcia logopedyczne, pakiet ekspert	Program mTalent Zajęcia logopedyczne – Pakiet Ekspert (cz. 1 i cz. 2) to: ponad 3500 ćwiczeń interaktywnych (ćwiczenia typu: odsłuchiwanie i nagrywanie własnej wersji materiału językowego, łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk	1



		w zabawnych rymowankach logopedycznych, układanie tekstu według kolejności, uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj), ponad 40 rozdziałów (programów) obejmujących materiał z różnych zakresów terapii logopedycznej, ćwiczenia z tradycyjnych etapów terapii głosek oraz etapów ponadstandardowych, prawidłowo dobrany i wyselekcjonowany materiał językowy ("fonetycznie czysty"), projekt zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. W programie Zajęcia logopedyczne – Pakiet Ekspert (cz. 1 i cz. 2) znajduje się materiał z następujących obszarów: Szereg syczący, ciszący, szumiący; Głoska L, R; Różnicowanie głosek syczących; Różnicowanie głosek syczących i szumiących; Różnicowanie głosek trzech szeregów; Różnicowanie L-J, R-L; Dodatek wspomagający diagnozę logopedyczną; Głoski tylnojęzykowe: K, G, H; Głoski przedniojęzykowo-zębowe: T, D, N; Głoska B, P, W, F; Słuch fonemowy; Mowa bezdźwięczna (w tym obszerne rozdziały z różnicowania głosek bezdźwięcznych i ich dźwięcznych odpowiedników). Dodatkowe informacje: Licencja bezterminowa na min 4 stanowiska (2 online i 2 offline). Bezpłatne szkolenie zakończone wystawieniem certyfikatu. Dostęp do centrum wsparcia technicznego i szkoleniowego mTalent. Bezpłatne aktualizacje programu.	
8.	mTalent, Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. I	Mowa w kontekście społecznym cz.1 to: program zawierający ćwiczenia	1



		interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka, materiały do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej, ćwiczenia o prostej i przemyślanej konstrukcji z obszarów takich jak: emocje, gesty, homonimy, synonimy, proste wyrażenia frazeologiczne, osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany, ponad 220 ekranów interaktywnych, uzupełnienie ćwiczeń z programów dotyczących pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi, zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne: kostki emocji, pieczątki), kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego dziecka, ekranów z ćwiczeniami z konkretnego obszaru lub z konkretnymi elementami graficznymi, np. z fotografiami twarzy osób znanych dzieciom). praca z programem możliwa jest zarówno offline (bez dostępu do Internetu) jak i online w każdym miejscu i czasie (szkoła, przedszkole, dom) z dostępem do Internetu. wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów 2 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 2 stanowiska	
--	--	--	--



		offline (praca bez dostępu do Internetu) licencja bezterminowa	
9.	mTalent, Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. II	Mowa w kontekście społecznym cz. 2 to: - autonomiczna kontynuacja programu zawierająca ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka, - materiały do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej, - ćwiczenia o prostej i przemysłanej konstrukcji z obszarów takich jak: zwroty grzecznościowe, tempo, fluencja mowy, intonacja, złożone wyrażenia frazeologiczne, a także wybrane obszary TUS (Treningu Umiejętności Społecznych), - osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany, - ponad 260 ekranów interaktywnych, - uzupełnienie ćwiczeń z innych programów serii mTalent poświęconych całościowym zaburzeniom rozwoju, - odrębny program do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi, - zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne), - kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego dziecka, ekranów z ćwiczeniami z konkretnego	1



		obszaru lub z konkretnymi elementami graficznymi, np. z fotografiami twarzy osób znanych dzieciom). został przygotowany w nowoczesnej technologii HTML5 (nie FLASH), co oznacza, że posłuży użytkownikom przez wiele lat. praca z programem możliwa jest zarówno offline (bez dostępu do Internetu) jak i online w każdym miejscu i czasie (szkoła, przedszkole, dom) z dostępem do Internetu. min. 2 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz min. 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu) licencja bezterminowa	
10.	mTalent Autyzm, Mowa czynna od słowa do zdania + mTalent Autyzm, Mowa w kontekście społecznym cz. 2	Mowa czynna, od słowa do zdania: autonomiczna kontynuacja interaktywnego programu dla terapeutów pracujących z uczniami ze spektrum autyzmu – mTalent Autyzm. Rozumienie i naśladowanie mowy, kilkaset ekranów interaktywnych, karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny oraz zestaw dodatkowych pomocy i publikacji autorskich, scenariusze zajęć stworzone przez doświadczonych terapeutów pracujących z dziećmi z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi, program stworzony we współpracy z fundacją Instytut Wspomagania Rozwoju Dziecka (IWRD) prowadzącą działalność terapeutyczno-edukacyjną, szkoleniową, diagnostyczną i badawczą, będącą jedną z replik Princeton Child Development Institute, jak również współzałożycielem organizacji ASAI (Alliance for Scientific Autism Intervention), produkt przeznaczony do pracy na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i dydaktycznych prowadzonych indywidualnie lub w	1



		małych grupach, program dostosowany do wszystkich dzieci o różnym poziomie funkcjonowania poznawczego, z wyszczególnieniem potrzeb dzieci z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi, zestaw ćwiczeń stworzonych na podstawie badań naukowych, skonstruowanych tak, aby wspomagać kreatywne myślenie, minimalizując ryzyko wyuczenia się ich na pamięć, może być wykorzystany podczas zajęć tradycyjnych oraz tych na odległość – oprogramowanie mTalent umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego oprogramowania. został przygotowany w nowoczesnej technologii HTML5 (nie FLASH), co oznacza, że posłuży użytkownikom przez wiele lat. praca z programem możliwa jest zarówno offline (bez dostępu do Internetu) jak i online w każdym miejscu i czasie (szkoła, przedszkole, dom) z dostępem do Internetu. wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów 2 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu), licencja bezterminowa mTalent Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 2: autonomiczna kontynuacja programu zawierająca ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka,	
--	--	--	--



		materiały do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej, ćwiczenia o prostej i przemyślanej konstrukcji z obszarów takich jak: zwroty grzecznościowe, tempo, fluencja mowy, intonacja, złożone wyrażenia frazeologiczne, a także wybrane obszary TUS (Treningu Umiejętności Społecznych), osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany, ponad 200 ekranów interaktywnych, uzupełnienie ćwiczeń z innych programów serii mTalent poświęconych całościowym zaburzeniom rozwoju, odrębny program do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi, zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne), kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego dziecka, ekranów z ćwiczeniami z konkretnego obszaru lub z konkretnymi elementami graficznymi, np. z fotografiami twarzy osób znajomych dzieciom). może być wykorzystany podczas zajęć tradycyjnych oraz tych na odległość – oprogramowanie mTalent umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego oprogramowania. został przygotowany w nowoczesnej	
--	--	---	--



		technologii HTML5 (nie FLASH), co oznacza, że posłuży użytkownikom przez wiele lat. praca z programem możliwa jest zarówno offline (bez dostępu do Internetu) jak i online w każdym miejscu i czasie (szkoła, przedszkole, dom) z dostępem do Internetu. wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów 2 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu) licencja bezterminowa	
11.	logopedyczny labirynt	Zabawka dydaktyczna, dzięki której dziecko: • usprawni układ oddechowy • udoskonali motorykę mięśni ust, które odpowiadają za rozwój mowy • wydłuży fazę wydechową i siłę oddechu • poprawi koncentrację i zdolność kontrolowania oddechu. W skład zestawu wchodzi m.in.: • tablica magnetyczna o wymiarach min. 45,5 x 33,5 cm • 2 półkule służące jako nóżki do planszy • 21 drewnianych elementów magnetycznych w różnych kształtach i kolorach • kulka drewniana • kulka styropianowa • piłka do ping-ponga • min. 20 kolorowych słomek	2
12.	zabawy z buzią	Gra pomaga w ćwiczeniu motoryki i kinestezji narządów artykulacyjnych. Rysunki przedstawiają różne ćwiczenia - wewnątrz jamy ustnej, na zewnątrz oraz ćwiczenia mięśnia okrężnego warg. W skład zestawu wchodzi: • min. 28 rysunków o wym. min. 9 x 9	1



		cm podzielonych na 4 serie zaznaczone kolorem	
13	czterolistna koniczynka	Pomoc zawierająca 2 gry, przeznaczona do pracy i zabawy z dziećmi z zaburzeniami mowy. Gra logopedyczna ćwiczy artykulację głosek: ś, ź, ć, dź oraz słuchowe różnicowanie głosek dźwięcznych/bezdźwięcznych. Do gry potrzebne są: kostka, pionki i długopis. Druga z zestawu gra służy do ćwiczeń poprawnej artykulacji głosek: sz, ż, cz, dż oraz ich słuchowego różnicowania. Zestaw zawiera: 72 obrazki z głoskami sz, ż, cz, dż, 16 pionków, kostka, dwustronna plansza o wym. mon. 40 x 32,5 cm	1
14	logopedyczny Piotruś	Pakiet gier logopedycznych, podzielonych według poszczególnych głosek do ćwiczenia. We wszystkich zestawach znajduje się min. 312 par obrazków, dzięki którym dzieci bawią się i ćwiczą poprawną wymowę poszczególnych głosek, spostrzegawczość, koncentrację uwagi, pamięć słuchową i wzrokową, tworzą skojarzenia, rozwijają kompetencję językową.	1
15	ładnie mówię głoskę r	Gry polegają na dobieraniu obrazków w pary, umożliwiają wykorzystanie ich do wielu zabaw. Mają na celu doskonalenie artykulacji trudnych dla dziecka głosek oraz ćwiczenie ogólnej sprawności językowej. Około 70 obrazków (zdjęć) podzielonych na trzy zestawy, o wym. min. 9 x 9 cm • instrukcja z propozycjami gier	1
16	żywność	Zestawy pomagają określić i poszerzyć zasób słownictwa z danego zakresu, mogą być stosowane w terapii logopedycznej i do ćwiczeń językowych. Rozwijają również spostrzegawczość, logiczne myślenie i kojarzenie. Zdjęcia przedstawiają różne produkty spożywcze, zarówno półprodukty, jak i gotowe posiłki. Zestaw zawiera min. 46 zdjęć o wym. 11 x 14 cm, listę ze słownictwem oraz instrukcję	1



17	ubrania	Zestawy pomagają określić i poszerzyć zasób słownictwa z danego zakresu, mogą być stosowane w terapii logopedycznej i do ćwiczeń językowych. Zdjęcia przedstawiające ubrania. W skład zestawu wchodzi min. 48 zdjęć o wym. min. 15 x 10 cm	1
18	owoce i warzywa	Zdjęcia przedstawiają różne produkty spożywcze, zarówno półprodukty, jak i gotowe posiłki. Zestaw zawiera min. 46 zdjęć o wym. Min. 11 x 14 cm, listę ze słownictwem, instrukcję.	1
19	sprzęty domowe	Karty obrazkowe przedstawiające urządzenia domowe to zestaw fotografii pomocnych w nauce i poszerzeniu wiedzy dzieci o różnych urządzeniach spotykanych w gospodarstwach domowych. Zabawy z kartami obrazkowymi rozwijają uwagę, pamięć, wyobraźnię, poszerzają wiedzę dziecka oraz są pomocne w nauce czytania.	1
20	wiersze logopedyczne	Popularne rymowanki pomagające w treningu mowy i czytania zachęcają do spędzenia długich godzin podczas znakomitej zabawy. Ułatwiają nie tylko naukę poprawnej wymowy, ale również stanowią interesującą formę nauki czytania. Kolorowe ilustracje i ciepłe barwy zachęcają do zanurzenia się w opowieściach, a także gwarantują dużą dawkę wiedzy na temat świata.	1
21	logopedyczne zabawy grupowe	Planszowa gra logopedyczna pomagająca dziecku w nauce poprawnej wymowy. Każdy z graczy otrzymuje po 2 pionki. Poruszając się nimi po torze zgodnie z rzutami kostką, gracze starają się jak najszybciej ustawić je w wyznaczonych miejscach wewnątrz planszy. Uczestnicy wyścigu mogą sobie pomóc wymawiając poprawnie wyrazy, zgodnie z obrazkiem i napisem, na odkrywanych kolejno tabliczkach. W skład zestawu wchodzi: • plansza do gry • min. 96 tabliczek z obrazkami	1



		• min. 8 pionków • kostka do gry • instrukcja	
22	pakiet terapeutyczny "Mówikz tabletem" i akcesoriami	MÓWik działający w oparciu o system Android (tablety, smartfony) , z syntezą mowy Ivona (głos męski, głos damski), przeznaczony do komunikacji alternatywnej i wspomagającej, dla osób mających poważne problemy z porozumiewaniem się za pomocą mowy. Jest to w pełni polskie Oprogramowanie, wyposażone w polską syntezę mowy kobiecą i męską oraz 12000 symboli. Jest przeznaczone dla osób w różnym wieku, głównie z afazją, autyzmem, niepełnosprawnością intelektualną, zespołem Downa, mózgowym porażeniem dziecięcym, dysartrią itp., które nie mogą się porozumiewać mową w sposób zrozumiały dla innych. Ma możliwość dostosowania interfejsu do różnych upośledzeń, niepełnosprawności ruchowej, wieku i płci. Istnieje również możliwość robienia i wstawiania zdjęć, własnych grafik i obrazów z internetu. Użytkownik może tworzyć z symboli całe zdania i wypowiedzi, które są odczytywane przez syntezę mowy. Wyrazy mogą być odmieniane. Użytkownicy korzystający z liter, mogą pisać informacje za pomocą klawiatury ekranowej i odczytywać je za pomocą syntezy mowy. Układ tablic dynamicznych pozwala na tworzenie gramatycznie poprawnych wypowiedzi w języku polskim.	1
23	lustro logopedyczne	Duże lustro podklejone specjalną folią, która uniemożliwia stłuczenie na drobne elementy, rama ze sklejk. Mocowane do ściany za pomocą wkrętów. • wym. lustro min. 60 cm x 120 cm • wym. z ramą min. 132 cm x 72 cm	1

UWAGA: W przypadku, gdy Zamawiający posługuje się w opisie przedmiotu zamówienia nazwami produktów dopuszcza się użycie przedmiotu równoważnego, który spełni standardy jakościowe,

parametry techniczne, warunki docelowego przeznaczenia oraz funkcji i walorów użytkowych produktu wskazanego z nazwy. Nazwy handlowe produktów użyte w opisie przedmiotu zamówienia powinny być traktowane jedynie jako definicje standardu jakiego wymaga Zamawiający.

Wykonawca określi cenę zakupu, dostawy w formularzu cenowym – załącznik nr 1 do zapytania ofertowego. Cena oferty musi uwzględniać wszystkie koszty niezbędne do realizacji zamówienia.

Cena może być tylko jedna za oferowany przedmiot zamówienia.

Oferowany sprzęt ma być fabrycznie nowy, nieużywany oraz nieekspozowany na wystawach lub imprezach targowych, sprawny technicznie, bezpieczny, kompletny i gotowy do pracy, a także musi spełniać wymagania techniczno-funkcjonalne wyszczególnione w opisie przedmiotu zamówienia.