***ZAŁĄCZNIK NR 1A.2***

**SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

**Zadanie nr 2 : Pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii procesów komunikacji, w tym zaburzeń przetwarzania słuchowego, dla uczniów z centralnymi zaburzeniami słuchu, słabosłyszących, z zaburzeniami koncentracji i uwagi, w tym z ADHD, ADD, autyzmem.**

Zapytanie obejmuje zakup i dostawę pomocy dydaktycznych bezpośrednio do Miejskiego Zespołu Szkół w Wysokiem Mazowieckiem.

Szczegółowy zakres rzeczowy obejmuje dostawę:

| **L.p.** | **Nazwa** | **Charakterystyka (wymagania minimalne)** |
| --- | --- | --- |
| 1. | Gra "Pamięć dźwiękowa" | Gra powinna zawierać: 16 kostek; planszę o wym. 33 x 40 cm; notes; kostkę. |
| 2. | Pomoc terapeutyczna "Piramida dźwięków" | Pomoc powinna składać się z 12 elem. (6 par) wykonanych z drewna |
| 3. | Zestaw kolorowych pudełeczek umożliwiających nagranie 10-sekundowych sekwencji | W skład zestawu powinno wchodzić 6 kolorowych pudełeczek o średnicy 4,5 cm, umożliwiających nagranie 10sekundowego dzwięku. |
| 4. | Program multimedialny Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 1 | Zestaw powinien zawierać : zadania interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka; ponad 220 ekranów interaktywnych, zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne: kostki emocji, pieczątki). Licencja bezterminowa. |
| 5. | Program multimedialny Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 2 | Zestaw powinien zawierać : zadania interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka; ponad 260 ekranów interaktywnych, zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne. Licencja bezterminowa |
| 6. | Program multimedialny AUTYZM. Tworzenie umiejętności życiowych | Zestaw powinien zawierać: kilkaset ekranów interaktywnych, kilkadziesiąt kart pracy, tablet, przewodnik metodyczny oraz zestaw pomocy sensorycznych (słuchawki wyciszające, fidget toys) w jednym pudełku. Licencja bezterminowa na co najmniej 4 stanowiska. |
| 7. | Moc Emocji PRO. Kompetencje emocjonalno-społeczne. Poziom 2 | Pakiet powinien zawierać: 60 lekcji multimedialnych; kreator komiksów; materiały dydaktyczne w formie pdf; 2 drukowane publikacje: przewodnik metodyczny i gotowe scenariusze zajęć wraz z kartami pracy i kartami obserwacji ucznia. |
| 8. | Moc emocji | Program powinien zawierać: 40 lekcji multimedialnych na pendrivie; publikacja – przewodnik metodyczny wraz z kartami obserwacji dziecka; publikacja - 40 scenariuszy zajęć, 50 kart pracy |
| 9. | Magnetyczna pomoc edukacyjna "Koło uczuć" | Zestaw powinien zawierać: 6 pacynek |
| 10. | Pomoc edukacyjna: Pacynki - Poznajemy Emocje | Zestaw powinien zawierać 6 gumowych figurek przedstawiają członków rodziny. Wys. figurek 8 cm |
| 11. | Figurki na palec - rodzina, 6 szt. | Zestaw powinien zawierać: 20 kwadratów o 10 różnych fakturach (płótno, sztruks, juta, kokos, sztuczna trawa, welur, skaden, satyna, krótkie i długie futerko). 2 rozmiary: do stóp (24,5 x 24,5 cm) i do rąk (10 x 10 cm) |
| 12. | Kwadraty fakturowe | Sześciany z pianki. Na ściankach kostki powinny znajdować się sznurki, napy, guziki, klamerki oraz suwak. Wym. nie mniejsze niż 30 x 30 x 30 cm |
| 13. | Kostka manipulacyjna z zebrą | Pomoc powinna zawierać: 40 serii po 4 obrazki w każdej; łącznie 160 kart o wym. 9,5 x 9,5 cm |
| 14. | Pomoc edukacyjna Mały Pan Jakub - historyjki z humorem i pomysłem | Zestaw powinien zawierać: 26 różnych opowieści - historii |
| 15. | Pomoc edukacyjna "Opowiedz o tym!" | Zestaw powinien zawierać: 18 piankowych kości o krawędzi 4 cm z obrazkami; 6 dwustronnych mat o wym. 30 x 21,2 cm, ze zdjęciami scenerii opowieści; 4 przezroczyste maty do tworzenia własnych scenerii przez dzieci; przewodnik edukacyjny. |
| 16. | Zbuduj fabułę - zestaw kart i kostek | Zestaw powinien zawierać 4 lusterka o wymiarach 12 x 3 x 21 cm., wykonane z tworzywa sztucznego. Każde lusterko powinno zawierać sześć wsuwanych zdjęć dzieci wyrażających prawdziwe emocje. |
| 17. | Naśladuj emocje - zestaw kart i lusterek | Pakiet powinien zawierać: instrukcja użytkowania A5 z numerem seryjnymi i karta rejestracyjną; 3 komplety kamieni po 18 czarnych i 18 białych każdy; 6 zestawów kości do gry; zestaw płóciennych woreczków do wypełniania; 1 zestaw sześciu długich sznurków; 25 pałeczek do ćwiczenia dłoni; 6 dużych kartonowych kół w 6 kolorach. Część cyfrowa powinna zwierać: 100 ekranów interaktywnych ćwiczeń indywidualnych lub multimedialnych ćwiczeń klasowych; 150 kart pracy współpracujących z elementami kartonowymi i ćwiczeniami multimedialnymi. Otwarta licencja dla całej placówki edukacyjnej. |
| 18. | Koordynacja i grafomotoryka. Specjalne potrzeby edukacyjne 6-10 lat | Gra powinna być wykonana z drewnianych tabliczek. W zestawie powinny znajdować się 3 drewniane kostki z rysunkami części twarzy; 18 elem. (6 tabliczek przedstawiających włosy, 6 - oczy, 6 - usta) |
| 19. | Ekspresje układanka | W zestawie powinno znajdować się 12 szt. szczypców w kształcie krokodyli. Długość ok. 11 cm |
| 20. | Szczypce - krokodyle | Powinny być wykonane z drewna, wyposażone w otwory, przez które dzieci mogą wkładać ręce. Wym. nie mniejsze niż 40 cm x 19cm x 20 cm., średnica otworów 10 cm. |
| 21. | Zgadywanka dotykowa | Zestaw powinien składać się z następujących elementów: szczypce o dł. ok. 10 cm; łyżka do formowania kulek o dł. ok. 16 cm; kroplomierz o dł. ok. 16 cm; szczypce kulkowe o dł. co najmniej 12 cm |
| 22. | Zestaw narzędzi do ćwiczeń motoryki ręki | Zestaw powinien zawierać: 90 kart o wym. 21,6 x 14 cm; książeczkę w języku polskim. Karty powinny przedstawiać zdjęcie lub zdjęcia określonej sytuacji społecznej. Na odwrocie powinien być tekst w języku angielskim. |