

.....
(pieczęć firmy)

Dane dotyczące Wykonawcy:

Nazwa Wykonawcy:

Adres Wykonawcy:

powiat: województwo

nr telefonu

e-mail

NIP Regon

Osoba/ osoba upoważniona/ne do podpisania umowy:

Adres do korespondencji:

Osoba do kontaktów:

1. Po zapoznaniu się z przedmiotem zamówienia oferujemy wykonanie przedmiotu zamówienia – Zakup pomocy dydaktycznych dla uczniów ze specjalnymi potrzebami w ramach Rządowego programu „Aktywna tablica” za:

Cena netto zł,

Cena brutto zł,

Słownie (cena brutto).....

Okres gwarancji.....

.....
(nazwa i adres wykonawcy)

Wykaz oferowanych towarów

Lp.	Opis przedmiotu zamówienia	Ilość sztuk	Nazwa oferowanego przedmiotu zamówienia wraz z opisem lub wydrukiem proponowanej pomocy dydaktycznej, który potwierdzi zgodność pomocy dydaktycznej ze szczegółowym opisem przedmiotu zamówienia.
1.	Multimedialny program do zajęć specjalistycznych z uczniem z ADHD. Ćwiczenia w formie multimedialnej skoncentrowane są w obszarach stymulacyjnych: hamowanie reakcji, kontrola własnych emocji, koncentracja uwagi, gotowość do poświęceń na rzecz nadrzędnego celu, pamięć operacyjna. Ćwiczenia rozwijają w dzieciach z ADHD obszary deficytowe, ale jednocześnie dają poczucie kompetencji w sferach, gdzie dziecko będzie miało silnie pożądaną sprawczość. Zestaw zawiera: - pen-drive z ćwiczeniami multimedialnymi, - karty pracy (wydrukowane), - poradnik ze scenariuszami zajęć dla nauczyciela, - długopis Banach 3D z kartami pracy oraz materiałem do tworzenia modeli.	1	
2.	Program do rozwijania kompetencji emocjonalno-społecznych dzieci. Program pomaga w profilaktyce trudnych zachowań, zapobiega sytuacjom kryzysowym. Zawiera lekcje multimedialne na pendrive, ćwiczenia multimedialne, karty pracy.	1	
3.	Program, którego liczne strategie pozwalają osiągnąć równowagę emocjonalną dzieciom nadpobudliwym, wycofanym, mówiącym nie płynnie oraz przejawiającym liczne problemy wychowawcze. Program zawiera m.in. - pendrive lub płytę CD, - poradniki,	1	

	- scenariusze, - prezentacje multimedialne, - ulotki, - formularze z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku, - poradnik metodyczny, - gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów.		
4.	Program pomaga w rozwiązywaniu problemów takich jak przemoc i agresja. Zestaw zawiera m.in.: - pendrive lub płytę CD z elektronicznymi dokumentami (poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze) z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku, - poradnik metodyczny, - gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów.	1	
5.	Program zawierający ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycia języka. Zawiera ćwiczenia z obszarów takich jak: emocje, gesty, homonimy, synonimy, proste wyrażenia frazeologiczne. Jest uzupełnieniem ćwiczeń z programów dotyczących pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi. Materiały do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu przystosowane do działania na większości urządzeń multimedialnych.	1	
6.	Program zawierający ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycia języka. Zawiera ćwiczenia z obszarów takich jak: zwroty grzecznościowe, tempo, fluencja mowy, intonacja, złożone	1	

	wyrażenia frazeologiczne. Materiały do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu przystosowane do działania na większości urządzeń multimedialnych.		
7.	Zestaw 8 programów multimedialnych: Twórczość i konstrukcje, Zmysły i ruch, Poznawanie i rozumienie, Przyroda i czas, Ekologia i środowisko, Słowa i znaki, Liczenie i porównywanie, Święta i zwyczaje.	1	
8.	Program multimedialny zawierający ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka. Ćwiczenia obejmują następujące obszary: emocje, gesty, homonimy, synonimy, proste wyrażenia frazeologiczne. Stanowi uzupełnienie ćwiczeń dotyczących pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi.	1	
9.	Program do komunikacji alternatywnej i wspomagającej dla osób mających poważne problemy z porozumiewaniem się za pomocą mowy. Posiada regulację tempa mowy, opóźnienie startu wypowiedzi, dodawanie zdjęć, obrazków, posiada gotowe tablice, zmianę wielkości symboli, możliwość dołożenia własnych symboli, wpisywanie tekstu za pomocą klawiatury ekranowej.	1	
10.	Program multimedialny dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej. Program zawiera interaktywne ekrany do ćwiczeń poszczególnych głosek, pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy, ćwiczenia pozwalające nagrywać, a następnie odsłuchiwać głos dziecka. Zestaw zawiera mikrofon, głośniki, słuchawki. Zasoby multimedialne obejmują m.in. zakres: głosek szeregu szumiącego, głosek szeregu syczącego, głosek szeregu ciszącego, głosek R i L,	1	

	wspomaganie diagnozy logopedycznej, tematycznych zajęć logopedycznych.		
11.	Program multimedialny dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej. Program zawiera interaktywne ekrany do ćwiczeń poszczególnych głosek, pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy, ćwiczenia pozwalające nagrywać, a następnie odsłuchiwać głos dziecka. Zestaw zawiera mikrofon, głośniki, słuchawki. Zasoby multimedialne obejmują m. in. zakres: głosek tylnojęzykowych, głosek przedniojęzykowo-zębowych, słuchu fonemowego, mowy bezdźwięcznej, tematycznych zajęć logopedycznych.	1	
12.	Pakiet programów multimedialnych w skład, którego wchodzi programy: funkcje wzrokowe do kształtowania percepcji wzrokowej oraz pamięci wzrokowej. Słuch i mowa pakiet obejmuje ćwiczenia analizy i syntezy oraz pamięci słuchowej, które obejmują: rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków(wysokość, siła, kierunek, orientacja w przestrzeni, myślenie matematyczne, koncentracja i samokontrola, koordynacja i grafomotoryka, ortografia.	1	
13.	Urządzenie interaktywne wraz z pakietem aplikacji do rewalidacji. Interaktywna pomoc dydaktyczna dedykowana do ćwiczeń, gier i zabaw ruchowych oraz rewalidacyjnych. Zawiera w sobie zintegrowany system czujników ruchu. Obraz wyświetlany tworzy „wirtualny magiczny dywan”. Dane techniczne: sterowanie za pomocą pilota, wyposażony w czujniki ruchu, wbudowany projektor (lampa od 3200 ANSI Lumenów), wbudowany komputer, montaż sufitowy z możliwością regulacji, głośniki, zasilanie. Wśród aplikacji można wyróżnić ćwiczenia stymulujące w szczególności percepcję wzrokową, myślenie logiczne i abstrakcyjne oraz spostrzegawczość.	1	

14.	Zestaw multimedialnych ćwiczeń wspomagających nauczyciela w pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami. Repozytorium materiałów ułatwiających organizację edukacji włączającej i wspomagających zajęcia indywidualne na pierwszym etapie edukacyjnym. W programie znajdują się zasoby interaktywne wspomagające nauczyciela.	1	
15.	Pakiet multimedialny gier i zabaw wspierających wszechstronny rozwój dzieci. Ćwiczenia zawarte w programach aktywizują dzieci i oswajają je z pracą zespołową, przygotowując jednocześnie do nauki.	1	
16.	Laptop o parametrach technicznych: Procesor minimum: Intel i3, 4 GB RAM, 256 GB SSD, wbudowane wi-fi 802.11ac, LAN 1 Gb, karta dźwiękowa zintegrowana, DVD+-RW/ kamera wbudowana w ramkę ekranu, mikrofon, wielkość przekątnej ekranu minimum: 15,6" FullHD, karta graficzna zintegrowana, system operacyjny minimum Windows 10P.	2	

.....

(data i czytelny podpis wykonawcy)