

Opis Przedmiotu zamówienia

do zapytania ofertowego na zakup i dostawa sprzętu TIK dla potrzeb realizacji Rządowego programu rozwijania szkolnej infrastruktury oraz kompetencji uczniów i nauczycieli w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych – „Aktywna tablica”.

1. Rodzaj i liczba pomocy dydaktycznych

Lp.	Produkt	SKŁADOWE ZESTAWU (opis przedmiotu zamówienia)	ILOŚĆ
1.	Program multimedialny do terapii logopedycznej	<p>Program multimedialny dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej. Musi być przeznaczony dla dzieci w wieku szkolnym (głównie dla dzieci 6-12 lat, dodatkowo też może być dla młodszych lub starszych dzieci) Przygotowany do pracy zarówno w placówkach szkolnych jak i gabinetach logopedycznych i terapeutycznych.</p> <p>Musi zawierać:</p> <p>interaktywne ekrany do ćwiczeń poszczególnych głosek, ponad 40 tytułów obejmujących materiał z różnych zakresów terapii logopedycznej, ponad 3300 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 w zabawnych rymowanekach logopedycznych, układanie tekstu według kolejności, uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne oraz około 800 kart pracy do wydruku. Kartotekę (baza danych dla logopedy), która pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy, ćwiczenia z tradycyjnych etapów terapii głosek oraz etapów ponadstandardowych, prawidłowo dobrane i wyselekcjonowany materiał językowy ("fonetycznie czysty"), zestaw dodatkowych materiałów (pomocze tradycyjne, poradnik metodyczny z notatnikiem logopedy, książka ilustrowana z autorскими wyliczankami logopedycznymi, mikrofon, głośniki, słuchawki i inne). Drukowane elementy wyposażenia: instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, materiał wyrazowy do każdej głoski, scenariusze tematycznych zajęć logopedycznych, drukowane karty pracy.</p>	1

	<p>W programie musi znajdować się materiał z następujących obszarów: Głoska SZ, Głoska Ż, Głoska CZ, Głoska DŻ, Głoska S, Głoska Z, Głoska C, Głoska DZ, Głoska Ś, Głoska Ź, Głoska Ą, Głoska Ł, Głoska R, Różnicowanie S – Z, Różnicowanie C – DZ, Różnicowanie głosek szeregu syczącego (S, Z, C, DZ), Różnicowanie SZ – Ż, Różnicowanie CZ – DŻ, Różnicowanie Z – Ź, Różnicowanie S – SZ, Różnicowanie L – J, Różnicowanie R – L, Różnicowanie głosek trzech szeregów, Tematyczne (np. grupowe) zajęcia logopedyczne - profilaktyka logopedyczna, Głoski tyhojęzykowe (K, G, H), Głoski przedniojęzykowo-zębowe: T, D, N, Słuch fonemowy, Mowa bezdźwięczna (w tym obszerne rozdziały z różnicowania głosek bezdźwięcznych i ich dźwięcznych odpowiedników), moduł wspomagający diagnozę i ewidencję zajęć: KARTOTEKA + Dodatek wspomagający diagnozę logopedyczną (badanie mowy). na czas nieokreślony) musi być minimum jednostanowiskowa (co upoważnia do pracy on-line jednego zalogowanego użytkownika na dowolnym urządzeniu (w dowolnym miejscu i czasie) oraz do pobrania programu off-line na maksymalnie 2 urządzenia należące do Licencjobjorcy). Szkolenie online z obsługi programu i wsparcie techniczne musi być bezpłatne.</p>	
<p>2. Program multimedialny z edukacji matematycznej dla uczniów klas 4-6</p>	<p>Program musi zawierać:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ćwiczenia adresowane do uczniów z trudnościami w uczeniu się matematyki, ● materiały do wykorzystywania na zajęciach terapii pedagogicznej, na zajęciach wyrównawczych i rewalidacyjnych, a także jako utrwalenie lub uzupełnienie na wybranych lekcjach matematyki, ● około 600 niepowtarzalnych, różnicowanych ekranów, które aktywizują ucznia, rozwijają zdolności samokształcenia, pomagają pokonać ewentualne trudności w nauce, ● zestaw różnorodnych ćwiczeń wspomagający i rozwijający umiejętności arytmetyczne, kształtujący umiejętności myślenia i jasnego formułowania wniosków, przygotowujący uczniów do wykorzystania wiedzy matematycznej w rozwiązywaniu problemów z życia codziennego i doskonalący wiele umiejętności z innych ważnych obszarów, ● zestaw angażujących ćwiczeń wyrównujących różnice edukacyjne uczniów z klas 4-6 w zakresie umiejętności matematycznych, a w szczególności: ćwiczenia sprawności rachunkowej, wykorzystanie i tworzenie informacji, modelowanie matematyczne, rozumowanie i tworzenie strategii, ● zadania umożliwiające harmonijny rozwój umiejętności interpretacyjnych ucznia, ● przewodnik metodyczny z podpowiedziami i gotowymi propozycjami zajęć, ● 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 ucznia lub zgodnych z jego bieżącymi zainteresowaniami). <p>Program musi zawierać zadania rozwijające i doskonalące obszary, takie jak: percepcja słuchowa,</p>	<p>1</p>



	<p>spostrzegawczość wzrokowa, logiczne myślenie, koncentracja uwagi, koncentracja wzrokowo-ruchowa. Program musi mieć możliwość wykorzystania podczas zajęć tradycyjnych oraz tych na odległość bez konieczności korzystania z zewnętrzznego oprogramowania.</p> <p>Praca z programem ma być możliwa zarówno offline (bez dostępu do Internetu) jak i online w każdym miejscu i czasie (szkoła, przedszkole, dom) z dostępem do Internetu.</p> <p>Konieczne jest także:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów • 3 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 6 stanowisk offline (praca bez dostępu do Internetu). • licencja bezterminowa <p>Możliwość pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS).</p>	
<p>3. Program multimedialny dla klas 1-3 mających problemy z zakresem matematycznego, dyskalkulii.</p>	<p>Program multimedialny musi mieć możliwość wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych, a także innych mających na celu kształtowanie i nabywanie umiejętności matematycznych na poziomie pierwszego etapu edukacyjnego (klasy I-III) lub wyrównawczo w klasach starszych.</p> <p>Musi zawierać: ponad 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: 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. zadania z treścią i inne), 200 kart pracy do wydruku oraz zestawu materiałów dodatkowych (klocki, liczmany, zegar, itp.) w jednym pudełku.</p> <p>Materiał ma cechować następujące rozwiązania metodyczne: od konkretnego do abstrakcji, materiał bliższy dzieciom (tzw. „Matematyka codzienności”), zadania na logiczne myślenie, ćwiczenie metodą tzw. matych kroczków – każde działanie jest rozdzielone na mniejsze etapy, produkt zawiera matematyczne gry zespołowe, w których mogą brać udział pary lub grupy dzieci uczęszczające na zajęcia, duża część materiału poświęcona umiejętności szacowania, a także odczytywaniu wykresów, zadania na myślenie przestrzenne i perspektywiczne, elementy kodowania, a także przykłady matematyki twórczej, inne ćwiczenia terapeutyczne, np. ćwiczenia kształtujące percepcję wzrokową na materiale typowo matematycznym.</p> <p>W programie materiał ćwiczeniowy ma być podzielony na 5 dużych działów, a w każdym z nich wydzielone zestawy ćwiczeń: 1. Od jedności do wielkości 2. Dodawanie i odejmowanie, to całkiem proste zadanie 3. Mnożymy, dzielimy, liczbami się bawimy 4. Jak się nie zgubimy, cały świat zmierzymy 5. Trochę tamtychówek, dla mądrych główek.</p> <p>Dodatkowo w skład zestawu wchodzi: tradycyjne elementy wyposażenia: kolorowe klocki, banknoty i monety polskie, zegar, drukowane elementy wyposażenia: instrukcja użytkowania, dokument</p>	<p>1</p>



	<p>licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, a także poradnik metodyczny ze scenariuszami zajęć.</p> <p>Licencja produktu (beztterminowa) musi być minimum jednostronnie wyrażona, co upoważnia do pracy on-line jednego zalogowanego użytkownika na dowolnym urządzeniu (w dowolnym miejscu i czasie) oraz do pobrania programu off-line na maksymalnie 2 urządzenia należące do Licencjobjiorcy. Szkolenie online z obsługi programu GRATIS. BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta.</p>	
<p>4.</p> <p>Program multimedialny do ćwiczeń percepcji słuchowej oraz dla dzieci z problemami przetwarzania słuchowego.</p>	<p>Program składa się z zestawu interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji słuchowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartej na analizatorze słuchowym oraz zestaw interaktywnych ćwiczeń stymulujących wyższe funkcje słuchowe.</p> <p>Program musi posiadać rekomendację Polskiego Towarzystwa Dysleksji.</p> <p>Musi zawierać: ponad 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: odsluchiwanie 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 w zabawnych rymowankach uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne), 200 kart pracy do wydruku, idealne narzędzie na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, logopedyczne, rewalidacyjne i inne mające na celu kształtowanie usprawnianie percepcji słuchowej</p> <p>W programie muszą być wydzielone działy ćwiczeń interaktywnych:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków 2. Sekwencje i rytm 3. Słuch fonemowy 4. Synteza słuchowa 5. Analiza słuchowa 6. Pamięć słuchowa i polecenia złożone 7. Rymy i zagadki 8. Zabawy słuchowe (zawierające ćwiczenia niesklasyfikowane w innych działach, np. koordynacja słuchowo-ruchowa itd.) <p>Dodatkowo w skład programu mają wchodzić: Drukowany poradnik metodyczny o tematyce percepcji słuchowej, mikrofon + statyw, karta dźwiękowa USB, słuchawki, głośniczki stereo USB+MiniJack, okrągłe żetony, kolorowe patyczki, trójkąt muzyczny, drewniane pudełko akustyczne, książki z kursem e-kreda, licencja, instrukcja instalacji, KOD odblokowujący dostęp do szkolenia online</p> <p>Program musi stymulować wyższe funkcje słuchowe, składać się z ponad 500 ekranów interaktywnych, kart pracy do wydruku, poradnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych (typu mikrofon, słuchawki, głośniki) w jednym pudełku oraz uwzględniać następujące działy ćwiczeń multimedialnych:</p> <p>Lokalizacja i lateralizacja źródła dźwięków, Identyfikacja i dyskryminacja dźwięków, Rozpoznawanie cech dźwięków, Czasowe aspekty słyszenia, Rozumienie mowy w obecności dystraktorów, Rozumienie mowy zniekształconej, Rozmaitości, Wyzwania słuchowe</p> <p>Zestawy ćwiczeń w programie mają być zaprojektowane tak, aby odzwierciedlały kryteria zawarte w definicji ośrodkowego zaburzenia przetwarzania słuchowego (CAPD) stworzonej przez Amerykańskie Towarzystwo Mowy i Słuchu (ASHA, 1996). zaburzenia przetwarzania słuchowego rozpoznaje się</p>	<p>1</p>

	<p>w przypadkach, w których co najmniej jedna z podstawowych wyższych funkcji słuchowych jest zaburzona. Do objawów zaburzeń przetwarzania słuchowego należą: trudności z rozumieniem dłuższych wypowiedzi, trudności w rozumieniu mowy w hałasie, trudności w lokalizacji źródła dźwięku, problemy z koncentracją, trudności w nauce czytania, nadwrażliwość słuchowa.</p> <p>Program musi wspierać terapię pozwalając na pracę zdalną bez korzystania z zewnętrznego oprogramowania, gwarantuje całkowite bezpieczeństwo danych osobowych pacjentów i terapeutów oraz przebiegu zdalnej terapii.</p> <p>Wymagania:</p> <p>Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu).</p> <p>Oprogramowanie dostępne na platformie programu musi działać działa poprawnie na większości urządzeń typu: tablety, smartfony, komputery stacjonarne, laptopy oraz tablicach interaktywnych i na monitorach dotykowych, na systemach Windows, Android oraz iOS.</p> <p>Szkolenie online z obsługi programu GRATIS.</p> <p>BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta.</p>	
<p>5.</p> <p>Program multimedialny skierowany do pracy z uczniami ze specjalnymi problemami edukacyjnymi (m.in. dysleksja, dysgrafia, dyskalkulia, dysortografia) w klasach 4-8.</p>	<p>Program skierowany do nauczycieli oraz pedagogów-psychologów do prowadzenia zajęć rewalidacyjnych i kompensacyjnych. Część materiału ćwiczeniowego może być równoległe wykorzystany do wspierania rozwoju kluczowych kompetencji językowych i matematycznych wśród uczniów: zaniedbanych społecznie, z niewielkim deficytem rozwoju intelektualnego, z wielkimi problemami widzenia i słyszenia, z różnymi formami nadpobudliwości (np. ADHD), z problemami emocjonalnymi w tym problemami ze spektrum autyzmu.</p> <p>Zestaw musi zawierać:</p> <p>około 500 ćwiczeń multimedialnych, które można komponować zależnie od zdiagnozowanych problemów ucznia, zestaw interaktywnych ćwiczeń, zabaw i gier edukacyjnych, nawiązujących do znanych gier komputerowych, 420 wydrukowanych kart pracy dostępnych również w programie, kwestionariusze diagnostyczne i teksty umiejętności z arkuszami odpowiedzi, poradnik metodyczny z instrukcją obsługi, poradnik dla rodziców, 1 długopis 3D wraz z szablonami rysunków dla uczniów z problemami matematycznymi, które zmieniają je w przestrzenne obiekty.</p> <p>Zestaw multimedialny przeznaczony dla nauczycieli szkół podstawowych oraz do wspierających ich pedagogów i psychologów. Pomaga przygotować się do pracy i pracować z samymi uczniami, a także z rodzicami dzieci z ryzykiem występowania i ze zdiagnozowanymi problemami z zakresu dysleksji, dysgrafii, dysortografii i dyskalkulii. Zestaw pomocy dydaktycznych, który: zawiera 4 powszechne „szkolne” dysfunkcje w 1 zestawie (Dysleksja, Dysgrafia, Dysortografia, Dyskalkulia).</p>	<p>1</p>

6.	<p>Program skierowany do pracy z uczniami z ADHD oraz specjalnymi problemami edukacyjnymi z klas 1-3.</p>	<p>Zestaw do terapii psychoneurologicznej dla uczniów 6-10 lat z zaburzeniami uwagi i koncentracji. Pakiet różnorodnych multimedialnych ćwiczeń, które pomagają w prowadzeniu ciekawych i skutecznych zajęć obszarach jak: percepcja, pamięć, grafomotoryka, ortografia, koncentracja, kompetencje emocjonalne i społeczne.</p> <p>Produkt musi zawierać: około 400 ćwiczeń multimedialnych, 300 wydrukowanych kart pracy, długopis 3D z kartami pracy, grę wielkoformatową do zabawy na dywanie - rozładowuje emocje, pomaga w usprawnianiu motoryki i koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej (gra to 10 plankowych figur geometrycznych); gra wzbogaca u dzieci umiejętności społeczne, językowe, myślenie operacyjne, pamięć i koncentrację uwagi (gra to 72 kartonowe kolorowe elementy i różne warianty zabawy), poradniki metodyczne ze scenariuszami prowadzenia zajęć, szkolenie on-line dla nauczycieli</p> <p>Wymagania: Licencja otwarta</p>	1
7.	<p>Program o tematyce przeciwdziałania przemocy i agresji.</p>	<p>Program pozwala przygotować szkołę podstawową do skutecznego przeciwdziałania przemocy, agresji i uzależnieniom, a także wspierania rodziców i dzieci z problemami emocjonalnymi. Skierowany do pracy z uczniami 7-15 lat</p> <p>Program musi pomóc: komunikować się z uczniem, tak by w sposób naturalny, w trakcie rozwiązywania bieżących problemów, wspierać i rozwijać u niego kompetencje niezbędne do budowania prawidłowych relacji z rówieśnikami i dorosłymi, budować w szkole klimat sprzyjający rozwojowi postaw prospołecznych, stawiać granice w sposób zdecydowany i konsekwentny, a za razem łagodny, doprowadzić do tego, aby wszyscy znali i stosowali te same reguły i normy, zrezygnować z zachowań agresywnych, dając uczniowi w zamian nowe strategie niezbędne do budowania satysfakcjonujących związków międzyludzkich.</p> <p>Model pracy oparty na behawioralnych metodach uczenia nowych strategii zachowania takich jak: asertywność, trening zastępowania zachowań agresywnych, porozumienie bez przemocy.</p> <p>Ma to być zbiór kilkuset dokumentów, konspektów i pomocy dydaktycznych w wersji elektronicznej, który kompleksowo wspiera szkołę (dyrektora, nauczycieli, wychowawców i specjalistów) oraz rodziców w obszarach problemami rozwojowymi w zakresie psychologicznym i społecznym uczniów w różnym wieku. Dokumenty ze względu na swoją obszerność oraz łatwość dostępu dla całej kadry pedagogicznej, zostały zamieszczone w programie komputerowym gwarantując wygodę w ich użytkowaniu. Możliwość wydrukowania dokumentów i w łatwy sposób przeszukiwania.</p> <p>Zawiera materiały dla nauczycieli:</p> <ul style="list-style-type: none"> • poradniki metodyczne podzielone na moduły tematyczne i grupy wiekowe uczniów, • scenariusze zajęć wychowawczych oraz materiały do ich prowadzenia, 	1

		<ul style="list-style-type: none"> • prezentacje tematyczne (w tym na wywiadówki dla rodziców) oraz poradniki, • ulotki informacyjne dla rodziców (wydrukowane, z możliwością ich dodruku z programu) 	
8.	Laptop	<p>Laptop o parametrach minimalnych:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procesor: AMD Ryzen 5 • Wyświetlacz WVA: przekątna 15,6", rozdzielczość FHD (1920 x 1080) z powłoką przeciw odbłaskową • Pamięć: 16GB (1x16GB) DDR4 3200MHz • Dysk: SSD NVMe PCIe M.2 o pojemności 512GB • Sieć bezprzewodowa: Wi-Fi, Bluetooth • System operacyjny: Windows 11 Pro 	1
9.	Program rozwijający kompetencje społeczne dla uczniów 6-13 lat	<p>Cechy produktu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • to dwa programy, których celem jest wzmocnienie oddziaływań terapeutycznych i profilaktycznych w odniesieniu do dzieci i młodzieży, której dotyczą problemy w zakresie nawiązywania relacji z rówieśnikami i funkcjonowania w różnych sytuacjach społecznych • programy wpływające korzystnie na poziom sukcesu osobistego, obraz samego siebie oraz przeciwdziałające występowaniu nieakceptowanych społecznie zachowań, • ćwiczenia multimedialne i scenariusze zajęć adresowane do młodszych i starszych uczniów szkoły podstawowej (6-13 lat), • blisko 300 ekranów multimedialnych z interaktywnymi ćwiczeniami, • ćwiczenia usprawniające umiejętności skutecznego komunikowania się, okazywania empatii, rozwiązywania konfliktów, budowania dobrych relacji z innymi, a także kształcenie sposobów radzenia sobie z problemami związanymi z procesem rozwojowym lub sytuacjami kryzysowymi, • materiały, które zgodnie z rozpoznanymi potrzebami, mogą być adresowane do większej grupy dzieci i młodzieży (uczestniczącej w zajęciach: socjoterapeutycznych, rozwijających kompetencje emocjonalno-społeczne, godzin wychowawczych, świetlicowych, terapii pedagogicznej, edukacyjnych, odbywających się podczas rocznego przygotowania przedszkolnego, edukacyjnych z zakresu edukacji społecznej w klasach i młodszych i starszych szkoły podstawowej). • osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany i ćwiczenia bardziej złożone, • zestaw materiałów dodatkowych w pudełku, w tym szczegółowy poradnik metodyczny z propozycjami spotkań tematycznych, • dwa programy (dwie części dla dwóch grup wiekowych), do każdego licencje dla 3 użytkowników, • dodatek w postaci kursu obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego ucznia). 	1



	<p>W produkcji mają znajdować się zestawy scenariuszy zajęć grupowych i indywidualnych przeznaczonych do pracy z uczniem w następujących obszarach: samodzielność, samoświadomość, samoregulacja, zainteresowania, motywacja wewnętrzna, identyfikowanie emocji wywołanych sytuacją, pragnienia, przestrzeganie norm i obowiązujących zasad, ocena własnego zachowania (przyczyn, skutków), odpowiedzialność, rozumienie zachowań i sytuacji społecznych, przyjmowanie perspektywy innych, przewidywanie zachowania innej osoby, rozpoznawanie zachowań asertywnych, rozumienie komunikacji, efektywne komunikowanie się i nawiązywanie pozytywnych relacji, kultury osobistej, manier, wyrażanie szacunku, empatia, cierpliwość, myślenie o innych, słuchanie innych, podtrzymywanie przyjaźni, radzenie sobie ze stresem, rozwiązywanie konfliktów i problemów, podejmowanie wyborów, skuteczne współdziałanie w zespole, funkcjonowanie w grupie, praca na rzecz innych, niesienie pomocy itp.</p>	
<p>10. Program pomagający czytać sylabami.</p>	<p>Pakiet dwóch programów zawierający zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki czytania opartych na zbiorze sylab otwartych oraz ćwiczeń inspirowanych metodą 18 struktur wyrazowych a także zbiór ćwiczeń polegających na praktycznym kształtowaniu umiejętności czytania różnorodnych wyrazów (a dla uczniów starszych - dłuższych form tekstowych), uporządkowanych w kilkunastu zestawach. Programy można będzie wykorzystać na zajęciach dydaktycznych (dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej, zajęciach rewalidacyjnych, w edukacji domowej i innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności lub wspomagać dla uczniów z dysleksją lub innymi trudnościami w czytaniu i pisaniu uczęszczających na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne lub dydaktyczno-wyrównawcze.</p> <p>Każdy rozdział programu musi być złożony z ćwiczeń mających na celu zabawę: w wyszukiwanie konkretnych sylab w zbiorze innych, w przyporządkowywanie tekstu pisanego do nagrań, w umiejętność odczytywania sylab, w uzupełnianie tekstów z lukami (np. rymowanek, w których ukryte zostały konkretne sylaby) i wiele innych.</p> <p>Całość interaktywną (ponad 1000 ćwiczeń) mają uzupełniać drukowalne karty pracy (ponad 200) oraz pomoce nieinteraktywne dołożone do pudełka karty, gra sylabowa, którą można wykorzystać również w ćwiczeniach bez komputera, poradniki metodyczne, instrukcja użytkownika, dokument licencyjny, gwarancja- książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych.</p> <p>Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu) ziela poprawnie na większości urządzeń typu: tablety, smartfony, komputery stacjonarne, laptopy oraz tablicach interaktywnych i na monitorach dotykowych. Szkolenie online z obsługi programu GRATIS. BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta.</p>	<p>1</p>

<p>11. Program dla uczniów klas 1-3 z ćwiczeniami pisania, czytania, liczenia</p>	<p>Program ma zawierać zestawy kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej. Może być wykorzystywany do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i wyrównawczych w klasach 1-3. Zestawy kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń świetnie sprawdzają się przy pracy z uczniami o podwyższonym ryzyku dysleksji, dysortografii i dyskalkulii. Doskonale wspomagają pracę korekcyjną z dziećmi, które natrafiły na problemy o podłożu wychowawczym lub emocjonalnym. Przeznaczone są do pracy ze wszystkimi dziećmi w klasie pierwszej wspomagając umiejętność poprawnego czytania, pisania, liczenia.</p> <p>Ćwiczenia interaktywne - do zastosowania na komputerach i tablicach interaktywnych. Zestaw zawiera także karty do samodzielnej pracy uczniów.</p> <p>Pomocny w pracy z dziećmi w oddziałach terapeutycznych i oddziałach integracyjnych w wieku 8-12 lat, a w przypadku dzieci z większymi deficytami rozwoju intelektualnego również w starszym wieku.</p> <p>Program pomaga w rozwoju kluczowych kompetencji m.in. wśród uczniów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • z niewielkim deficytem rozwoju intelektualnego, • z niewielkimi problemami widzenia i słyszenia, • z różnymi formami nadpobudliwości (np. ADHD), • z problemami ze spektrum autyzmu. <p>Powinien wspierać następujące funkcje poznawcze niezbędne dla rozwoju umiejętności czytelnego i poprawnego czytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • koncentracja uwagi, • sylabizowanie i budowanie zdań. • pamięć wzrokowa i słuchowa, • rozwijanie funkcji wzrokowych: analizy i syntezy, • rozwijanie funkcji językowych, <p>Zestaw powinien zawierać minimum:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 33 interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne, • 70 kart pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych. W zestawie są czarno-białe karty - wzorce do kopiowania. Można je również samodzielnie wydrukować w kolorze lub czarno-białe • 7 interaktywnych gier i zabaw klasowych, • 30 wydrukowanych dyplomów, dostępnych również w programie. <p>Powinien wspierać następujące funkcje poznawcze niezbędne dla rozwoju umiejętności czytelnego i poprawnego pisania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • koncentracja uwagi, • pamięć wzrokowa i słuchowa, 	<p>1</p>
---	---	----------

	<ul style="list-style-type: none"> • rozwijanie funkcji językowych, • umiejętności grafomotoryczne, • reguły ortograficzne. <p>Zestaw powinien zawierać minimum:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 94 interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne, • 6 interaktywnych gier i zabaw klasowych, • 120 kart pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych. W zestawie są czarno-białe karty - wzorce do kopiowania. Można je również samodzielnie wydrukować w kolorze lub czarno-białe. • 30 wydrukowanych dyptomów, dostępnych również w programie. <p>Powinien wspierać funkcje niezbędne dla rozwoju zdolności liczenia i rozwiązywania zadań matematycznych:</p> <ul style="list-style-type: none"> • syntezę i analizę wzrokową, • umiejętności grafomotoryczne aż do pisania cyfr, liczb i zapisywania działań matematycznych. • myślenie przyczynno-skutkowe, • orientację w przestrzeni, • spostrzegawczość i koncentrację uwagi, • rozpoznawanie kształtów, cyfr oraz znaków matematycznych, • myślenie operacyjne, w tym: porównywanie, segregowanie, dodawanie, odejmowanie i działania odwrotne, • pamięć, <p>Zestaw powinien zawierać minimum:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 129 interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne • 11 interaktywnych gier i zabaw klasowych, • 150 kart pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych. W zestawie są czarno-białe karty - wzorce do kopiowania. Można je również samodzielnie wydrukować w kolorze lub czarno-białe. • 30 wydrukowanych dyptomów, dostępnych również w programie. <p>Nośnikiem najlepiej jakby był pendrive, ilość stanowisk: nieograniczona a licencja: bezterminowa.</p>	
--	--	--

12.	<p>Program rozwijający kompetencje emocjonalne i społeczne dla dzieci 6-10 lat.</p>	1
-----	---	---

Program dydaktyczny, multimedialny skierowany do nauczycieli, pedagogów i terapeutów, który pomaga rozwijać kompetencje emocjonalne i społeczne u dzieci w wieku 6 – 10 lat. Pozwala na rozpoznawanie i efektywne zaspokajanie potrzeb rozwojowych dzieci w zakresie ich emocji i funkcjonowania społecznego. Program powinien być zgodny z podstawą programową i pozwalać na jej realizację w zakresie rozwoju kompetencji społecznych i emocjonalnych a także w realizacji obowiązku udzielania pomocy psychologiczno-pedagogicznej w szkole. Będzie wspomagał:

- budowanie pozytywnego obrazu siebie,
- kształcenie umiejętności rozpoznawania i nazywania emocji,
- zdolność radzenia sobie z emocjami własnymi i innych,
- rozwój empatii,
- kształcenie umiejętności funkcjonowania i współpracy w grupie,
- budowanie relacji,
- rozwój umiejętności dbania o własne zdrowie, higienę i bezpieczeństwo.

Zawartość programu (wymagane minimum):

- 40 lekcji multimedialnych na pendrive, w tym:
 - 40 animacji i pokazów slajdów,
 - ponad 90 ćwiczeń multimedialnych,
 - animowane nagrody za rozwiązanie zadań,
 - 50 kart pracy do wydruku

• publikacja - 40 scenariuszy zajęć, 50 kart pracy
 • publikacja – przewodnik metodyczny wraz z kartami obserwacji dziecka

Może być wykorzystywany na:

- zajęciach edukacyjnych w klasach I-III,
- godzinach wychowawcze w klasach IV,
- zajęciach socjoterapeutyczne,
- zajęciach rozwijające kompetencje emocjonalno-społeczne
- zajęciach świetlicowych.

Program to skuteczna profilaktyka trudnych zachowań i zapobieganie sytuacjom kryzysowym, sprawdzona metoda na integrację grupy, budowanie relacji rówieśniczych.
 Zajęcia multimedialne można prowadzić na komputerze, rzutniku i tablicy interaktywnej. Wersja do instalacji na 3 stanowiskach.

