

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA w postępowaniu o udzielenie zamówienia publicznego pn.:

Dostawa pomocy dydaktycznych, sprzętu multimedialnego oraz wyposażenia do przedszkoli gminnych na terenie Gminy Cedry Wielkie w ramach projektu pn. „Upowszechnianie i podnoszenie jakości edukacji przedszkolnej w gminie Cedry Wielkie”

Istnieje możliwość stosowania elementów wyposażenia i opisanego poniżej sprzętu o równoważnych parametrach.

Zadanie nr 1 – Dostawa mebli i wyposażenia do przedszkoli

Lp.	Nazwa	Ilość Cedry Małe	Ilość Trutnowy	Ilość Koszwały	Suma	specyfikacja techniczna
1.	Kącik zabaw	0	1	0	1	Duży kącik do zabaw dla dzieci. Wykonany ze sklejki, kolorowej płyty MDF, płyty laminowanej i drewna, wyposażony w zjeżdżalnię, schody, materace i bulaje. Podesty pokryte wykładziną. Na ściankach tabliczki manipulacyjne (3 sztuki) np.: jabłko, słoneczko i konik. W podeście przy zjeżdżalni „okienko” umożliwiające zagłębienie do dolnego poziomu kącika. Do tej części, pod podestami, prowadzi kilka wejść, a podłoga jest wyściełana materacami. Wymiary co najmniej 273 x 273 x 203 cm Wysokość podestów co najmniej 59, 78, 94, 110 cm Wymiary schodów co najmniej 47 x 117 x 60 cm Wymiary zjeżdżalni co najmniej 43 x 132 x 60 cm Wymiary wejść co najmniej 50 x 80 cm Wymiary materacy co najmniej: 75 x 135 cm i 50 x 130 cm (2 szt.) Wymiary balkonu co najmniej 66 x 133 cm Wymiary podestu przy schodach co najmniej 54,5 x 141 cm Wymiary podestów przy zjeżdżalni co najmniej 54,5 x 54,5 cm i 54,5 x 84 cm Wymiary podestów przy balkonie co najmniej 54,5 x 84 cm

Załącznik nr 6 do SIWZ

2.	Szatnia z drzwiczkami	0	5	0	5	Eleganckie i funkcjonalne szatnie, wykonane z płyty wiórowej w tonacji klonu. Wyposażone w półeczkę, miejsce na naklejenie znaczka oraz przegródki z haczykami na ubrania i worki. Półeczka na buty ażurowa, co ułatwi utrzymanie szatni w czystości. 5 modułów Wymiary co najmniej 108 x 50 x 131 cm Szatnia wyposażona w drzwiczki (25 sztuk): Wykonane z płyty MDF. Wymiary co najmniej 19 x 65 cm
3.	Półeczka na kubeczki zielona	0	3	0	3	Półeczka z 5 haczykami np. na ręczniki i miejscem na 10 kubeczków (każdy otwór o śr. 7 cm), wykonana z kolorowej płyty MDF. Element, w którym umieszcza się kubeczki plastikowy. Wymiary co najmniej 67 x 18 x 25 cm
4.	Półeczka na kubeczki żółta	0	2	0	2	Półeczka z 5 haczykami np. na ręczniki i miejscem na 10 kubeczków (każdy otwór o śr. 7 cm), wykonana z kolorowej płyty MDF. Element, w którym umieszcza się kubeczki plastikowy. Wymiary co najmniej 67 x 18 x 25 cm
5.	Kącik do zabaw z pojemnikami	0	1	0	1	Dwustronna szafka z aplikacją np.: miasta wykonana ze sklejk lakierowanej, z co najmniej 4 kolorowymi pojemnikami na kółkach. Błat z płyty MDF imituje np.: jezdnię i zapewnia doskonałe miejsce do zabaw. Wymiary co najmniej 96 x 62 x 64 cm
6.	Multikącik	1	1	0	2	Domek służący do zabaw w sklep, bądź teatr, spełnia także funkcję biblioteczki. Posiada makatkę z kieszeniami do przechowywania pacynek oraz półeczki do eksponowania książek lub akcesoriów niezbędnych do zabawy w sklep. Wymiary co najmniej 115 x 80 x 165 cm. Wysokość blatu co najmniej 65 cm
7.	Poduszki sensoryczne	0	8	0	8	Miękkie, wygodne poduchy-zwierzątka w wesołych kolorach. Wypełnione granulatem, dzięki czemu dopasowują się kształtem do osoby siedzącej. Pokryte trwałą, zmywalną tkaniną PCV bez ftalanów, którą łatwo utrzymać w czystości. Stanowią podkład do ćwiczeń oraz miejsce zabaw dla dzieci. Mają wiele elementów

						sensorycznych. Wysokość co najmniej 60 cm Śr. co najmniej 80 cm Waga 4 kg Elementy sensoryczne np.: łapki na guziki, pischący nos, szeleszczące uszy, na głowie miłe w dotyku futerko, na brzuchu guziczki, dolne łapki ze sznurówkami, wypełnione grochem Rodzaje poduszek: - 2 x kotek - 2 x piesek - 2 x owieczka - 2 x krówka Zamawiający dopuszcza inne kształty poduszek (inne zwierzątka).
8.	Zestaw meblowy I	0	1	0	1	Wymiary zestawu co najmniej 185+89 x 41 x 173 cm Meble wykonane z płyty laminowanej o gr. 18 mm, w tonacji brzozy, uzupełnione detalami wykonanymi z kolorowej płyty laminowanej. W skład zestawu wchodzi co najmniej: - Mobilna szafka z półką do kącików, półotwarta, 1 szt. - Kuchenka/zlew, 1 szt. - Szafka D z 3 półkami na cokole, 1 szt. - Szafka M z 1 półką na cokole, 1 szt. - Szafka narożna na cokole, 1 szt. - Pojemnik naturalny, 18 szt. - Stelaż niski do daszków, 2 szt. - Półka do stelaży, 1 szt. - Daszek – np.: z kwiatkiem (Zamawiający dopuszcza inny kształt tego elementu), 1 szt.
9.	Zestaw meblowy II	0	1	0	1	Wymiary zestawu co najmniej 370 x 41 x 160 cm Meble wykonane z płyty laminowanej o gr. co najmniej 18 mm, w tonacji brzozy, uzupełnione detalami wykonanymi z kolorowej płyty laminowanej. W skład zestawu wchodzi co najmniej: - Szafka D z 3 półkami na cokole, 1 szt.

						-Szafka D z przegrodami na cokole, 1 szt. -Szafka M z 1 półką na cokole, 2 szt. -Drzwiczki do szafki z półkami M - brzozone, 1 para -Stelaż wysoki do daszków, 4 szt. -Półka do stelaży, 3 szt. -Pojemnik niebieski, 8 szt. -Pojemnik zielony, 6 szt. -Pojemnik żółty, 6 szt. -Pojemnik pomarańczowy, 4 szt. -Pojemnik czerwony, 6 szt. -Prowadnice, 12 par Zamawiający dopuszcza inne kolory pojemników.
10.	Zestaw meblowy III	0	1	0	1	Wymiary zestawu co najmniej: 444 x 41 x 200 cm Meble wykonane z płyty laminowanej o gr. co najmniej 18 mm, w tonacji brzozy, uzupełnione detalami wykonanymi z kolorowej płyty laminowanej. W skład zestawu wchodzi: -Mobilna szafka z półką do kącików, zamknięta, 1 szt. -Kącik manipulacyjny, 1 szt. -Szafka 1/8 koła D na kółkach, 2 szt. -Szafka z półkami na pojemnik na kółkach, 1 szt. -Pojemniki na kółkach - brzozone, 1 szt. -Szafka D z 3 półkami na cokole, 1 szt. -Pojemnik naturalny, 3 szt. -Stelaż wysoki do daszków, 2 szt. -Półka do stelaży, 1 szt. Daszek – zamek (Zamawiający dopuszcza inny kształt elementu), 1 szt.
11.	Szafka na łóżeczka z drzwiami	0	1	0	1	Wykonana z płyty laminowanej w tonacji buku lub brzozy, o gr. 18 mm. Szafa przeznaczona do przechowywania łóżeczek przedszkolnych oraz pościeli. Pomieści 15 takich kompletów. W górnej części przegródki na pościel, w dolnej miejsce na łóżeczka. Szafka bez cokołu, co ułatwi umieszczanie łóżeczek w szafie,

Załącznik nr 6 do SIWZ

						jednak dla zwiększenia stabilności należy przykręcić ją bezpośrednio do podłogi. Elementy mocujące winny znajdować się w zestawie. Wymiary co najmniej 142 x 62 x 201 cm Wysokość części na łóżeczka co najmniej 99 cm Wymiary przegródki na pościel co najmniej 45 x 16 cm (wysokość regulowana)
12.	Lampa I	1	2	1	4	Lampa do kącików relaksacyjnych czy pomieszczeń sprzyjających stymulacji i aktywizacji zmysłów. Zmieniające się kolory (co najmniej 16) stymulują uwagę dziecka i wprowadzają tajemniczy nastrój. Jasność i kolor światła można zmieniać dzięki pilotowi na podczerwień (działa w promieniu 4 m). Do lampy winien być dołączony także zasilacz (czas działania naładowanego urządzenia: powyżej 8 godzin, czas ładowania: 4-8 godzin). Wykonana z tworzywa sztucznego. Wymiary co najmniej 40 x 40 x 40 cm Długość kabla zasilającego co najmniej 1,85 m Maksymalne obciążenie 100 kg Temp. użytkowania od -14 do +35 stopni Celsjusza
13.	Stół prostokątny zielony	0	3	0	3	Stół wykonany ze sklejki o grubości 25 mm, z kolorowym lamiatem HPL. Rogi blatu delikatnie zaokrąglone. Nogi okrągłe o śr. co najmniej 55 mm, z regulacją wysokości co najmniej: 40, 46, 52, 58 cm Wymiar co najmniej 120 x 80 cm
14.	Stół prostokątny żółty	0	2	0	2	Stół wykonany ze sklejki o grubości 25 mm, z kolorowym lamiatem HPL. Rogi blatu delikatnie zaokrąglone. Nogi okrągłe o śr. co najmniej 55 mm, z regulacją wysokości co najmniej: 40, 46, 52, 58 cm Wymiar co najmniej 120 x 80 cm
15.	Dywan w klasy	0	1	0	1	Dywan wykonany techniką chromo-jet pętelka (lub równoważną). Spód pokryty antypoślizgiem. Kolor różowy. Wymiary co najmniej: 1 x 2 m
16.	Dywan Miasto	0	1	0	1	Dywan antystatyczny i łatwy w utrzymaniu czystości. Materiał 100% poliamid. Żelowy podkład zapewniający antypoślizgowość. Wymiar co najmniej: 1,3 x 1,7 m
17.	Dywan Żaba	0	1	0	1	Skład runa 100%. Wymiary co najmniej: 2 x 3 m

Załącznik nr 6 do SIWZ

						W dywan wkomponowanych co najmniej 16 różnych figur w dwóch kolorach zakrytych elementami w odpowiednich kształtach np. kwiatki. Figury winny być w dwóch kolorach np.: niebieski i zielony.
18.	Dywan do relaksacji	0	1	0	1	Kolorowy dywan z wesołymi wzorkami do kącika relaksacyjnego. Wymiary co najmniej 2 x 3 m
19.	Materac	0	10	0	10	Materac o wymiarach co najmniej: 140 x 60 x 7 cm
20.	Materac dla malucha	0	2	0	2	Pokrowiec z 2 rodzajów tkanin: jedna strona z bawełny, druga z tkaniny PCV. Wymiary co najmniej: 120 x 60 x 7 cm
21.	Ławki gimnastyczne	0	3	0	3	Ławki wykonane z lakierowanego drewna iglastego. Drewniane nogi posiadające niebrudzące stopki z gumy. Wsporniki stalowe łączące elementy ławki usztywniającego jej konstrukcję zapewniając stabilność oraz bezpieczeństwo eksploatacji. Wszystkie krawędzie płyty, belki oraz nóg zaokrąglone. Ławka posiada stały zaczep umożliwiający zawieszanie na drabinie, drążku lub skrzyni gimnastycznej. Po odwróceniu belka ławki o szerokości co najmniej 10 cm może służyć jako równoważnia. Wysokość co najmniej 31 cm. Długość co najmniej 2 m.
22.	Biblioteczka z ławeczką	1	1	0	2	Mebel łączy funkcję biblioteczki i siedziska. Zapewnia łatwy dostęp do książek, a także pełni funkcję kącika czytelniczego. Wykonany z płyty wiórowej w tonacji brzozy, z obrzeżem multiplex (lub równoważnym), z kolorowymi elementami z płyty MDF. Wymiary co najmniej 98 x 90 x 66 cm. Wysokość siedziska co najmniej 34 cm.
23.	Fotelik narożny I	0	1	0	1	Piankowy foteliki pokryty trwałą tkaniną PCV, wolną od ftalanów. Wymiary co najmniej 51 x 44 x 42 cm. Wysokość siedziska co najmniej 20 cm.
24.	Fotelik narożny II	0	2	0	2	Piankowy foteliki pokryty trwałą tkaniną PCV, wolną od ftalanów. Wymiary co najmniej 58 x 50 x 52 cm. Wysokość siedziska co najmniej 26 cm.
25.	Stół kwadratowy	0	2	0	2	Wykonany z polietylenu, ze stalowymi nogami z regulacją wysokości. Zatyczki z tworzywa chronią podłogę przed zarysowaniem. Wymiary blatu co najmniej 62 x 62 cm.

Załącznik nr 6 do SIWZ

						Regulacja wysokości 40-60 cm Kolor: do uzgodnienia z Zamawiającym
26.	Krzesełka kolorowe	0	4	0	4	Krzesełka wykonane z tworzywa sztucznego. Szeroko rozstawione i odchylone do tyłu nogi zapewniają wysoką stabilność. Powierzchnia z tworzywa odporna na zarysowania, zabrudzenia i wilgoć. Kolor: do uzgodnienia z Zamawiającym.
27.	Biurko	2	2	0	4	Biurko wykonane z płyty laminowanej o gr. co najmniej 18 mm w tonacji np. brzozy, wykończone obrzeżem o gr. co najmniej 2 mm, z kolorowymi elementami z płyty MDF. Wyposażone w szafkę na zamek i 1 szufladę. Wymiary co najmniej: 109 x 70 x 73 cm
28.	Kzesło obrotowe	0	2	0	2	Ergonomiczne krzesło obrotowe z wyraźnie profilowanym oparciem i siedziskiem, a także podłokietnikami o regulowanej wysokości. Wyposażony w mechanizm ruchowy CPT umożliwiający regulację odległości oparcia od siedziska oraz regulację kąta nachylenia oparcia względem siedziska. Posiadający atest na niepalność (zgodnie z normą PN-EN 1021-1 oraz PN-EN 1021-2). Materiał 100 % poliester. Śr. co najmniej 64,5 cm Wysokość siedziska 45-58 cm
29.	Szafa dla nauczycieli	0	2	0	2	Szafa wyposażona w półkę i drzwiczki w górnej części oraz 8 szuflad w dolnej. Półki pozwalają na przechowywanie segregatorów. Szafka na nóżkach. Szuflady zamocowane na solidnych prowadnicach, uniemożliwiających ich wypadanie z szafki. Wykonane z płyty laminowanej o grubości co najmniej 18 mm, w odcieniu brzozy, z trwałym obrzeżem ABS multiplex o grubości co najmniej 2 mm. Fronty wykonane z kolorowej płyty MDF. Wymiary co najmniej 94 x 45 x 189 cm
30.	Materace narożne – kształtki rehabilitacyjne	0	1	0	1	Złączone ze sobą na stałe trójkąty tworzą dużą powierzchnię do ćwiczeń gimnastycznych lub zabaw. Materace pokryte trwałą tkaniną PCV, łatwą do utrzymania w czystości. Wymiary po rozłożeniu co najmniej: 150 x 150 x 8 cm.

Załącznik nr 6 do SIWZ

31.	Szafka	0	1	0	1	Kolorowa szafka w kształcie grzybka do wyposażenia kąpoków ekologicznych lub tematycznych. Służy do przechowywania książek, gier i innych pomocy. Wykonana z płyty laminowanej w tonacji buku i kolorowej. Wymiary szafki co najmniej: 90 x 46 x 149 cm. Zamawiający dopuszcza inny kształt szafki.
32.	Szafka	0	1	0	1	Kolorowa szafka do wyposażenia kąpoków ekologicznych lub tematycznych. Szafka przeznaczona do przechowywania książek, gier, zabawek i pomocy dydaktycznych na półkach lub w pojemnikach. Szafka wykonana z płyty laminowanej w tonacji brzozy, o grubości co najmniej 18 mm i kolorowej płyty MDF. Wymiary szafki co najmniej 48 x 48 x 116 cm. Szafka narożna.
33.	Lampa II	0	2	0	2	Lampa w kształcie sześcianu (Zamawiający dopuszcza inny kształt), która może służyć do rozjaśnienia pomieszczenia, ale także jako źródło dźwięku. Wbudowany głośnik Bluetooth pozwoli na odsłuchanie muzyki lub innych dowolnych dźwięków z urządzeń bezprzewodowych wykorzystujących tę technologię, takich jak: smartfon, tablet, laptop, komputer. Lampa ma możliwość zmiany kolorów (co najmniej 8 kolorów). Jasność i kolor światła oraz głośność można zmieniać dzięki pilotowi na podczerwień. Do głośnika winien być dołączony także zasilacz (czas działania naładowanego urządzenia co najmniej 8-12 godzin). Długość boku lampy co najmniej 15 cm. Długość kabla zasilającego co najmniej 1,7 m.
34.	Tablica korkowa I	0	2	0	2	Korkowa tablica z drewnianą ramą, do prezentacji prac lub wywieszania ogłoszeń. Wymiary co najmniej 90 x 150 cm
35.	Tablica korkowa II	0	2	0	2	Korkowa tablica z drewnianą ramą, do prezentacji prac lub wywieszania ogłoszeń. Wymiary co najmniej: 60 x 120 cm
36.	Lustro	0	1	0	1	Lustro bezpieczne dla dzieci z możliwością montażu kolorowych aplikacji. Wymiary lustra co najmniej 72 x 132 cm
37.	Dekoracja do lustra	0	1	0	1	Dekoracje wykonane ze sklejk, z barwną aplikacją. Dekoracja zawiera co najmniej 3 aplikacje np.: wieża zamkowa, smok, łąka, pałac.
38.	Skrzynia	0	3	0	3	Skrzynia wykonana z tworzywa sztucznego wyposażona w wygodne kółka ułatwiające przemieszczanie, praktyczne zatrzaski oraz specjalne otwory odprowadzające powietrze oraz zamknięcie ułatwiające przechowywanie np. zabawek. Parametry skrzyni:

Załącznik nr 6 do SIWZ

						- pojemność co najmniej 52 l - wymiary co najmniej 58 x 37 x 40 cm Zamawiający wymaga, aby każda skrzynia była w innej kolorystyce.
39.	Kosz na śmieci	0	2	0	2	Pojemność co najmniej 20 litrów Wysokość co najmniej 39 cm Średnica co najmniej 26 cm Zamknięcie kosza w kształcie głowy zwierzęcia np. tygrysa, pieska, krówki, żabki. Zamawiający wymaga, aby kosze miały inną kolorystykę i kształt zamknięcia.
40.	Kosz uchylny	0	2	0	2	Kosz uchylny Click-it o pojemności co najmniej 50 litrów i wymiarach co najmniej 38,5 x 33,5 x 63,5 cm.
41.	Szafka na instrumenty	0	1	0	1	Szafka wyposażona w drzwiczki i szufladę. Wykonana z płyty laminowanej o grubości co najmniej 18 mm, w tonacji buku, z obrzeżem PCV. Wymiary co najmniej 53 x 40 x 50 cm
42.	Duży stolik piknikowy	0	2	0	2	Bezpieczne miejsce do zabaw dla co najmniej 6 maluchów. Stół posiada zaokrąglone boki oraz łatwą do sprzątania gładką powierzchnię. Wymiary co najmniej 100 x 93 x 53.
43.	Krzesółka z regulowaną wysokością	0	25	0	25	Krzesło z siedziskiem i oparciem wykonanym ze sklejki bukowej w kolorze naturalnym, o gr. co najmniej 6 mm. Stelaż wykonany z rury płasko-owalnej o wym. 38 x 20 mm. Podstawa w kształcie litery H zapewniająca stabilność. Błat chroniony przed zarysowaniem stopkami umieszczonymi pod stelażem siedziska. Zatyczki z tworzywa chronią podłogę przed zarysowaniem. Krzesła można stawiać jedno na drugim, a także zawieszać na blacie Wysokość regulowana Kolor stelaża do uzgodnienia z Zamawiającym.
44.	Straganik narożny	1	0	0	1	Straganik z licznymi półeczkami, daszkiem i ladą, wyposażony w kieszenie z tkaniny. Wykonany z płyty laminowanej o grubości co najmniej 18 mm w tonacji brzozy. Wysokość blatu co najmniej 52 cm. Wymiary co najmniej 93 x 75 x 125 cm

Zadanie nr 2 – Dostawa pomocy dydaktycznych

Lp.	Nazwa	Ilość Cedry Małe	Ilość Trutnowy	Ilość Koszwały	Suma	specyfikacja techniczna
1.	Zestaw gimnastyczny	0	2	0	2	Wieloelementowy zestaw, który pozwala na tworzenie różnych torów przeszkód i ciekawych układów do ćwiczeń gimnastycznych. -drażki gimnastyczne o dł. co najmniej 70 cm - 8 szt. -obrace o śr. co najmniej 50 cm - 4 szt. -cegły łączniki - 4 szt. -zaciski - 30 szt. -pachołki - 4 szt. (2 żółte, 2 czerwone). Zamawiający dopuszcza inną kolorystykę.
2.	Warsztat majsterkowicza drewniany	1	1	0	2	Warsztat dla małego majsterkowicza o dużej powierzchni wykonany z drewna. W skład zestawu wchodzi stół, półeczki, młotek, śrubki, piła, imadło oraz inne narzędzia, które pozwolą rozwijać zdolności motoryczne. Wymiary co najmniej 60 x 55 x 80 cm.
3.	Kącik kuchenny	1	1	0	2	Kącik kuchenny wykonany ze sklejki. Wyposażony w szafkę z drzwiczkami, zlewozmywak, piekarnik, płytę grzewczą i liczne półeczki oraz wieszaki i podpórki na sztućce. Wymiary co najmniej 121 x 40 x 112 cm. Wysokość blatu co najmniej 61 cm.
4.	Interaktywne oprogramowanie edukacyjne	0	1	0	1	Moduł interaktywnego oprogramowania edukacyjnego z konsolą sensoryczną współpracującego z komputerem PC: - Konsola sensoryczna z systemem rozpoznawania obiektów (kart opartych o zasadę kodów QR), kamerą internetową wbudowaną w konsolę i 3 sensorami (ruchu, dźwięku i temperatury) współpracująca z komputerem PC. Wymiar co najmniej: 48 x 49 x 10 cm, Waga ok 4 kg - Interaktywne środowisko nauczania, którego celem jest przekazanie wiedzy i umiejętności za pomocą narzędzi technologicznych.

Załącznik nr 6 do SIWZ

						- Pozwala na poznawanie liczb, podstaw matematyki, zbiorów, podstaw języka angielskiego w zabawie liczbami i kolorami oraz zabawę poprzez doświadczenia z dźwiękiem, temperaturą i ruchem. - Oprogramowanie daje możliwość tworzenia przez nauczyciela własnych zadań, modyfikowanie niektórych zadań na potrzeby zajęć czy tworzenia z dziećmi własnych animacji komputerowych w oparciu o własne rysunki czy zdjęcia. Program nauczania obejmujący min. 6 następujących obszarów tematycznych: 1. "Ja" - części ciała, drzewo genealogiczne rodziny, czynności codzienne, itp. 2. "Mój dom" - figury geometryczne, higiena osobista, projektowanie pokoju, itp. 3. "Moje miasto" - mapa miasta, znaczenie transportu, bezpieczeństwo na drodze, itp. 4. "Ziemia" - ochrona środowiska, recykling, fizyczna mapa świata, znane miejsca na ziemi, itp. 5. "Natura" - klasyfikacja zwierząt, cykle życia, pory roku, itp. 6. "Przestrzeń kosmiczna" - układ słoneczny, itp. Zawartość modułu pracowni i zakres dostawy: - Oprogramowanie edukacyjne na nośniku USB lub DVD/CD zawierające min. 70 zadań (w tym aplikacje umożliwiające pewne modyfikacje czy tworzenie własnych zadań) - Konsola sensoryczna wraz z kompletem kabli przyłączeniowych do zasilania i połączenia z PC; - Pojemnik z akcesoriami 3D (min. 256 sztuk kart do realizowania lekcji). Wymiary pojemnika 32,5 x 41,5 x 7 cm, waga ok. 2,3 kg; - Podręcznik dla nauczyciela w języku polskim obejmujący min. 32 lekcje (w formie cyfrowej); - Instrukcja obsługi w języku polskim.
5.	Pakiet rewalidacyjny	0	1	0	1	Pakiet rewalidacyjny do Interaktywnej pomocy dydaktycznej dedykowanej do ćwiczeń, gier i zabaw opisany w pozycji nr 4. W aplikacjach rozróżniono dwa poziomy trudności do wyboru, zaś uczestnik zabawy otrzymuje wyraźną nagrodę po udanym wykonaniu zadania (brawo, oklaski). Proponowane gry i zabawy rozwijają w szczególności następujące funkcje: -koncentrację uwagi oraz koncentrację wzrokowo ruchową -poprawne wykonywanie instrukcji

					-rozwijanie orientacji przestrzennej -funkcje odprężająco-relaksujące, w tym zmniejszanie napięcia mięśniowego -pobudzanie do wyrażania pozytywnych emocji -rozwija dużą motorykę wykorzystując różnorodność ćwiczeń ruchowych W skład Pakietu wchodzi co najmniej 16 gier. Część z nich występuje w dwóch wersjach, co łącznie daje co najmniej 25 gier. Przykładowe rodzaje gier: • CYFERKI Zadanie polega na zaznaczaniu kwiatków w kolejności pojawiających się cyferek od 1 do 9. Aby to zrobić wystarczy wskoczyć na kwiatek lub tupnąć na niego. Można też machnąć nad nim ręką lub głową. • LITERKI Zadanie polega na zaznaczaniu kwiatków w kolejności pojawiających się liter od A do Z. Aby to zrobić wystarczy wskoczyć na kwiatek lub tupnąć w niego nóżką. Można też machnąć nad nim ręką lub głową. • TROPICIELE ŚLADÓW Gra polega na tropieniu zwierzęcych śladów pojawiających się na planszy. Dziecko tropi zwierzątko chodząc po ich śladach. Jeśli zadanie będzie wykonywane zbyt wolno, ślady znikną i grę będzie trzeba rozpocząć od nowa. U celu, dziecko zobaczy, jakie zwierzątko tropiło. • GRZYBOBRANIE Celem gry jest zebranie pojawiających się na leśnej ścieżce grzybków. Aby je zebrać wystarczy na nie tupnąć nóżką. Jednocześnie trzeba uważać na jeże, które też mają na nie ochotę. Gdy dotkniemy jeża, ten zabiera nam zdobyty wcześniej grzybek. Należy także pamiętać, aby trzymać się wyznaczonej ścieżki i nie obudzić sowy! • BANANOWA KRAINA Gra polega na zerwaniu jak największej liczby bananów zanim spadną one na ziemię. Banany spadają w dół wzdłuż widocznych lian. Aby je złapać należy klepnąć je rączką lub tupnąć nóżką. • RYBKI Zabawa polega na złowieniu jak największej liczby płynących rybek. Zasada jest prosta. Rybki płyną w stronę dziecka w trzech liniach. Aby je złapać należy klepnąć je rączką lub nóżką. • SPADAJĄCE JAJKA Gra polega na zebraniu jak największej liczby jajek zanim spadną na ziemię i się rozbiją. Aby to zrobić, należy na nie tupnąć lub klepnąć je rączką. • SŁOŃ I CUKIER Gra polega na zebraniu wszystkich kostek cukru. Wystarczy tupnąć na
--	--	--	--	--	--

Załącznik nr 6 do SIWZ

					nie nóżką lub machnąć nad nimi rączką. Trzeba uważać na słonia, bo on też bardzo lubi cukier i chętnie go zjada. Gdy zje kostkę cukru, robi sobie drzemkę, wtedy możemy odzyskać utracony cukier. • ELF Zabawa polega na zebraniu jak największej ilości prezentów. Aby złapać prezent wystarczy na niego klepnąć rączką lub tupnąć nóżką. • PSZCZOŁY I MIÓD W tej grze uczestnicy muszą odnaleźć jak największą ilość garnuszków z miodem, omijając fruważące pszczoły, które również mają ochotę na miód. Aby zaznaczyć garnuszek dziecko wskakuje na niego, tupie nogą, macha nad nim ręką lub głową. • PIŁKA NOŻNA Gra polega na strzelaniu goli przeciwnikowi. Dziecko porusza piłką poprzez wskoczenie na nią lub tupnięcie nogą. Wygrywa uczestnik, który strzeli najwięcej bramek. • WESOŁE MINKI Dzieci muszą odnaleźć smutne minki i odczarować, by były znowu wesole. Aby to zrobić należy klepnąć ją rączką lub tupnąć na nią nóżką. W razie pomyłki, zawsze można się poprawić. • LIŚCIE Gra polega na rozgarnianiu liści za pomocą nóg lub rąk podobnie, jak to dzieci robią jesienią w parku. Pod liśćmi ukrywa się jeź i grzybek. Zabawa polega na ich odszukaniu. Należy jednak uważać, bo wiatr psotnik cały czas nawiewa nowe liście. • PIANINO Gra polega na uczeniu się rozróżniania dźwięków. Pianino umożliwia dziecku zagranie dowolnej melodii poprzez tupanie nogą lub uderzanie ręką w odpowiednie klawisze. • BALONIKI Zabawa polega na przebijaniu latających baloników poprzez klepięcie rączką lub tupnięcie nóżką. • WODA Gra polega na symulowaniu ruchu wody. Wystarczy wejść na planszę i czujemy się tak, jakbyśmy po niej chodzili. W nowej odświeżeniu tło jest wyraźniejsze i jaśniejsze. Gra aktywizuje dziecko do wykonywania różnego rodzaju ćwiczeń ruchowych. Pozwala także na wykorzystanie realnych przedmiotów. Pobudza wyobraźnię i zachęca do wykonywania dotychczas niezbyt lubianych zadań.
--	--	--	--	--	--

Załącznik nr 6 do SIWZ

6.	Interaktywna pomoc dydaktyczna dedykowana do ćwiczeń, gier i zabaw	0	1	0	1	Jest to interaktywna pomoc dydaktyczna dedykowana do ćwiczeń, gier i zabaw ruchowych. Interaktywny dywan / mata to zintegrowany system czujników ruchu, który zawiera w sobie projektor, komputer oraz tablicę interaktywną. Jego funkcjonalność umożliwia szerokie spektrum zastosowania w każdym pomieszczeniu, na jasnym, jednolitym podłożu. Obraz wyświetlany ze specjalnie zaprojektowanego rzutnika tworzy „wirtualny, magiczny dywan” / „wirtualną, magiczną matę”, na którym dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym przeżywają wspaniałe przygody, począwszy od gier i zabaw ruchowych po edukację poznawczą ze wszystkich dziedzin wiedzy. Dziecko podczas zabawy ingeruje w jej tok za pomocą ruchów rękami lub nogami. Wymiary interaktywnego dywanu to ok. 2 x 3 m. Nauczyciel steruje urządzeniem przy użyciu pilota (zasada działania jest taka sama, jak w przypadku pilota do TV). Cechy urządzenia: 1. Możliwość podłączenia do internetu: - kablowego poprzez gniazdo RJ-45 umieszczone w tylnej płycie urządzenia - radiowego WiFi poprzez dongle WiFi wkładany do portu USB umieszczonego w tylnej płycie urządzenia (moduł WiFi w komplecie) Dostęp do internetu pozwala m.in. na: - zdalne wykonywanie upgradów, w tym dogrywanie nowych gier - zdalne wykonanie prac konserwacyjnych i serwisowych - zdalne włączanie i wyłączanie urządzenia 2. Możliwość podłączenia zewnętrznych głośników: Gniazdo AUDIO, umieszczone na tylnej płycie urządzenia pozwala na dołączenie zewnętrznego systemu nagłaśniającego. W komplecie zestaw 36 gier i zabaw interaktywnych. Przykładowe gry: • GRA MIŚ SZUKA MIODU Uczestnicy muszą odnaleźć jak największą ilość garnuszków z miodem, omijając fruujące pszczoły, które również mają ochotę na miód. Aby zaznaczyć garnuszek dziecko wskazuje na niego, tupie nogą, macha nad nim ręką lub głową. • GRA KAMYCZKI
----	--	---	---	---	---	---

Załącznik nr 6 do SIWZ

						Zadaniem dziecka jest skakanie po kamyczkach w kolejności pojawiających się cyferek od 9 do 1. Aby zaznaczyć kamyczek należy na niego wskoczyć, tupnąć nogą, machnąć nad nim ręką lub głową. • GRA PIANINO Pianino umożliwia dziecku zagranie dowolnego dźwięku poprzez tupnięcie nogą lub uderzenie ręką w odpowiedni klawisz. • GRA WODA Zachęca dziecko do aktywności imitującej zachowania w wodzie. Dzieci mogą stąpać lub pływać w wodzie bez zamoczenia ubranka. • GRA PIŁKA NOŻNA Polega na strzeleniu gola przeciwnikowi. Dziecko porusza piłką poprzez wskoczenie na nią lub tupnięcie nogą. Wygrywa uczestnik, który strzeli najwięcej bramek. • GRA KWIATKI Zadaniem dziecka jest zaznaczanie kwiatków, na których pojawiają się cyfry, w odpowiedniej kolejności od 1 do 9. Aby zaznaczyć kwiatek należy na niego wskoczyć, tupnąć nogą, machnąć nad nim ręką lub głową. Wygrywa dziecko, które pierwsze wskaże wszystkie kwiatki. • GRA LITERKI Zadaniem dziecka jest zaznaczanie kwiatków, na których pojawiają się litery alfabetu, w odpowiedniej kolejności od A do Z. Aby zaznaczyć kwiatek należy na niego wskoczyć, tupnąć nogą, machnąć nad nim ręką lub głową. Wygrywa dziecko, które pierwsze wskaże wszystkie kwiatki. • GRA TROPICIELE ŚLADÓW Dziecko tropi zwierzątka po ich śladach jakie zostawiają na planszy. Jeśli zadanie będzie wykonywane zbyt wolno, ślady znikają i grę należy rozpocząć od początku. Na końcu trasy wyznaczonej pojawiającymi się śladami pojawia się zwierzątko, które te ślady pozostawiło. Dzieci mogą więc zgadywać kogo tym razem tropią. • GRA WESOŁE MINKI Zadanie polega na znalezieniu smutnej minki i odczarowaniu jej na wesołą. Aby odczarować smutną minkę na wesołą dziecko musi klepnąć ją ręką lub tupnąć na nią nogą.
--	--	--	--	--	--	--

Załącznik nr 6 do SIWZ

					• GRA MINKOWA PLANSZA Gra polega na wypełnieniu całej planszy wesołymi minkami. Zadaniem dziecka jest odszukiwanie smutnych minek i odczarowanie ich na wesołe. Aby zamienić smutną minkę na wesołą należy klepnąć ją rączką lub tupnąć na nią nóżką. Trzeba się jednak spieszyć - wesołe minki szybko się nudzą i uciekają. • GRA MINKOWE PUZZLE Uczestnik zabawy szukając wesołych minek musi wypełnić nimi całą planszę, aby je zatrzymać na dłużej. Należy jednak unikać smutnych minek. Aby zatrzymać wesołą minkę należy klepnąć ją rączką lub tupnąć na nią nóżką. Trzeba się jednak spieszyć - wesołe minki szybko się nudzą i uciekają. • GRA LIŚCIE Zabawa pozwala dzieciom rozgarniać liście tak, jak to robią jesienią w parku. Należy jednak uważać, bo wiatr psotnik będzie się starał ponownie je nawiewać. • GRA PLANETY Gra polega na odgadnięciu wyglądu planety. Na panelu sterującym statku kosmicznego pojawia się nazwa, a na ekranie 3 ilustracje planet. Aby wskazać właściwą, wystarczy na nią wskoczyć lub tupnąć nóżką. Odpowiedni dźwięk mówi nam czy odpowiedź była dobra czy zła, ale nie ma się czym przejmować, bo złe odpowiedzi można poprawić i bardzo dużo się nauczyć już przy pierwszej turze! • GRA ELF Zabawa polega na zebraniu jak największej liczby prezentów w ciągu 4 minut. Aby pomóc ELFOWI złapać prezent, należy stanąć u dołu obrazu i tupnąć nóżką pod spadającą paczką. ELF przybiegnie i złapie go. W nagrodę dziecko może odkopać ze śniegu tajemniczy przycisk i nacisnąć go. • GRA SŁOŃ I CUKIER Gra polega na zebraniu wszystkich kostek cukru. Aby zebrać kostkę cukru wystarczy tupnąć na nią nóżką lub machnąć nad nią rączką. Trzeba uważać na słonia, bo on też bardzo lubi cukier i chętnie go zjada. Gdy słoń zje kostkę cukru, robi sobie krótką drzemkę, wtedy mamy szansę odzyskać utracony cukier. • GRA GRZYBOBRANIE Uczestnik gry ma na celu zebranie pojawiających się na leśnej ścieżce grzybków. Aby
--	--	--	--	--	---

Załącznik nr 6 do SIWZ

					zebrać brązowy grzybek wystarczy na niego tupnąć nóżką, jednocześnie uważając na jeże, które też mają na nie ochotę. Gdy dotkniemy jeża, ten zabiera nam zdobyty wcześniej grzybek. Należy także pamiętać, aby trzymać się wyznaczonej ścieżki i nie obudzić sowy! • GRA DROGA PRZEZ LAS Gracz musi zebrać wszystkie grzyby rosnące na ścieżce, ale nie wolno nadepnąć na jeża, bo on tego bardzo nie lubi. Należy trzymać się wyznaczonej ścieżki, aby nie obudzić sowy bo zacznie pohukiwać! • GRA BANANOWA KRAINA Gra polega na zerwaniu jak największej liczby kiści bananów zanim spadną one na ziemię. Aby pomóc małpce zerwać banany uczestnik staje na dole obrazu i tupie nóżką w odpowiednią lianę. Małpka wskoczy na nią i zerwie banany. Trzeba się spieszyć, bo banany spadają coraz szybciej! • GRA PĘKAJĄCE BALONIKI Zabawa polega na przebijaniu latających baloników. Aby przebić balonik można go klepnąć rączką lub tupnąć nóżką. Gra pozwala wykorzystać nadmiar posiadanej przez dzieci energii przed kolejnym zadaniem lub działaniem wymagającym większego skupienia. • GRA SUPER TENIS Uczestnicy gry mają szansę serwować i odbijać wirtualną piłkę do tenisa. Aby zaserwować należy machnąć nóżką nad piłką serwisową. Aby odbić piłkę przesuwamy rakietę nogą w odpowiednie miejsce. Gra przeznaczona dla 2 graczy. • FOKA I RYBKI Zabawa polega na złowieniu jak największej liczby pływających rybek. Aby pomóc focie złowić rybkę, należy stanąć z boku ekranu i tupnąć nóżką na wprost płynącej rybki. Foka przesunie się i połknie ją. Trzeba się spieszyć, bo rybki płyną coraz szybciej. • SPRYTNY DINO Gra polega na zebraniu jak największej ilości jajek zanim spadną na ziemię i się rozbiją. Aby pomóc Dinowi złapać jajko, należy stanąć u dołu obrazu i tupnąć nóżką pod spadającym jajkiem. Dino przybiegnie i je pochwyci. Trzeba się spieszyć, bo jajka spadają coraz szybciej.
--	--	--	--	--	--

					• ARCHEOLOGIA Zabawa polega na wyszukiwaniu skarbów w piasku. Można do niej użyć szczotki na długim kiju lub zwykłej zmiotki by za jej pomocą usunąć piasek z planszy. Jak wszystko zostanie dokładnie zamiecione ukażą się różne przedmioty z danej epoki. • SKOK W DAL Zabawa polega na oddaniu jak najdłuższego skoku. Należy stanąć na polu START, poczekać na sygnał i skoczyć tak daleko jak się tylko potrafi. Po serii pięciu skoków pojawiają się ich wyniki każdy zaznaczony innym kolorem. Długość skoków dzieci mogą też mierzyć same za pomocą kroków lub miarki. • GRA WIKINGOWIE Zadaniem dziecka jest podążanie szlakiem statku Wikingów i najszybsze zebranie wszystkich skarbów, które się pojawiają na jego drodze. Jeśli zadanie będzie wykonywane zbyt wolno, skarby znikają i grę należy rozpocząć od nowa. • GRA WYRAŻ SIEBIE Najważniejszą zasadą tej gry jest... brak zasad - ogranicza nas tylko nasza własna wyobraźnia i pomysły. A zatem użyj swojej wyobraźni i narysuj to, o czym pomyślisz używając rąk i nóg. Do wyboru są 3 kolory, które mieszając się ze sobą tworzą nieograniczoną paletę barw. • GRA KRĘGLE Zabawa w kręgle to emocjonująca gra, w której liczy się celność i uczciwa rywalizacja. Podobnie jak w prawdziwej grze, uczestnicy zbijają kręgle i zdobywają punkty. W wersji na podłogę interaktywną jako kulę można wykorzystać rekwizyt w postaci piłki lub innego dowolnego kulistego przedmiotu. Zmniejszając kulę, podnosimy poziom trudności. • GRA MISTRZ KIEROWNICY Poruszanie się autem po drogach miast jest przygodą, w której liczy się czujność i szybkość reakcji. Manewrując autem uczestnik gry wymija ciężarówki i inne obiekty, które znalazły się na drodze. Cel jest prosty - bezpiecznie przejechać zaplanowaną trasę w odpowiednim czasie, bawiąc się przy tym i spędzając radośnie czas. • GRA RAKIETY Zadaniem dziecka jest przejęcie jak największej liczby rakiet, które zdążają w kierunku
--	--	--	--	--	---

Załącznik nr 6 do SIWZ

					planety. Wystarczy wskoczyć na nie lub machać nad nimi rączka, aby przerwać ich lot. Zabawa jest dostępna w trzech trybach - łatwy, trudny i średni. • GRA MEDUZY Niedobre meduzy próbują przedrzeć się dalej! Dziecko musi stanąć na straży oceanu i wyłapać je wszystkie przy pomocy rak i nóg! Skacz, biegaj – po prostu ruszaj się! Gra jest bardzo dynamiczna. • GRA INSTRUMENTY Dziecko musi wskoczyć na pole z cieniem obiektu, aby odkryć, jaki instrument kryje oraz poznać jego brzmienie. Następnie musi wsłuchać się dokładnie. Następny poziom gry pozwoli sprawdzić, czy dziecku udało się zapamiętać wszystkie obiekty – ich wygląd oraz wydawany dźwięk. • GRA OWOCE Zadaniem dziecka jest napełnienie kosza spadającymi owocami przesuwając go za pomocą nogi lub ręki. Pamiętaj: małe owoce dają więcej punktów! Sprawdź swoją wiedzę i refleks na obu poziomach trudności. • GRA KRECIK Krecik chce wydostać się na powierzchnię drążąc tunel i tworząc kopiec na działce. Bądź sprytniejszy i pozbądź się nieproszonego gościa. Masz minutę żeby sprawdzić refleks swoich rąk i nóg. Skłoń krecika, by zamieszkał u sąsiada... • GRA SUPER BALL Zadaniem dziecka jest sterowanie platformą, tak by strącić wszystkie widoczne kafelki! Trzeba zdobyć jak najwięcej punktów w trzech trybach gry: tetris/combo/czas. • GRA MASTER MIND Zadaniem dziecka jest zapamiętanie i powtórzenie sekwencji obrazków pojawiających się każdym kolejnym etapie gry. • GRA KRAB Wskocz na wybraną muszlę i zbierz jak największą liczbę pereł. Omijaj pełzające kraby, które też bardzo lubią pereły.
--	--	--	--	--	--

7.	Laboratorium + zestaw do doświadczeń	0	1	0	1	Laboratorium: Wyposażone w dwa rozkładane blaty i dużo miejsca do przechowywania. Kółka (wyposażone w hamulce) ułatwiają przestawianie go z miejsca na miejsce. Szafka wykonana z białej płyty laminowanej, z blatem ze sklejki o grubości co najmniej 19 mm pokrytej kolorowym laminatem HPL. W głównej części znajduje się szafka z dwiema półkami, zamykana żaluzją (z dwiema półkami) oraz wysuwana szafka na kółkach, na pojemniki z tworzywa sztucznego (co najmniej 12 płaskich pojemników w komplecie). Po bokach znajdują się składane blaty. Na jednej ścianie zostało umieszczone lustro, na drugiej - tablica magnetyczna. Z każdej strony górnego wieńca jest halogen, doświetlający blat (włącznik znajduje się na bocznej ścianie). Dodatkowo szafka posiada 2 kontakty. Do szafki winny być zamocowane 4 wieszaki, które mogą posłużyć np. do zawieszenia wagi. Wymiary całości co najmniej 120 x 54 x 174 cm Wymiary blatów co najmniej: 54 x 95 cm Wysokość blatów co najmniej: 70 cm Długość szafki z rozłożonymi blatami co najmniej: 272 cm Wymiary wewnętrzne szafki co najmniej: 70 x 48 x 98 cm Wymiary szafki mobilnej co najmniej: 70 x 48 x 66 cm Zestaw do doświadczeń: Zestaw do wykonywania doświadczeń z wodą, składa się z co najmniej 42 części. Dzięki niemu w prosty sposób można wykazać, że lód pływa na wodzie, jakie są zmiany temperatury podczas jego topnienia w wodzie oraz ukazuje w jaki sposób zachodzą zmiany wyporności w wodzie morskiej. - co najmniej 2 podstawki; - co najmniej 8 probówek; - co najmniej 5 zbiorników; - co najmniej 5 pipet; - co najmniej 5 strzykawek; - co najmniej 1 wąż o dł. co najmniej 5 m; - co najmniej 3 termometry; - co najmniej 8 korków; - co najmniej 5 lejków;
----	--------------------------------------	---	---	---	---	---

						Wymiary co najmniej 15 x 5 x 5 cm.
8.	Zestaw mikrofonów	0	1	0	1	Zestaw co najmniej 6 kolorowych mikrofonów mp3 z bazą łatwą do podłączenia do komputera bądź gniazdka, umożliwiającą ich jednoczesne ładowanie. Różne kolory pozwalają na zorganizowanie zabawy w grupach jak również ułatwiają zlokalizowanie urządzeń, poprzez kontrolę nad tym, które dziecko w danej chwili używa konkretnego mikrofonu. Posiadają możliwość nagrywania i odtwarzania (co najmniej 4 godziny) dźwięków, piosenek i muzyki, można przenieść dane na dysk poprzez podłączenie mikrofonów do komputera. Wbudowana pamięć co najmniej 128 MB.
9.	Kamera edukacyjna	0	1	1	2	Kamera umożliwia dzieciom rejestrowanie ważnych lub zabawnych sytuacji. Pozwala na obserwację otoczenia, może posłużyć do nagrywania scenek przygotowanych przez dzieci, a następnie wspólną ich analizę w grupie. Nagrywanie filmików przez dzieci uczy ich obserwacji, przyzwyczajają do swobodnego mówienia przed kamerą i publicznością. Posiada wbudowaną pamięć co najmniej 32 MB.
10.	Zestaw spinaczy audio	0	1	0	1	Zestaw co najmniej 6 spinaczy audio, każdy z możliwością nagrywania dźwięków do co najmniej 10 sekund. Produkt może być wykorzystywany w zabawach (np. do nagrywania wskazówek, zgodnie z którymi mają postępować dzieci w trakcie gry) zarówno w domu, w szkole jak i na świeżym powietrzu. W zestawie znajduje się co najmniej 6 spinaczy w różnych kolorach z wymiennymi bateriami AG13.
11.	Podświetlany blat A3	0	1	0	1	Stół do podświetlania prac plastycznych oraz przezroczystych i przezroczystych obiektów, obserwowania wzorów, kształtów i kolorów. W stoliku zamontowana taśma LED, która zapewnia jasne, równomiernie oświetlone tło. Żywotność źródła światła LED co najmniej 50 000 godzin. Wymiary co najmniej: 48 x 35 x 1 cm Wymiary powierzchni podświetlania co najmniej: 41 x 28 cm

Załącznik nr 6 do SIWZ

						Waga do : 2,25 kg
12.	Kącik manipulacyjno - sensoryczny	0	1	0	1	Dwuczęściowe kąciki manipulacyjne wykonane z lakierowanej sklejk. Można je montować na dwa sposoby: w rogu sali lub płasko na ścianie. Zachęca dzieci wesołymi kolorami oraz różnymi atrakcjami, takimi jak przesuwanki czy elementy z tkanin o różnych fakturach. Kącik posiada: przesuwanki, drążek z kształtami, elementy z różnego rodzaju tkanin, z różnymi wypełnieniami - szeleszcząca folia, groch, dzwoneczki, silikon, piszczałka (mocowane na napy lub w inny bezpieczny dla dzieci sposób), aplikację np.: królika i elementy zapinane na różne sposoby (rzep, guzik).
13.	Domek na drzewie ze zjeżdżalnią	0	1	0	1	Wykonany ze sklejki, kolorowej płyty MDF i płyty laminowanej. Wyposażony w drzewko z kulodromem i kieszonką z tkaniny (ukrytą w pniu), schodki, bulaj, przesuwankę. Pod podestem ze schodkami znajduje się szafka z dwiema półkami, łatwa do wysuwania dzięki kółkom. W komplecie co najmniej: 8 sensorycznych woreczków - jabłek/gruszek (Zamawiający dopuszcza inny kształt np. śliwka) wypełnionych granulatem, tabliczka manipulacyjna, aplikacje sensoryczne. Wymiary co najmniej: 151 x 92 x 212 cm Wysokość podestów co najmniej: 59 i 78 cm Wymiary wejścia z boku co najmniej: 70 x 62 cm Bulaj o wym. co najmniej: 50 x 20 cm Wymiary szafki co najmniej: 50 x 62 x 50 cm Wymiary materaca co najmniej: 116 x 77 x 5 cm (wystaje 37 cm) Wymiary schodów co najmniej: 116 x 50 x 114 cm Zjeżdżalnia o wym. co najmniej: 43 x 133 x 60 cm
14.	Aplikacja drzewo z kulodromem	0	1	0	1	Aplikacje z kulodromem wykonane z kolorowej płyty MDF i lakierowanej sklejki, do których przytwierdzono, za pomocą kolorowych rzepów, tor (plastikowa rurka o śr. 43 mm), do którego maluch może wrzucać kolorowe kulki i obserwować, jak turlają się w dół wewnątrz kulodromu. Do zawieszenia na ścianie. W zestawie 3 kulki. W zestawie pojemnik z trawką o wym. co najmniej 72 x 16 x 15 cm, dzięki któremu kulki nie wypadają na podłogę Wymiary drzewka co najmniej: 87 x 132 cm Wymiary krzaka co najmniej: 81 x 44 cm

Załącznik nr 6 do SIWZ

						Wymiary płotka co najmniej: 86 x 49 cm Wymiarki chmurki co najmniej: 76 x 44 cm Zamawiający dopuszcza inny wygląd aplikacji np.: kwiatek, krzaczek, itp.
15.	Aplikacja myszka z kulodromem	0	1	0	1	Aplikacje z kulodromem wykonane z kolorowej płyty MDF i lakierowanej sklejki, do których przytwierdzono, za pomocą kolorowych rzepów, tor (plastikowa rurka o śr. 43 mm), do którego maluch może wrzucać kolorowe kulki i obserwować, jak turlają się w dół wewnątrz kulodromu. Do zawieszenia na ścianie. W zestawie co najmniej 3 kulki. W zestawie co najmniej: - 2 myszki (jedna z kieszonką z materiału) o wym. co najmniej 48 x 65 cm; - 2 okrągłe plasterki sera o śr. co najmniej 39 cm; - plasterek sera o wym. co najmniej 47 x 30 cm Zamawiający dopuszcza inny wygląd aplikacji np.: kotek, piesek, itp.
16.	Kulodrom kwiaty	0	1	0	1	Aplikacje z kulodromem wykonane z kolorowej płyty MDF i lakierowanej sklejki, do których przytwierdzono, za pomocą kolorowych rzepów, tor (plastikowa rurka o śr. co najmniej 43 mm), do którego maluch może wrzucać kolorowe kulki i obserwować, jak turlają się w dół wewnątrz kulodromu. Do zawieszenia na ścianie. W zestawie co najmniej 3 kulki. W zestawie: - co najmniej 2 pojemniki z trawką o wym. co najmniej: 39 x 16 x 15 cm, dzięki którym kulki nie wypadają na podłogę - co najmniej 4 kwiaty o wym. co najmniej 36 (lub 46) x 146 cm Zamawiający dopuszcza inny wygląd kulodromu.
17.	Paleta muzyczna	0	1	0	1	Paleta zawiera co najmniej 64 nagrane dźwięki podzielone na co najmniej 8 lub więcej grup. Każda grupa składa się z co najmniej 8 różnych dźwięków, po jednym do każdego przycisku odtwarzania. Grupy dźwięków od 1 do 8 (lub więcej) zawierają niemodyfikowalne nagrania. Grupa dźwięków nr 9 (lub więcej) jest przeznaczona do samodzielnego nagrywania do ośmiu wiadomości dźwiękowych. Czas trwania jednej grupy dźwięków to co najmniej 5 minut. 8 (lub więcej) kolorów umieszczonych na palecie odpowiada kolejno innej grupie dźwięków. Pośród nich możemy wyróżnić między innymi: odgłosy zwierząt, pojazdów, wykonywanych zawodów, dźwięki miasta, domu, dźwięki wydawane przez ludzi, związane z higieną oraz inne. Do palety dołączone są: mikrofon, zasilacz oraz karta pamięci. Paleta winna posiadać otwory na

Załącznik nr 6 do SIWZ

						śruby oraz śruby, które pozwolą na przymocowanie do ściany. Wymiary co najmniej 53 x 40 x 6,5 cm.
18.	Stolik z instrumentami	0	1	0	1	Ruchomy stolik wykonany z drewna, z co najmniej 3 szufladami i dolną półką do przechowywania co najmniej 57 instrumentów dla 30 i więcej dzieci. Wymiary co najmniej 53 x 26 x 68 cm W skład zestawu wchodzi m. in.: - podwójna tarka guiro z pałeczkami - pojedyncza tarka guiro z pałeczkami - trójkąty - talerze - kastaniety drewniane z rączką - bębenek - tamburyn z membraną - małe talerze - grzybek - plastikowe pałeczki, - 10 szt. - jingle stick pojedynczy - jingle stick podwójny - dzwonki diatoniczne - podwójny drewniany tonblok duży - pałeczka z dzwonkami - klawesy - rączka z 5 dzwoneczkami - dzwonki - talerz ze stojakiem.
19.	Piłki do ćwiczeń	0	2	0	2	Piłka z tworzywa sztucznego z otworami. Do zabaw swobodnych i ćwiczeń rehabilitacyjnych. Ilość co najmniej 6 sztuk, każda w innym kolorze.
20.	Ścianka manipulacyjno sensoryczna	0	2	0	2	Ścianka manipulacyjna wykonana z lakierowanej sklejki, z aplikacjami sensorycznymi, przesuwankami i mocowanymi na napy koronami drzew z tkaniny o różnych fakturach. Na drzewku umieszczone są: dwie przesuwanki, bębenek, lusterko oraz aplikacje - muchomor i trawka (Zamawiający dopuszcza inny kształt). Wymiary co najmniej 132 x 120 cm.

21.	Keyboard	1	1	0	2	Keyboard - muzyczny przenośny instrument cyfrowy Specyfikacja szczegółowa: - 88-nutowa, standardowa klawiatura - Mocny wzmacniacz i stereofoniczne głośniki - Wyjście słuchawkowe i cicha praca mechaniki klawiatury - Wbudowana bezprzewodowa łączność Bluetooth - Wbudowany zbiór brzmień innych, niż fortepianowe, m.in. takich jak organowe, smyczkowe, chóralne, perkusyjne - Pamięć USB, aby zachować utwory, zarejestrowane za pomocą wbudowanego rekordera - W zestawie statyw i zespół trzech pedałów - Wymiary min. 130 cm x 32 cm x 92 cm (wysokość z standem) - polifonia 128 głosów - kolor – czarny -zakrywana klawiatura – nie -moc głośników min. 2 x 11W
22.	Piankowy kącik – materac w wycięciu lewym	0	2	0	2	Materac wykonany z wytrzymałej pianki, pokrytej trwałą tkaniną PCV, łatwą do utrzymania w czystości. Elementy kącika można dowolnie wymieniać i łączyć w różne kombinacje, w zależności od potrzeb i upodobań. Mogą także służyć jako oddzielne zabawki. - grubość elem. co najmniej 20 cm - wymiary co najmniej 150 x 100 cm - wysokość co najmniej 8 cm
23.	Piankowy kącik – materac w wycięciu prawym	0	2	0	2	Materac wykonany z wytrzymałej pianki, pokrytej trwałą tkaniną PCV, łatwą do utrzymania w czystości. Elementy kącika można dowolnie wymieniać i łączyć w różne kombinacje, w zależności od potrzeb i upodobań. Mogą także służyć jako oddzielne zabawki. - grubość elem. co najmniej 20 cm - wym. co najmniej 150 x 100 cm - wys. co najmniej 8 cm
24.	Piankowy kącik - księżyc	0	1	0	1	Kolorowe elementy wykonane z wytrzymałej pianki, pokrytej trwałą tkaniną PCV, łatwą

Załącznik nr 6 do SIWZ

						do utrzymania w czystości. Elementy kącika można dowolnie wymieniać i łączyć w różne kombinacje, w zależności od potrzeb i upodobań. Mogą także służyć jako oddzielne zabawki. -grubość elem. co najmniej 20 cm -wym. co najmniej 57 x 32,5 cm
25.	Piankowy kącik - domek	0	1	0	1	Kolorowe elementy zostały wykonane z wytrzymałej pianki, pokrytej trwałą tkaniną PCV, łatwą do utrzymania w czystości. Elementy kącika można dowolnie wymieniać i łączyć w różne kombinacje, w zależności od potrzeb i upodobań. Mogą także służyć jako oddzielne zabawki. - grubość elem. co najmniej 20 cm - wym. co najmniej 51 x 62 cm
26.	Piankowy kącik - owieczka	0	1	0	1	Kolorowe elementy zostały wykonane z wytrzymałej pianki, pokrytej trwałą tkaniną PCV, łatwą do utrzymania w czystości. Elementy kącika można dowolnie wymieniać i łączyć w różne kombinacje, w zależności od potrzeb i upodobań. Mogą także służyć jako oddzielne zabawki. - grubość elem. co najmniej 20 cm - wym. co najmniej 60 x 36 cm
27.	Piankowy kącik - trawa	0	1	0	1	Kolorowe elementy zostały wykonane z wytrzymałej pianki, pokrytej trwałą tkaniną PCV, łatwą do utrzymania w czystości. Elementy kącika można dowolnie wymieniać i łączyć w różne kombinacje, w zależności od potrzeb i upodobań. Mogą także służyć jako oddzielne zabawki. Grubość elem. co najmniej 20 cm Wym. co najmniej 52 x 19 cm
28.	Piankowy kącik – tęczy kwiatek	0	2	0	2	Kolorowe elementy zostały wykonane z wytrzymałej pianki, pokrytej trwałą tkaniną PCV, łatwą do utrzymania w czystości. Elementy kącika można dowolnie wymieniać i łączyć w różne kombinacje, w zależności od potrzeb i upodobań. Mogą także służyć jako oddzielne zabawki. - grubość elem. co najmniej 20 cm - wym. co najmniej 47,5 x 22 cm
29.	Piankowy kącik – kwiatek składany	0	1	0	1	Kolorowe elementy zostały wykonane z wytrzymałej pianki, pokrytej trwałą tkaniną PCV, łatwą do utrzymania w czystości. Elementy kącika można dowolnie wymieniać i

Załącznik nr 6 do SIWZ

						łączyć w różne kombinacje, w zależności od potrzeb i upodobań. Mogą także służyć jako oddzielne zabawki. - grubość elem. co najmniej 20 cm - wym. co najmniej 50 x 29 cm
30.	Piankowy kącik - krzaczek	0	1	0	1	Kolorowe elementy zostały wykonane z wytrzymałej pianki, pokrytej trwałą tkaniną PCV, łatwą do utrzymania w czystości. Elementy kącika można dowolnie wymieniać i łączyć w różne kombinacje, w zależności od potrzeb i upodobań. Mogą także służyć jako oddzielne zabawki. - grubość elem. co najmniej 20 cm - wym. co najmniej 64,5 x 29 cm
31.	Zestaw owocowy	0	2	0	2	Wykonane z drewna i filcu produkty potrzebne małemu kucharzowi, aby przyrządzić wspaniałe danie. W skład zestawu wchodzi co najmniej: - nóż - 6 produktów spożywczych do przecięcia na pół Wymiary do 10 x 2 cm Wykonany z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
32.	Zestaw warzywny	0	2	0	2	Wykonane z drewna i filcu produkty potrzebne małemu kucharzowi, aby przyrządzić wspaniałe danie. W skład zestawu wchodzi co najmniej: - nóż - 6 produktów spożywczych do przecięcia na pół Wymiary do 14 x 3 cm Wykonany z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
33.	Zestaw szefa kuchni	0	2	0	2	Wykonane z drewna i filcu produkty potrzebne małemu kucharzowi, aby przyrządzić wspaniałe danie. W skład zestawu wchodzi co najmniej: - deska - nóż - 4 warzywa do przecięcia na pół - 2 grzybki - jajko - 2 plasterki sera

						- 3 części bagietki - 2 tosty - pizza Wymiary do 20 x 12 cm Wykonany z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
34.	Zestaw do pieczenia	0	2	0	2	Wykonane z drewna i filcu produkty potrzebne małemu kucharzowi, aby przyrządzić wspaniałe danie. - wałek - blacha - 3 foremki - 3 płaty ciasta z wyciętymi 2 piernikami Wymiary do 20 x 12 cm Wykonany z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
35.	Zestaw śniadaniowy	0	2	0	2	W skład zestawu wchodzi co najmniej: 2 widelce, 2 noże, 2 łyżki, 2 talerzyki, rondel, patelnia, jajko sadzone, 2 kielbaski, Długość każdego elementu do 23 centymetrów Wykonany z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
36.	Zestaw obiadowy	0	2	0	2	W skład zestawu wchodzi co najmniej: 4 widelce, 4 noże, 4 łyżki, 4 kubeczki, 4 talerze, rondel z przykrywką Długość elementu do 15 cm Wykonany z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
37.	Garaż samochodowy	0	2	0	2	Duży garaż dwupoziomowy z wiaduktem i trzema dodatkowymi pojazdami. Wymiary po złożeniu co najmniej 86 x 126 cm Długość toru co najmniej 5,5 m Wykonany z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
38.	Zestaw autek	0	2	0	2	Lekkie i wygodne w trzymaniu samochodziki. Kółka samochodzików wykonane z wysokiej jakości tworzywa sztucznego, które umożliwia płynne poruszanie się po każdej powierzchni. Całość zapakowana w poręczny plastikowy pojemnik z przykrywką. W skład każdego zestawu wchodzi co najmniej 36 różnych pojazdów o długości każdy ok. 10 cm.
39.	Ambulans	0	2	0	2	Furgonetka ambulans z co najmniej 2 figurkami i noszami. Długość co najmniej 28 cm.

Załącznik nr 6 do SIWZ

						Wykonany z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
40.	Ładowarka	0	4	0	4	Auto ładowarka z ruchomą łyżką. Długość co najmniej 28 cm. Wykonana z wysokiej jakości tworzywa sztucznego. Zamawiający wymaga dostarczenia ładowarek w dwóch różnych zestawieniach kolorystycznych.
41.	Spychacz	0	2	0	2	Auto spychacz z ruchomą łyżką. Długość co najmniej 28 cm. Wykonana z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
42.	Śmieciarka	2	2	2	6	Śmieciarka z ruchomą naczepą. Długość co najmniej 28 cm. Wykonana z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
43.	Jeep	0	2	0	2	Czteromiejscowe auto terenowe. Długość co najmniej 28 cm. Wykonany z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
44.	Samochód osobowy z figurkami	0	2	0	2	Auto z co najmniej dwoma figurkami kierowców. Długość co najmniej 30 cm. Wykonany z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
45.	Straż pożarna	0	2	0	2	Długość pojazdu co najmniej 47 cm. Długość drabiny po rozłożeniu co najmniej 77 cm. Wykonany z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
46.	Wywrotka	0	2	0	2	Wywrotka z podnoszoną i opuszczaną skrzynią ładunkową oraz otwieraną tylną klapę. Pojazd o wymiarach o co najmniej 38 x 25 x 20 cm. Wykonany z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
47.	Konik na kółkach	0	2	0	2	Stabilny i wygodny konik, który pełni funkcję bujaka, odpychacza i można go ciągnąć. Wydaje dźwięki. 3 baterie LR44 w komplecie. Konik o wymiarach co najmniej 69 x 43 x 58 cm
48.	Chusta 3,5 m	0	2	0	2	Kolorowa i lekka chusta. Chusta ma grubą linę wszytą w środkowej części (do regulacji średnicy otworu w chuście) oraz uchwyty pozwalające na uczestnictwo w zabawach wielu osób. Parametry chusty co najmniej: a) średnica 3,5 m; b) 8 uchwytów; c) maksymalne obciążenie 10 kg; d) na środku siateczka.
49.	Kubeczki	0	25	0	25	Parametry kubka: a) śr. co najmniej 9 cm;

Załącznik nr 6 do SIWZ

						b) wys. co najmniej 12 cm. Zamawiający wymaga, aby kubki były w różnych kolorach. Maksymalnie 5 kubków w jednym kolorze.
50.	Szarfa	25	24	25	74	Parametry jednej szarfy: a) Szerokość co najmniej 3 cm b) Długość co najmniej 94 cm Zamawiający wymaga dostarczenia szarf w dwóch różnych zestawieniach kolorystycznych.
51.	Woreczki z grochem	0	4	0	4	Kolorowe woreczki wypełnione ziarenkami grochu. Parametry jednego woreczka: a) wymiary co najmniej 12 x 12 cm b) waga 100 g Zamawiający wymaga, aby każdy woreczek był w innym kolorze.
52.	Zręcznościowa łyżka	0	8	0	8	Łyżka o długości co najmniej 33 centymetry wraz z dopasowaną do niej piłeczką. Zamawiający wymaga dostarczenia łyżek wraz z piłeczkami w dwóch różnych zestawieniach kolorystycznych. Wykonany z wysokiej jakości tworzywa sztucznego.
53.	Mata klasy	0	1	0	1	Piankowe puzzle tworzące po złożeniu popularną grę w Klasy. Zestaw zawiera co najmniej 11 elementów. Długość boku co najmniej 32,5 cm. W skład zestawu wchodzi co najmniej 4 piankowe kółka.
54.	Wózek spacerowy z koszem na akcesoria	0	1	0	1	Wózek wykonany z dobrej jakości materiałów w pastelowych kolorach, estetycznie wykończony. Wymiary co najmniej 48 x 33 x 52,5 cm.
55.	Wózek spacerowy z podnóżkiem	0	1	0	1	Wózek spacerowy z podnóżkiem wykonany z dobrej jakości materiałów w pastelowych kolorach, estetycznie wykończony. Wymiary co najmniej 58 x 36 x 62,5 cm.
56.	Łóżeczko dla lalek 3 w 1	0	1	0	1	Łóżeczko, przewijak oraz miejsce zabaw dla lalek. Wymiary co najmniej 50 x 33 x 35 cm
57.	Wózek gondola	0	1	0	1	Wózek z gondolą wykonany z dobrej jakości materiałów w pastelowych kolorach, estetycznie wykończony. Wymiary co najmniej 58 x 38 x 61 cm

Załącznik nr 6 do SIWZ

58.	Wózek głęboki z nosidełkiem	0	1	0	1	Głęboki wózek dla lalek z wyciąganą gondolą i mini "bagażnikiem". Wykonany z dobrej jakości materiałów. Wymiary co najmniej 62 x 37 x 66 cm.
59.	Lalka u lekarza z dźwiękiem	0	1	0	1	W komplecie: a) Lalka; b) Nożyczki c) Stetoskop Długość lalki co najmniej 30 cm. Lalka interaktywna.
60.	Lalka z suszarką	0	1	0	1	Lalka interaktywna w komplecie z przyborami do makijażu lub układania włosów Długość lalki co najmniej 25 cm.
61.	Lalka w kapeluszu	0	1	0	1	Długość lalki co najmniej 30 centymetrów. Lalka szmaciana w kolorowej sukience a kapeluszem.
62.	Lala	0	1	0	1	Długość lalki co najmniej 30 centymetrów. Lalka szmaciana w kolorowej sukience z kitkami.
63.	Lalka w zimowym ubranku	0	1	0	1	Interaktywna lalka o długości co najmniej 30 cm, wydająca dźwięki i ruszająca powiekami. Lalka ubrana z „zimowe ciuchy”.
64.	Duży bobas	0	1	0	1	Parametry bobasa: - twardy korpus - wydaje dźwięki - długość bobasa co najmniej 35 cm
65.	Mały bobas	0	1	0	1	Parametry bobasa: - miękki korpus - wydaje dźwięki - długość bobasa co najmniej 30 cm
66.	Miś	0	4	0	4	Miękka maskotka w kształcie misia. Wysokość co najmniej 35 centymetrów.
67.	Komplet pacynek z torbą	0	1	0	1	Zestaw kolorowych, bajkowych pacynek wraz z wygodną torbą do ich przechowywania i przenoszenia. Torba wyposażona w uchwyt, ekspres umożliwiający całkowite otwieranie i rozkładanie torby, a także taśmy ułatwiające trzymanie pacynek na swoim miejscu. W skład zestawu wchodzi: - 14 pacynek o wysokości od 22 do 30 cm; - Wymiary zamkniętej torby co najmniej 63 x 48 cm; - Wymiary otwartej torby co najmniej 63 x 96 cm.

Załącznik nr 6 do SIWZ

68.	Maskotka piesek	0	1	0	1	Miękka maskotka do zabawy, przytulania i siedzenia w kształcie psa.
69.	Poduszka żaba	0	1	0	1	Poduszka w kształcie żaby (Zamawiający dopuszcza inny kształt) o wymiarach co najmniej: 40 x 34 cm.
70.	Maskotka wiewiórka	0	1	0	1	Miękka maskotka do zabawy, przytulania i siedzenia w kształcie wiewiórki.
71.	Wózek żyrafa	0	1	0	1	Wózek drewniany w kształcie żyrafy o wymiarach co najmniej 40 x 30 x 52 cm
72.	Wózek krokodyl	0	1	0	1	Wózek drewniany w kształcie krokodyla o wymiarach co najmniej 46,5 x 30 x 53 cm
73.	Poduszka okrągła	0	20	0	20	Poduszka wykonana z trwałej tkaniny PCV, łatwej do utrzymania w czystości, wypełniona gąbką. Średnica poduszki co najmniej 35 cm. Wysokość co najmniej 3 cm. Zamawiający wymaga, aby poduszki były w różnych kolorach. Maksymalnie 2 poduszki w jednym kolorze.
74.	Stojak na okrągłe poduszki	0	1	0	1	Stojak wykonany z lakierowanej sklejki o grubości co najmniej 18 mm, mobilny, na 20 szt. poduszek do siedzenia. Wymiary stojaka co najmniej 84 x 46 x 42 cm.
75.	Piasek do modelowania	0	1	0	1	Piasek do modelowania, który pozwala na stworzenie piaskownicy w sali przedszkolnej. Parametry piasku: a) miękki, b) nie wysycha, c) nie brudzi rąk. Opakowanie co najmniej 5 kg.
76.	Fakturowa aplikacja jeź	0	2	0	2	Aplikacja w kształcie jeża wykonana z lakierowanej sklejki. Posiada szorstką fakturę, przypominającą szczotkę. Wymiary aplikacji co najmniej 23 x 36 cm. Zamawiający dopuszcza inny kształt aplikacji (inne zwierzętko).
77.	Fakturowa aplikacja jagoda	0	2	0	2	Aplikacja w kształcie jagody, bez dodatkowych elementów fakturowych. Aplikacja ma fakturę drewna. Wymiary co najmniej 15 x 13 cm. Zamawiający dopuszcza inny kształt aplikacji (inny owoc).
78.	Fakturowa aplikacja kotek	0	2	0	2	Aplikacja w kształcie kotka wykonana z lakierowanej sklejki. Brzuszek pokryty futerkiem. Wymiary aplikacji co najmniej 29 x 26 cm. Zamawiający dopuszcza inny kształt aplikacji (inne zwierzętko). Nie może być jednak takie samo jak w poz. 76.

Załącznik nr 6 do SIWZ

79.	Fakturowa aplikacja tulipan	0	2	0	2	Aplikacja w kształcie tulipana wykonana z lakierowanej sklejk. Listek pokryty materiałem przypominającym lakierowaną skórę. Wymiary aplikacji co najmniej 18 x 16 cm. Zamawiający dopuszcza inny kształt aplikacji (roślina).
80.	Fakturowa aplikacja baranek	0	2	0	2	Aplikacja w kształcie baranka wykonana z lakierowanej sklejk, pokryty szorstkim w dotyku futerkiem. Wymiary aplikacji co najmniej 30 x 21,5 cm. Zamawiający dopuszcza inny kształt aplikacji (inne zwierzątko). Nie może być jednak takie samo jak w poz. 76 i 78.
81.	Fakturowa aplikacja królik	0	2	0	2	Aplikacja w kształcie królika wykonana z lakierowanej sklejk. Brzuszek pokryty futerkiem. Wymiary aplikacji co najmniej 31 x 32 cm. Zamawiający dopuszcza inny kształt aplikacji (inne zwierzątko). Nie może być jednak takie samo jak w poz. 76, 78 i 80.
82.	Mata z liczbami	0	1	0	1	Trwała mata wykona z tkaniny PCV, której można używać zarówno wewnątrz pomieszczeń, jak i na zewnątrz. Z liczbami od 0 do 10 oraz ilustracjami zwierzątek (lub owoców, warzyw, roślin, itp.) odzwierciedlających daną cyfrę na polu. Wymiary maty co najmniej 28 x 165 cm.
83.	Interaktywne pudełko I	0	1	0	1	Pudełko pozwalają na nagrywanie co najmniej 10-sekundowych sekwencji, których odtwarzanie następuje po podniesieniu wieczka. Dzięki temu możemy nagrać np. polecenie: Wyjmij z pudełko zieloną piłeczkę. W skład zestawu wchodzi co najmniej: 6 kolorowych pudełek z bateriami w środku
84.	Interaktywne pudełko II	0	1	0	1	Małe, kolorowe pudełeczka umożliwiające nagrywanie co najmniej 10-sekundowych sekwencji. Mogą być to polecenia nauczyciela, które dziecko może odtworzyć w dowolnym czasie; słowa, które może powtarzać wielokrotnie. Komplet zawiera wymienne baterie LR44 oraz co najmniej sześć pudełek o średnicy co najmniej 4,5 cm.
85.	Pędzle	0	1	0	1	W skład zestawu wchodzi co najmniej 4 różnokolorowe pędzle o długości co najmniej 70 cm i średnicy końcówki co najmniej 10 cm.
86.	Mikroskop	0	1	0	1	Mikroskop i kamera w jednym, z możliwością podłączenia do komputera, powiększenie do co najmniej 43x. Mikroskop umożliwia oglądanie m.in.: owadów, fragmentów powierzchni dużych przedmiotów itp. Mikroskop pozwala również robić zdjęcia oglądanym obiektom i zachować je na dysku, dzięki czemu praca może być kontynuowana na zgromadzonym materiale.

Załącznik nr 6 do SIWZ

87.	Stemple	0	1	0	1	Zestaw zawierający co najmniej 6 stempli do malowania, dzięki którym można stworzyć wspaniałe tło do każdego obrazka - trawę, chmury, fale, drogę, liście, kratkę itd. Wymiary każdego stempla co najmniej 5,5 x 5,5 cm. Każdy stempel o innej fakturze.
88.	Mata – kształty, kolory, liczby	0	1	0	1	Mata przeznaczona do nauki: kolorów, kształtów oraz liczenia w zakresie od 1 do 10 również w czasie gier ruchowych. Okrągła winylowa (lub równoważna) mata o średnicy co najmniej 122 cm. Do maty załączone następujące elementy: a) co najmniej 5 dmuchanych kostek o wymiarach co najmniej 12,7 cm b) co najmniej 5 woreczków z grochem o średnicy co najmniej 8 cm c) instrukcja.
89.	Miara na podłogę od 0-30	0	1	0	1	Mata z wytrzymałego winylu (lub materiału równoważnego), za pomocą której można ćwiczyć dodawanie oraz odejmowanie. Liczby parzyste i nieparzyste oznaczone różnymi kolorami (np. czerwony, niebieski). Wymiary maty co najmniej 660 x 30 cm.
90.	Mata - czas	0	1	0	1	Aktywna mata, która uczy, bawi i rozwija zdolności odczytywania godzin na zegarze poprzez ruch. Plansza zawiera wskazówki w dwóch kolorach i jest dostarczana z co najmniej 2 nadmuchiwanyymi kostkami. Mata wykonana z winylu (lub materiału równoważnego) o wymiarach 137 x 137 cm. Do maty dołączone są następujące elementy: a) co najmniej 4 kostki o boku co najmniej 13 cm; b) co najmniej 20 kart; c) instrukcja.
91.	Laboratorium do hodowli roślin / kwiatów	0	1	0	1	Zestaw zawiera co najmniej 3 przezroczyste rurki z trwałego tworzywa, w których można obserwować jak rozwijają się korzenie różnych roślin. W skład zestawu wchodzi: a) co najmniej 3 pojemniki o wymiarach co najmniej 18 x 4 cm b) co najmniej 3 podstawy do pojemników.
92.	Butelki menzurki	0	1	0	1	W skład zestawu wchodzi: a) Co najmniej 4 menzurki wykonane z tworzywa sztucznego, zamykane; b) Pojemniki o pojemnościach co najmniej: 250 ml, 500 ml, 1000 ml, 2000 ml.
93.	Skaczące zwierzątka	0	1	0	1	Podłogowa gra, która rozwija koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową. Zawiera

Załącznik nr 6 do SIWZ

						matę do gry, kolorową kostkę i znaczniki zwierząt dla graczy. Zadaniem uczestników jest przejść przez strumyk, dotrzeć bezpiecznie i jak najszybciej do wyznaczonego celu. Wymiary maty co najmniej 250 x 75 cm. Wymiary sześciątów co najmniej 12 x 12 x 12 cm.
94.	Gra edukacyjna	0	1	0	1	Gra zawiera następujące elementy: a) co najmniej 3 nadmuchiwane kostki - z kolorami, cyframi i symbolami ćwiczeń ruchowych o wymiarach co najmniej 13 x 13 x 13 cm b) co najmniej 25 okrągłych mat w różnych kolorach o średnicy co najmniej 25 cm.
95.	Układ słoneczny	0	1	0	1	Zestaw planet, który w doskonały sposób ułatwi dzieciom zrozumienie i poznanie całego Układu Słonecznego. Kolorowe planety mocowane na magnesach, które można przyczepiać na różnych tablicach. Średnica Słońca co najmniej 25 cm.
96.	Multimedialny układ słoneczny	0	1	0	1	Model ukazujący Słońce i 9 planet w ruchu. Słońce jest podświetlane od środka żarówką i oświetla krążące wokół planety. Kolumna jest czarna i znika w ciemności. Model jest uproszczeniem Układu Słonecznego, planety krążą tu wokół Słońca z tą samą prędkością. Model działa na 4 baterie C-R14 1,5 V (w zestawie). Wymiary modelu co najmniej 34 x 26 x 17 cm. Do pomocy dołączona jest instrukcja.
97.	Zestaw gumowych elementów	0	1	0	1	Zestaw gumowych elementów przedstawiających członków rodziny, w co najmniej 6 kształtach i w co najmniej 6 kolorach, do przeliczania i sortowania. Zestaw zawiera co najmniej 72 sztuki gumowych elementów o wysokości od 3 do 6 cm. Elementy zapakowane w łatwe do przenoszenia opakowanie z zamknięciem.
98.	Waga	0	1	0	1	Waga z kolorowymi odważnikami w kształcie np.: listków i gąsienic. Waga o wymiarach co najmniej 39 x 10 cm. Do wagi dołączonych winno być: a) co najmniej 24 gąsienice (Zamawiający dopuszcza inny kształt) w dwóch rozmiarach; b) co najmniej 36 listków (Zamawiający dopuszcza inny kształt) w dwóch rozmiarach.
99.	Gra do nauki samogłosek	0	1	0	1	Gra rozwija u dzieci świadomość fonologiczną i uczy poprawnej wymowy w języku angielskim. Każda z słów (zamawiający dopuszcza inny kształt) jest oznaczona inną samogłoską. Karty z obrazkami należy umieszczać w odpowiednich słowach (zamawiający dopuszcza inny kształt) w zależności od tego, jak wymawia się przedstawione na kartach słowo. W skład zestawu wchodzi:

Załącznik nr 6 do SIWZ

						a) co najmniej 6 sów (5 z nadrukowanymi samogłoskami, jedna bez oznaczenia) o wymiarach co najmniej 10 x 7 cm. Zamawiający dopuszcza inny kształt. b) co najmniej 100 kart z obrazkami.
100.	Gra do nauki liczenia	0	1	0	1	Gra rozwijająca umiejętność liczenia i logiczne myślenie. Polega na jak najszybszym przykryciu biedronek (Zamawiający dopuszcza inny kształt) kropkami o odpowiednich wartościach, tak, by dały sumę 10. W skład zestawu wchodzi: a) co najmniej 6 dwustronnych plansz-biedronek (Zamawiający dopuszcza inny kształt) o wymiarach co najmniej 20 x 16 cm b) co najmniej 72 żetony o średnicy co najmniej 3,5 cm.
101.	Układ słoneczny 3d	0	1	0	1	Świecące w ciemności mini planetarium. Planety mają doczepione haczyki, na których można zaczepić żyłkę i przymocować je np. do sufitu. W skład zestawu wchodzi co najmniej: - słońce; - osiem planet; - jedna planeta- karzeł; - żyłka o długości co najmniej 9,5 m.
102.	Gra edukacyjna do nauki godzin	0	1	0	1	Gra do nauki rozpoznawania godzin i ich utrwalania. W skład zestawu wchodzi: - co najmniej 2 układanki po co najmniej 20 elementów; - wkładka do sortowania; - instrukcja.
103.	Gra edukacyjna – zadania logiczne	0	1	0	1	Gra edukacyjna polegająca na odnajdywaniu pasujących do siebie obrazków na kartkach umieszczanych w podstawie z tworzywa. W skład zestawu wchodzi: - co najmniej 2 układanki po co najmniej 20 elementów; - wkładka do sortowania; - instrukcja.
104.	Gra edukacyjna do nauki tabliczki mnożenia	0	1	0	1	W skład zestawu wchodzi: - co najmniej 2 układanki po co najmniej 20 elementów; - wkładka do sortowania; - instrukcja.

Załącznik nr 6 do SIWZ

105.	Magnes	0	1	0	1	Magnes w kształcie podkowy (Zamawiający dopuszcza inny kształt). Wymiary co najmniej 21 x 17 x 2 cm.
106.	Lornetka	0	2	0	2	Parametry lornetki: - powiększenie co najmniej sześciokrotne - gumowe osłonki - pokrętło do ustawiania ostrości - soczewka o średnicy co najmniej 35 mm - pasek do zawieszenia lornetki - długość co najmniej 15 cm.
107.	Preparaty mikroskopowe	0	2	0	2	W skład zestawu wchodzi: co najmniej 12 szkiełek z co najmniej 36 preparatami (napoje, tworzywa sztuczne, owady, włókna naturalne, witaminy, algi, grzyby).
108.	Magnetyczne kulki	0	1	0	1	Zestaw magnetycznych kulek do nauki i zabawy. W skład zestawu wchodzi co najmniej 12 kulek w różnych kolorach o średnicy co najmniej 1,5 cm.
109.	Zestaw klepsydr	0	1	0	1	W skład zestawu wchodzi co najmniej 20 klepsydr w co najmniej 5 różnych kolorach, które odpowiadają różnym czasom np.: 30 sek. 1 min, 3 min, 5 min, 10 min.
110.	Zestaw kości matematycznych	0	1	0	1	W skład zestawu wchodzi co najmniej 162 kości do gier matematycznych. Kości spakowane w walizce z tworzywa sztucznego. Zamawiający dopuszcza inny kształt opakowania do kości.
111.	Wałek I	0	1	0	1	Miękki wałek o długości co najmniej 120 cm i średnicy co najmniej 20 cm obszyty tkaniną bawełnianą.
112.	Wałek II	0	1	0	1	Miękki wałek o długości co najmniej 80 cm i średnicy co najmniej 20 cm obszyty tkaniną bawełnianą.
113.	Świece ledowe	0	1	0	1	Oświetlenie dekoracyjne dające efekt migoczącego światła, podobny do prawdziwej świecy. Świece zapalają się automatycznie po delikatnym potrząśnięciu. Wykonane z tworzywa sztucznego. Czas ładowania maksymalnie 10 godzin. Czas świecenia co najmniej 12-15 godzin. W skład zestawu wchodzi: - co najmniej 12 świeczek o wymiarach 4 x 5 cm; - co najmniej 12 osłonek o wymiarach 4 x 9 cm; - co najmniej 3 moduły podstawki ładujące, każda na co najmniej 4 świece, wymiar co najmniej 13 x 13 x 2,5 cm; - zasilacz z kablem o długości co najmniej 185 cm;

Załącznik nr 6 do SIWZ

						- pilot.
114.	Zestaw literek	0	1	0	1	Zestaw co najmniej 26 literek (cały alfabet – małe litery pisane) wykonanych z wysokiej jakości tworzywa sztucznego o wymiarach od 10 do 15 cm.
115.	Zestaw cyferek	0	1	0	1	Zestaw co najmniej 10 sztuk cyferek wykonanych z wysokiej jakości tworzywa sztucznego. Wysokość elementów od 10 do 15 cm.
116.	Zestaw wałków	0	1	0	1	Zestaw drewnianych wałeczków z kolorowymi wypełnieniami (dzwoneczki, drewniane koraliki lub kryształki), które wydają różne dźwięki podczas zabawy nimi. W skład zestawu wchodzi: co najmniej 3 wałeczki o długości co najmniej 38 cm i średnicy co najmniej 10 cm . Każdy wałeczek ma inne wypełnienie i wydaje inny dźwięk.
117.	Klocki edukacyjne I	0	1	0	1	Zestaw sześciennych (Zamawiający dopuszcza inny kształt) klocków drewnianych (Zamawiający dopuszcza inny materiał) w dwóch kontrastowych kolorach np. czarnym i białym, z nadrukowanymi wzorami geometrycznymi (koło, kwadrat, krzyżyk, ics). Zapakowane np. w bawełniany woreczek (Zamawiający dopuszcza inny rodzaj opakowania) . W skład zestawu wchodzi co najmniej 60 sztuk klocków (po co najmniej 30 w każdym kolorze) o wymiarach co najmniej 3 x 3 cm.
118.	Plansze do klocków edukacyjnych	0	1	0	1	Zestaw plansz do klocków opisanych w pozycji 116. Zestaw zawiera co najmniej 31 wzorów o różnym stopniu trudności. Plansze zapakowane w teczkę. W skład zestawu wchodzi: co najmniej 9 arkuszy formatu A4 z co najmniej 31 wzorami.
119.	Klocki edukacyjne II	0	1	0	1	Zestaw klocków edukacyjnych zapakowanych w pudełko o wymiarach co najmniej 17 x 17 x 5 cm. W zestawie znajduje się: - co najmniej 20 klocków (po co najmniej 10 w każdym kolorze) o wymiarach co najmniej 3 x 3 cm; - Podstawka o wymiarach co najmniej 15 x 3 cm; - co najmniej 14 dwustronnych kart o wymiarach co najmniej 15 x 15 cm.
120.	Ramka do zapinania guziki	0	1	0	1	Ramka wykonana z drewna (Zamawiający dopuszcza inny rodzaj materiału) oraz tkaniny bawełnianej lub skóry o wymiarach co najmniej 32 x 31 x 2,5 cm. Pomoc dydaktyczna służąca do nauki zapinania guzików.
121.	Ramka do sznurowania	0	1	0	1	Ramka wykonana z drewna (zamawiający dopuszcza inny rodzaj materiału) oraz tkaniny bawełnianej lub skóry o wymiarach co najmniej 32 x 31 x 2,5 cm. Pomoc dydaktyczna służąca do nauki sznurowania.

Załącznik nr 6 do SIWZ

122.	Ramka do zapinania napy	0	1	0	1	Ramka wykonana z drewna (Zamawiający dopuszcza inny rodzaj materiału) oraz tkaniny bawełnianej lub skóry o wymiarach co najmniej 32 x 31 x 2,5 cm. Pomoc dydaktyczna służąca do nauki zapinania na napy.
123.	Ramka do zapinania suwak	0	1	0	1	Ramka wykonana z drewna (Zamawiający dopuszcza inny rodzaj materiału) oraz tkaniny bawełnianej lub skóry o wymiarach co najmniej 32 x 31 x 2,5 cm. Pomoc dydaktyczna służąca do nauki zapinania za pomocą suwaka.
124.	Ramka do zapinania sprzączki	0	1	0	1	Ramka wykonana z drewna (Zamawiający dopuszcza inny rodzaj materiału) oraz tkaniny bawełnianej lub skóry o wymiarach co najmniej 32 x 31 x 2,5 cm. Pomoc dydaktyczna służąca do nauki zapinania za pomocą sprzączek.
125.	Ramka do wiązania kokard	0	1	0	1	Ramka wykonana z drewna (Zamawiający dopuszcza inny rodzaj materiału) oraz tkaniny bawełnianej lub skóry o wymiarach co najmniej 32 x 31 x 2,5 cm. Pomoc dydaktyczna służąca do nauki wiązania kokard.
126.	Blok z cylindrami I	0	1	0	1	Pomoc dydaktyczna wykonana z drewna (Zamawiający dopuszcza inny materiał) służąca do nauki pojęć: gruby, cienki. Podstawa do wkładania cylindrów zawiera co najmniej 10 różnej szerokości otworów, do których dopasowanych jest co najmniej 10 cylindrów o różnej szerokości. Wymiar pomocy co najmniej 48 x 10 x 9 cm.
127.	Blok z cylindrami II	0	1	0	1	Pomoc dydaktyczna wykonana z drewna (Zamawiający dopuszcza inny materiał) służąca do nauki pojęć: duży, mały. Podstawa do wkładania cylindrów zawiera co najmniej 10 różnej szerokości otworów, do których dopasowanych jest co najmniej 10 cylindrów o różnej szerokości. Wymiar pomocy co najmniej 48 x 10 x 9 cm.
128.	Blok z cylindrami III	0	1	0	1	Pomoc dydaktyczna wykonana z drewna (Zamawiający dopuszcza inny materiał) służąca do nauki pojęć: wysoki, wąski, niski, szeroki. Podstawa do wkładania cylindrów zawiera co najmniej 10 różnej szerokości otworów, do których dopasowanych jest co najmniej 10 cylindrów o różnej szerokości. Wymiar pomocy co najmniej 48 x 10 x 9 cm.
129.	Blok z cylindrami IV	0	1	0	1	Pomoc dydaktyczna wykonana z drewna (Zamawiający dopuszcza inny materiał) służąca do nauki pojęć: wysoki, niski. Podstawa do wkładania cylindrów zawiera co najmniej 10 różnej szerokości otworów, do których dopasowanych jest co najmniej 10 cylindrów o różnej szerokości.

Załącznik nr 6 do SIWZ

						Wymiar pomocy co najmniej 48 x 10 x 9 cm.
130.	Kolorowe walce	0	1	0	1	W skład zestawu wchodzi co najmniej cztery pudełka z kolorowymi (np. niebieskimi, czerwonymi, żółtymi, zielonymi) drewnianymi walcami (Zamawiający dopuszcza inny materiał z których będą wykonane walce oraz inną kolorystykę). W każdym pudełku znajduje się po co najmniej dziesięć walców w jednym kolorze. Wymiary co najmniej 28 x 28 x 9 cm.
131.	Wieża	0	1	0	1	Zestaw co najmniej 10 drewnianych sześciątów w kolorze różowym (zamawiający dopuszcza inny materiał z których będą wykonane elementy wieży, inny kształt oraz kolorystykę), zmniejszających się harmonijnie. Wymiar największego elementu co najmniej 10 x 10 cm; Wymiar najmniejszego co najmniej 2 x 2 cm.
132.	Tabliczki barwne w kolorach podstawowych	0	1	0	1	Co najmniej 6 tabliczek w kolorach podstawowych spakowanych w drewniane pudełko (Zamawiający dopuszcza inny rodzaj opakowania tabliczek). Wymiary co najmniej 8 x 10 x 5 cm.
133.	Tabliczki barwne w kolorach pochodnych	0	1	0	1	Co najmniej 20 tabliczek w kolorach pochodnych spakowanych w drewniane pudełko (Zamawiający dopuszcza inny rodzaj opakowania tabliczek). Wymiary co najmniej 10 x 22 x 5 cm.
134.	Kostki dotykowe	0	1	0	1	Kostki do nauki poznawania świat poprzez dotyk. W skład zestawu wchodzi co najmniej 3 kostki wykonane z drewna (Zamawiający dopuszcza inny rodzaj materiału z którego wykonana będzie tabliczka) i odpowiedniej faktury materiału na jednej ze stron kostki. Pierwsza kostka posiada powierzchnię podzieloną tylko na części gładką i szorstką (po połowie). Na drugiej kostce powierzchnia gładka i szorstka występują w pasach naprzemiennych. Kostka trzecia wprowadza stopniowanie szorstkości. Wymiar każdej tabliczki co najmniej 14 x 25 x 3,5 cm.
135.	Puszki zapachowe	0	1	0	1	Zestaw zawiera co najmniej sześć par słoiczek wykonanych z tworzywa sztucznego, do włożenia naturalnych zapachów, służą uwalnianiu zmysłu węchu poprzez ćwiczenia rozpoznawania zapachu, czy dobieranie par. Wymiar co najmniej 12 x 28 x 7 cm
136.	Puszki szmerowe	0	1	0	1	Zestaw zawiera co najmniej sześć par drewnianych (Zamawiający dopuszcza inny materiał) puszek wypełnionych różnym materiałem, umożliwiającym zróżnicowanie natężenia szmeru.

Załącznik nr 6 do SIWZ

						Wymiary co najmniej 13 x 19 x 11 cm
137.	Puzzle – koń	0	1	0	1	Puzzle umożliwiające dziecku zapoznanie się z budową niektórych zwierząt. Wymiary co najmniej 24 x 24 cm.
138.	Puzzle – żaba	0	1	0	1	Puzzle umożliwiające dziecku zapoznanie się z budową niektórych zwierząt. Wymiary co najmniej 24 x 24 cm.
139.	Puzzle - ryby	0	1	0	1	Puzzle umożliwiające dziecku zapoznanie się z budową niektórych zwierząt. Wymiary co najmniej 24 x 24 cm.
140.	Puzzle – ptak	0	1	0	1	Puzzle umożliwiające dziecku zapoznanie się z budową niektórych zwierząt. Wymiary co najmniej 24 x 24 cm.
141.	Flaga Polski	0	1	0	1	Flaga Polski o wymiarach co najmniej 70 x 112 cm.
142.	Bęben	0	1	0	1	Podwójny bębenek wykonany z drewna, w kolorze naturalnym. Można regulować wysokość stojaka (klucz dołączony do zestawu). Pokryty naturalną skórą. Wymiary co najmniej 40 x 18 x 18 cm.
143.	Gra edukacyjna	0	1	0	1	Zabawa rozwija koordynację wzrokowo-ruchową, sprawność manualną i szybkość ruchów ręki. Gra zawiera co najmniej następujące elementy: - co najmniej 4 gąsienice (zamawiający dopuszcza inny kształt) - co najmniej 4 kolorowe, bambusowe łyżki z gumowym ogranicznikiem - co najmniej 36 kolorowych kulek z liczbami 1-9 - co najmniej 20 kolorowych żetonów - bambusowa listwa na żetony - sznurkowa obręcz. Całość zapakowana w tubę z rączką. (Zamawiający dopuszcza inny kształt opakowania umożliwiający łatwe przenoszenie gry oraz jej przechowywanie).
144.	Gra – odgłosy zwierząt	0	1	0	1	Gra polega na rozpoznaniu prezentowanych dźwięków i kojarzeniu ich z obrazem. Format B5 Zestaw zawiera co najmniej: - 20 plansz dwustronnie drukowanych - płytę CD - oprawę.

Załącznik nr 6 do SIWZ

145.	Domek pieska	0	1	0	1	Pomoc składa się z domku dla psa, psa - maskotki, co najmniej 10 par kości o różnych kolorach i fakturze. W skład zestawu wchodzi: - buda psa o wymiarach co najmniej 13 x 13 x 17 cm - pluszak piesek o wymiarach co najmniej 6 x 7 cm (mieszczący się w powyżej opisanej budzie); - kości dla psa: co najmniej 10 pluszowych i co najmniej 10 gumowych.
146.	Alfabet polski	0	1	0	1	Grawerowane litery pisane, wielkie i małe oraz cyfry umieszczone na płycie HDF służące do prezentowania i utrwalania wzorów polskich liter i cyfr pisanych. Ćwiczą także umiejętność prawidłowego ich pisania poprzez wodzenie palcem lub przesuwanie kulki po śladzie litery lub cyfry zgodnie z prawidłowym kierunkiem pisania, rozpoznawania kształtu litery lub cyfry poprzez sam dotyk, z zakrytymi oczami oraz odgadywania, jaka to litera lub cyfra poprzez zagadki rysunkowe. W skład zestawu wchodzi: - co najmniej 88 elementów alfabetu i cyfr polisensorycznych (co najmniej 39 małych liter z dwuznakami, co najmniej 39 wielkich liter z dwuznakami, co najmniej 10 cyfr); - drewniana skrzynka z podpisanymi przegródkami.
147.	Lateralizacja	0	1	0	1	Zestaw prób diagnostycznych do oceny lateralizacji czynności ruchowych na poziomie edukacji elementarnej w aspekcie przygotowania dziecka do pisania. Narzędzie diagnostyczne niezbędne w pracy każdego nauczyciela przedszkola dokonującego badania gotowości szkolnej oraz nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej. Badanie odbywa się w formie zabawy. Zestaw zawiera: - Wprowadzenie merytoryczne; - Opis prób diagnostycznych wraz z instrukcjami dla nauczyciela; - Pomoce do badań (zabawki) wykonane z wysokiej jakości drewna umieszczone w zamkniętym pudełku; - Arkusz zapisu wyników; - Program komputerowy, który wskaże nauczycielowi typ lateralizacji badanego dziecka oraz kierunek dalszej pracy.
148.	Worek do boksowania	0	3	0	3	Worek do boksowania wykonany z trwałej i zmywalnej tkaniny PCV, ma kształt walcowatej poduszki (Zamawiający dopuszcza inny kształt). Wymiary co najmniej 26 x

						45 cm.
149.	Miara wzrostu	0	1	0	1	Służy do pomiaru wzrostu dzieci. Elementy wykonane z kartonu (lub materiału równoważnego). Elementy pozwalają na stworzenie miarki z motywem chłopca lub dziewczynki. Wymiary co najmniej od 40 do 130 cm.
150.	Gra koło fortuny	0	1	0	1	Pomoc do wykorzystania podczas zajęć grupowych w przedszkolu. Na poszczególnych polach można markerem suchociernym umieszczać napisy (np. imiona dzieci, nazwy kolorów, figur geometrycznych, działania matematyczne, zadania do wykonania itp.). Po założeniu danej planszy na koło należy nim zakreślić - po chwili „wskaźnik” zatrzymuje się na polu (jak w kole fortuny) i wskazuje np. konkretne zadanie dla dziecka. Zestaw składa się z następujących elementów: - obrotowe koło o średnicy co najmniej 40 cm, które można mocować do tablicy magnesami; - co najmniej 3 dwustronne plansze, podzielone na 4/6/8/12/32 kolorowe pola.
151.	Przybornik – planowanie codziennych czynności	0	1	0	1	Celem gry jest nauka czynności wykonywanych w trakcie całego dnia i określania godzin w formacie analogowym i cyfrowym za pomocą podstawowych codziennych czynności z własnego otoczenia. Gra polega na wypełnianiu tablicy obrazkami przedstawiającymi czynności, które dziecko ma wykonać o różnych porach dnia. Zestaw można wykorzystać stosując dwa różne formaty: 12- i 24-godzinny. Zestaw zawiera co najmniej: - makatkę z przezroczystymi kieszonkami o wymiarach co najmniej 105 x 35 cm; - co najmniej 36 kart przedstawiających czynności o wymiarach co najmniej 9 x 9 cm; - co najmniej 36 kart przedstawiających zegar wskazujący różne pory o wymiarach co najmniej 9 x 9 cm; - co najmniej 72 karty przedstawiające różne godziny o wymiarach co najmniej 9 x 4,5 cm; - co najmniej 12 kart oznaczających porę przedpołudniową (am) lub popołudniową (pm) o wymiarach co najmniej 9 x 9 cm.
152.	Puzzle	0	1	0	1	Drewniane puzzle edukacyjne, które dają dzieciom możliwość zapoznania się z porami dnia i pomagają w nauce odczytywania i podawania godziny. Zabawa umożliwia planowanie czynności w ciągu dnia i systematyzowanie ich. Całość zapakowana w

Załącznik nr 6 do SIWZ

						poręczne, kartonowe pudełko z uchwytem ze sznurka. (Zamawiający dopuszcza inny rodzaj opakowania umożliwiający łatwe przenoszenie i bezpieczne przechowywanie) Zestaw obejmuje: - koło - zegar z oznaczeniami poszczególnych godzin o średnicy co najmniej 13 cm; - co najmniej 48 elementów o wymiarach co najmniej 10 x 7 cm; - drewnianą podstawkę pod zegar.
153.	Mikroskop	0	1	0	1	Przenośny mikroskop pozwalający na robienie cyfrowych zdjęć (przy pomocy kompatybilnej kamery). Górna część mikroskopu może być odłączona i wykorzystywana jako przenośne urządzenie. Wymaga baterii 3 x AAA (Zamawiający wymaga ich dołączenia). Parametry mikroskopu: - powiększenie co najmniej 400x; - co najmniej 2 x ciągły zoom optyczny; - „szufladka” na preparaty; - transmisyjne i refleksyjne oświetlenie LED; - przenośny i bezprzewodowy.
154.	Zęby i szczotka	0	1	0	1	Zestaw służący do prezentacji poprawnej higieny jamy ustnej i zębów. Zęby umieszczone są w dużej plastikowej szczęce, która się otwiera. Szczoteczka do zębów o długości co najmniej 36 cm. Szczęka o wymiarach co najmniej 24 x 19 x 14 cm.
155.	Globus fizyczny podświetlany	0	1	0	1	Średnica co najmniej 32 cm Wysokość co najmniej 48 cm Opakowanie: pudełko kartonowe. Zamawiający dopuszcza inne opakowanie.
156.	Bujak na biegunach	0	2	0	2	Posiada wygodne siedzisko oraz łatwe do trzymania uchwyty. Zabawka nie wymaga montażu. Wymiary co najmniej 86 x 29 x 43 cm Bujak na biegunach w kształcie zwierzątka np. krówka, konik, krokodyl. Zamawiający wymaga dostarczenia dwóch różnych bujaków.
157.	Motocykl policyjny	0	1	0	1	Interaktywny motocykl policyjny w roli bujaka wydaje prawdziwe dźwięki silnika, które włączają się po przekręceniu kluczyka w stacyjce i stają się donośniejsze w miarę bujania. Motocykl zawiera także dźwięki policyjnej syreny oraz światła. Potrzebne baterie 3 x AA (Wchodzące w skład kompletu). Maksymalne obciążenie 23 kg. Wymiary

Załącznik nr 6 do SIWZ

						co najmniej 81 x 30 x 41 cm.
158.	Piaskownica zamykana	0	1	0	1	Piaskownica w kształcie żółwia (Zamawiający dopuszcza inny kształt) z pokrywą. Mieści do 70 kg piasku. Wymiary co najmniej 109 x 119 x 38 cm.
159.	Mini rowerek	0	5	0	5	Trzy kółka zapewniają stabilność i wygodę podróżowania. Rowerek dopasowany do wzrostu młodszych dzieci. Wymiary co najmniej 51 x 43 x 44 cm. Każdy kolorek w innych odcieniach kolorystycznych.
160.	Samochód policyjny	0	2	0	2	Samochód wyposażony w wygodny fotelik z wysokim oparciem, półkę do przewożenia napoju i zabawek w tylnej części, otwierane drzwiczki zamykane na zasuwkę, kierownicę z klaksonem, ruchomy, klikający kluczyk zapłonu i otwieraną klapkę od wlewu paliwa. Pojazd może być wprawiany w ruch za pomocą nóg dziecka (wówczas należy zdemonstrować podstawkę na nogi). Jeździec porusza się na wytrzymałych kółkach. Przednie kółka obracają się o 360°. Dzięki uchwytowi na dłoń w dachu pojazdu samochód może być też popychany jak wózek przez osobę dorosłą. Maksymalne obciążenie 23 kg. Klasyczny napędzany nóżkami dziecka radiowóz. Wymiary co najmniej 82 x 44 x 82 cm.
161.	Samochód księżniczki	0	2	0	2	Samochód wyposażony w wygodny fotelik z wysokim oparciem, półkę do przewożenia napoju i zabawek w tylnej części, otwierane drzwiczki zamykane na zasuwkę, kierownicę z klaksonem, ruchomy, klikający kluczyk zapłonu i otwieraną klapkę od wlewu paliwa. Pojazd może być wprawiany w ruch za pomocą nóg dziecka (wówczas należy zdemonstrować podstawkę na nogi). Jeździec porusza się na wytrzymałych kółkach. Przednie kółka obracają się o 360°. Dzięki uchwytowi na dłoń w dachu pojazdu samochód może być też popychany jak wózek przez osobę dorosłą. Maksymalne obciążenie 23 kg. Wymiary co najmniej 77 x 40 x 82 cm.
162.	Koszykówka rozkładana	0	1	0	1	Zestaw do gry w koszykówkę. W zestawie piłka i pompka. Maksymalna wysokość 178 cm. Kosz na wysokości do 146 cm.
163.	Gąsienica spacerowa	0	1	0	1	Pomoc w utrzymaniu porządku podczas spaceru grupy dzieci. Wykonana z bawełny, wypchana poliesterowym wypełniaczem. Gąsienicę wyposażono w uchwyty. Długość co najmniej 4 m.
164.	Zestaw instrumentów	0	1	0	1	Co najmniej 7 rodzajów instrumentów dla co najmniej 26 dzieci. Zestaw zawiera co najmniej: - dzwonki diatoniczne

						- trójkąt, 2 szt. - drewniane jajka, 2 szt. - tamburyny, 2 szt. - pałeczki z dzwoneczkami, 2 szt. - drewniane jingle, 2 szt. - taneczna łyżeczka - dzwoneczki na rękę, 8 szt. - dzwoneczki na pas - talerze małe, 2 pary - bębenek - harmonijka - tonblok - tarka guiro - kastaniety z rączką, 2 szt. - plastikowe marakasy - maxi guiro meksykańskie.
165.	Zestaw do piaskownicy	0	1	0	1	Zestaw zapakowany w kartonowe sztywne pudło, które zawiera co najmniej: - 5 szt. młynków; - 10 szt. wiaderek; - 10 małych łopatek; - 10 dużych łopatek; - 30 szt. różnych foremek; - 10 szt. grabek.
166.	Pakiet socjoterapia	0	1	0	1	Pakiet składa się z co najmniej 11 zestawów: Zestaw 1 Ocena dojrzałości szkolnej dziecka Opracowanie pomaga poznać gotowość dziecka do podjęcia nauki szkolnej. Posługując się niniejszym narzędziem można ocenić sprawność dziecka w zakresie: motoryki dużej, małej i grafomotoryki; poziomu funkcjonowania analizatorów: wzrokowego, słuchowego oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej; poziomu rozwoju mowy; umiejętności matematycznych, rozwoju emocjonalno-społecznego oraz określić

					lateralizację. Zawartość opracowania: - co najmniej 23 karty formatu A4; - co najmniej 12 szt. kartoników o wymiarach co najmniej 3 x 3 cm; - co najmniej 6 sztuk kartoników o wymiarach co najmniej 9 x 9 cm; - co najmniej 6 sztuk kartoników o wymiarach co najmniej 15 x 10 cm; - co najmniej 42 sztuk kartoników o wymiarach co najmniej 4 x 4 cm; - instrukcja. Zestaw 2 Uczucia, zdrowie, bezpieczeństwo Interesujące historyjki obrazkowe, których tematyka nawiązuje do uczuć, bezpieczeństwa i zdrowia. Na każdej planszy przedstawione są cztery różne sytuacje, z których dziecko ma wybrać jedną złą - zaznaczając czerwonym krzyżykiem. Bardzo ciekawe historyjki, które uczą spostrzegawczości, logicznego myślenia i kojarzenia faktów. Rozwijają słownictwo, umiejętność nazywania emocji oraz uczą, jak zadbać o zdrowie i bezpieczeństwo swoje, a także innych. Zestaw zawiera co najmniej: - 12 tablic; - 12 czerwonych krzyżyków. Zestaw 3 Rozwiązywanie konfliktów w domu Zestaw zawiera co najmniej 7 krótkich historyjek z życia domowego z dwoma zakończeniami do wyboru. Dzieci podejmując decyzję o zakończeniu danej historyjki poznają jej konsekwencje. Dzięki temu uświadamiają sobie związki przyczynowo-skutkowe własnych zachowań, co daje możliwość zrozumienia i przyswojenia zasad zachowania i współdziałania w społeczeństwie. Dodatkowym atutem jest płyta CD z nagraniem w języku polskim. Zestaw zawiera co najmniej 30 kart z ilustracjami o wymiarach co najmniej 16,5 x 13,5 cm. Zestaw 4 Rozwiązywanie konfliktów w szkole Zestaw zawiera co najmniej 7 krótkich historyjek z życia domowego z dwoma zakończeniami do wyboru. Dzieci podejmując decyzję o zakończeniu danej historyjki poznają jej konsekwencje. Dzięki temu uświadamiają sobie związki przyczynowo-
--	--	--	--	--	--

					skutkowe własnych zachowań, co daje możliwość zrozumienia i przyswojenia zasad zachowania i współdziałania w społeczeństwie. Dodatkowym atutem jest płyta CD z nagraniem w języku polskim. Zestaw zawiera co najmniej 30 kart z ilustracjami o wymiarach co najmniej 16,5 x 13,5 cm. Zestaw 5 Rozwiązywanie konfliktów – kłamstwo Zestaw zawiera co najmniej 7 krótkich historyjek z życia domowego z dwoma zakończeniami do wyboru. Dzieci podejmując decyzję o zakończeniu danej historyjki poznają jej konsekwencje. Dzięki temu uświadamiają sobie związki przyczynowo-skutkowe własnych zachowań, co daje możliwość zrozumienia i przyswojenia zasad zachowania i współdziałania w społeczeństwie. Dodatkowym atutem jest płyta CD z nagraniem w języku polskim. Zestaw zawiera co najmniej 30 kart z ilustracjami o wymiarach co najmniej 16,5 x 13,5 cm. Zestaw 6 Tolerancja i współpraca Na każdej z dwunastu tablic umieszczone są cztery obrazki, prezentujące różne zachowania dzieci. Jedno z zachowań jest niewłaściwe lub groźne dla zdrowia. Zadaniem graczy jest jego wskazanie i oznaczenie czerwonym krzyżykiem. Obserwacja dzieci podczas gry pozwala ocenić, na ile znają i rozumieją określone normy społeczne oraz zasady bezpiecznego zachowania się. Pomoc ułatwia przyswajanie przez dzieci zachowań akceptowanych przez otoczenie, zapewniających bezpieczną naukę i zabawę. Zestaw zawiera co najmniej 12 tablic i 12 czerwonych krzyżyków. Zestaw 7 Dobre maniery w domu Gra polegająca na dobieraniu do siebie par obrazków ukazujących pozytywne i negatywne zachowania dzieci w domu. Pomoc jest świetną bazą do rozmów z dziećmi na temat właściwego zachowania, współdziałania i wzajemnej pomocy. Karty na odwrocie zawierają system samokontroli. Zestaw zawiera co najmniej 34 karty o wymiarach co najmniej 9 x 9 cm oraz instrukcję. Zestaw 8 Rodzina
--	--	--	--	--	--

Załącznik nr 6 do SIWZ

					Pomoc ukazuje cykl życia rodzinnego jako naturalnego procesu rozwojowego. Przedstawia etapy rozwoju rodziny - od chwili, gdy chłopak i dziewczyna poznają się, poprzez ich ślub, narodziny dzieci, aż do czasu odchodzenia dzieci z domu. Układanie i omawianie historyjki ma na celu uświadomienie dziecku, jak ważna jest rola rodziny, na jakim etapie rozwoju znajduje się jego własna rodzina. Ta sama historyjka w co najmniej 5 wersjach, by dodatkowo kształtować wśród dzieci poczucie akceptacji wobec osób niepełnosprawnych lub różniących się nieco swoim wyglądem. Zestaw zawiera co najmniej 55 kart o wymiarach co najmniej 9,5 x 14 cm Zestaw 9 Dobre zachowanie na co dzień Pomoc wspomagająca nauczycieli i wychowawców w pracy z dziećmi w grupie rówieśniczej, ułatwiająca przyswojenie przez uczniów tzw. zasad dobrego zachowania się. Każda z 16 prezentowanych zasad zobrazowana została dwiema ilustracjami - jedna przedstawia zachowanie właściwe, druga zaprzeczające mu. Na odwrocie kart napisana jest zasada, którą dzieci mają odgadnąć (w grupie lub indywidualnie) po obejrzeniu ilustracji. Aby uatrakcyjnić zabawę do zestawu dołączone są kolorowe tabliczki, za pomocą których dzieci po odgadnięciu zasady mogą oceniać zachowania przedstawione na ilustracji w kategorii dobre - złe (zabawa w jurorów). Zestaw zawiera co najmniej: - 32 karty formatu A4; - 25 zielonych tabliczek; - 25 czerwonych tabliczek. Zestaw 10 Rozpoznaj emocje Zestaw pozwala na zapoznanie się i oswojenie z co najmniej 10 podstawowymi emocjami (żetony obrazują każdą z nich w 3 lub więcej stopniach intensywności). Zestaw zawiera co najmniej 35 kartonowych żetonów o średnicy co najmniej 9 cm. Zestaw 11 Bezpieczeństwo w podróży I Gra pomaga dzieciom poznawać i utrwalać zasady bezpiecznego podróżowania. Uwzględnia różne środki lokomocji, z których może korzystać dziecko. Gra składa się z
--	--	--	--	--	--

Załącznik nr 6 do SIWZ

						tabliczek magnetycznych formatu A3 przedstawiających środki lokomocji oraz mniejszych magnetycznych obrazków (po co najmniej 4 obrazki do każdej tabliczki), ukazujących zachowania właściwe i niewłaściwe w danym pojeździe. Zestaw zawiera co najmniej: - 4 plansze magnetyczne A3 - 16 tafelków magnetycznych o wymiarach co najmniej 6 x 6 cm; - karta - klucz poprawnych odpowiedzi, format A5 - instrukcja Zestaw 12 Bezpieczeństwo w podróży II Gra pomaga dzieciom poznawać i utrwalać zasady bezpiecznego podróżowania. Uwzględnia różne środki lokomocji, z których może korzystać dziecko. Gra składa się z tabliczek magnetycznych formatu A3 przedstawiających środki lokomocji oraz mniejszych magnetycznych obrazków (po co najmniej 4 obrazki do każdej tabliczki), ukazujących zachowania właściwe i niewłaściwe w danym pojeździe. Zestaw zawiera co najmniej: - 4 plansze magnetyczne A3; - 16 tafelków magnetycznych o wymiarach co najmniej 6 x 6 cm; - kartę - klucz poprawnych odpowiedzi, format A5; - instrukcję.
167.	Pakiet czytanie i pisanie	0	1	0	1	Pakiet składa się z co najmniej 11 zestawów: Zestaw 1 Alfabet z obrazkami Pomoc do pracy z dziećmi w klasach 1-3, doskonale sprawdza się podczas zajęć rewalidacyjnych i pozalekcyjnych z uczniami mającymi trudności w czytaniu i pisaniu, w tym zagrożonymi ryzykiem dysleksji. Zestaw dwustronnych kart to praktyczny materiał do demonstracji liter. Każda karta zawiera z jednej strony literę drukowaną i pisaną (wraz z kierunkiem jej pisania) oraz ilustrację wraz z podpisem. Druga strona natomiast nie posiada obrazka - jedynie zapis litery, co daje możliwość zaadoptowania karty według własnych potrzeb. Wystarczy nakleić wybrany obrazek lub wykonać ilustrację. W ten sposób można dostosowywać wyrazy związane z wprowadzaną literą do

					umiejętności czy zainteresowań uczniów. Pomoc rozwija rozumienie mowy, wzbogaca słownictwo, orientację przestrzenną, koordynację wzrokowo-ruchową, umiejętność słuchania i spostrzegania. Zestaw zawiera co najmniej 44 karty formatu A4. Zestaw 2 Grafomotoryka Teczka z kartami do ćwiczeń usprawniających rękę i przygotowujących do nauki pisanie. Praca z kartami - poprzez łączenie kropek, odtwarzanie wzorów, rysowanie prostych i owali, płynne kreślenie bez odrywania ręki - pomaga przy kształtowaniu prawidłowego nacisku na płaszczyznę i odrysowaniu kształtów literopodobnych, uczy jak zmieścić się w wyznaczonym polu, a tym samym przygotowuje do nauki pisanie w okresie wczesnoszkolnym. Do 26 kart zostały przygotowane filmy, które etap po etapie pokazują plastyczne propozycje przekształcania wykonanej wcześniej pracy graficznej. Podczas ich tworzenia dziecko tnie po linii, wydziera, odrysowuje, nakleja, maluje, koloruje w wyznaczonym polu, odwzorowuje itp. W każdym z filmów oprócz etapów powstawania pracy, pokazane są potrzebne do jej wykonania materiały plastyczne wraz z kodami katalogowymi z oferty Moje Bambino. Każdą z kart zamieszczoną w teczkach w formacie A-4 można powiększyć na ksero do formatu A-3, wówczas zwiększają się zarówno kratki, na których znajduje się rysunek jak i sam powstały obraz - jest to szczególnie zalecane dla młodszych dzieci. W każdej teczkach dodatkowo znajdują się dwie kartki w kratkę o różnej wielkości kretek - to pozwala na samodzielne tworzenie wzorów dla dzieci - takiego własnego Portfolio oraz stanowi gotową bazę do prac dla dzieci, które chcą również stać się autorami kart. Zamieszczone w filmach przykłady prac stanowią inspirację do działań plastycznych. Zestaw zawiera co najmniej 28 kart A4. Zestaw 3 Grafomotoryka II Kolorowe plansze z propozycją prostych ćwiczeń grafomotorycznych. Zadaniem dzieci jest rysowanie po śladzie palcem lub mazakiem. Karty są zalaminowane, przeznaczone do wielokrotnego użytku, zabezpieczone przez zaginaniem oraz zabrudzeniem. Zestaw zawiera co najmniej 10 plansz formatu A3, 4 mazaki suchościeralne oraz instrukcję. Zestaw 4
--	--	--	--	--	---

					Kolorowe szlaczki Kolorowe plansze z obrazkami zawierającymi różnego rodzaju linie. Pomoc do ćwiczeń usprawniających motorykę ręki i przygotowujących do pisania. Dzięki teczkom z tworzywa karty służą do wielokrotnego użytku. Dzieci wkładają karty w przezroczyste teczki i mogą po nich pisać załączonymi mazakami. Zestaw zawiera co najmniej 19 kart formatu A4, 5 teczek i 4 mazaki. Zestaw 5 Ćwiczenia w pisaniu ciągłym Zestaw do ćwiczeń graficznych w pisaniu ciągłym szlaczków, szlaczków literopodobnych, sylab i wyrazów. Celem tych ćwiczeń jest usprawnianie drobnych, pisarskich ruchów ręki oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej. Zadaniem dziecka jest pisanie po śladzie bez odrywania ręki od zaznaczonego miejsca i w wyznaczonym kierunku danego wzoru. Strzałki pokazujące kierunek linii uczą właściwego kreślenia, zaś sposób skonstruowania szlaczków pozwala na pisanie całej linii bez odrywania ręki, przez co ćwiczy ruch ciągły potrzebny później podczas pisania sylab, wyrazów. Zaletą tych szlaczków jest stopniowanie trudności we wzorach i liniaturze. Każdy wzór początkowo zapisany jest czarnym kolorem, następnie zmniejsza swoje natężenie barwy, a na końcu jest pusta liniatura, która początkowo jest duża i stopniowo zmniejszana. Jest to ułatwienie zadanie dla dzieci, które niechętnie podejmują się pisania szlaczków, liter, sylab i wyrazów. Karty ze szlaczkami można kserować lub włożyć do okładki z przezroczystej folii i pisać mazakami suchociernymi dołączonymi do zestawu. Pomoc składa się co najmniej z: - 4 rodzajów ćwiczeń w pisaniu ciągłym: 1 część - PISANIE SZLACZKÓW (co najmniej 9 kart); 2 część - PISANIE SZLACZKÓW LITEROPODOBNYCH (co najmniej 20 kart); 3 część - PISANIE SYLAB (co najmniej 25 kart); 4 część - PISANIE WYRAZÓW (co najmniej 17 kart). - 5 okładek z przezroczystej folii, do której wkłada się kartę ze szlaczkiem; - kompletu mazaków ściernych (co najmniej 4 kolory). Format A4. Zestaw 6 Tabliczki ze szlaczkami I
--	--	--	--	--	---

Załącznik nr 6 do SIWZ

					Zestaw zawiera co najmniej 6 dużych, dwustronnych tabliczek z ciekawymi rysunkami, łatwymi i trudniejszymi wzorami i znakami literopodobnymi narysowanymi linią kropkowaną. Rysowanie po linii stymuluje rozwój sprawności grafomotorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej, koncentracji, utrwala nawyk pisanie od lewej do prawej strony. Wymiar co najmniej 36 x 30 cm. Zestaw 7 Tabliczki ze szlaczkami II Zestaw zawiera co najmniej 6 dużych, dwustronnych tabliczek z ciekawymi rysunkami, łatwymi i trudniejszymi wzorami i znakami literopodobnymi narysowanymi linią kropkowaną. Rysowanie po linii stymuluje rozwój sprawności grafomotorycznej, koordynacji wzrokowo-ruchowej, koncentracji, utrwala nawyk pisanie od lewej do prawej strony. Wymiar co najmniej 36 x 30 cm. Zestaw 8 Alfabet – wielkie litery Welurowe litery na sztywnych płytkach MDF ułatwią naukę alfabetu, budowanie zdań, itp. Samogłoski są oznaczone na czerwono i mają fakturę pluszową, natomiast spółgłoski - na niebiesko i mają fakturę aksamitną. (Zamawiający dopuszcza inną kolorystykę i fakturę materiału). - Wymiary 16 x 10 cm i 16 x 13 cm (m i w). - co najmniej 23 sztuk. Zestaw 9 Alfabet polski – wielkie litery Welurowe litery na sztywnych płytkach MDF ułatwią naukę alfabetu, budowanie zdań, itp. Samogłoski są oznaczone na czerwono i mają fakturę pluszową, natomiast spółgłoski - na niebiesko i mają fakturę aksamitną. - Wymiary 16 x 10 cm i 16 x 13 cm (m i w); - co najmniej 9 szt. (ń ł ż ź ś ć ą ę ó). Zestaw 10 Alfabet – małe litery Welurowe litery na sztywnych płytkach MDF ułatwią naukę alfabetu, budowanie zdań, itp. Samogłoski są oznaczone na czerwono i mają fakturę pluszową, natomiast
--	--	--	--	--	---

Załącznik nr 6 do SIWZ

						spółgłoski - na niebiesko i mają fakturę aksamitną. Wymiary 16 x 10 cm i 16 x 13 cm (m i w). Co najmniej 23 sztuki. Zestaw 11 Alfabet polski – małe litery Welurowe litery na sztywnych płytkach MDF ułatwią naukę alfabetu, budowanie zdań, itp. Samogłoski są oznaczone na czerwono i mają fakturę pluszową, natomiast spółgłoski - na niebiesko i mają fakturę aksamitną. Wymiary 16 x 10 cm i 16 x 13 cm (m i w). Co najmniej 9 sztuk (ń ł ż ź ś ć ą ę ó).
168.	Zestaw klasowy	0	1	0	1	Zestaw składa się z co najmniej 6 części: Część I Klocki wykonane z trwałego, kolorowego tworzywa, wprowadzą małe dzieci w świat matematyki. Praca z klockami pomaga zrozumieć skomplikowane pojęcia matematyczne. To pomoc edukacyjna, dzięki której dzieci uczą się matematyki poprzez wszystkie zmysły. Klocki te można wykorzystywać np. w piasku, w wodzie, podczas zabawy ciastoliną itp. Zestaw zawiera co najmniej: - 32 kształty (10 pojedynczych, 5 podwójnych, 3 potrójne, po 2 ze wszystkich pozostałych rodzajów - aż do 10); - 52 kołeczki; - podstawę; - książeczkę zyg-zak; - 1 sznurówkę; - 2 dwustronne plansze z wzorami; - zestaw kart 0-10; - woreczek na elementy; - przewodnik z ćwiczeniami. Część II Waga, która pozwala na wprowadzanie zagadnienia równoważności i ćwiczenia działań na dodawanie, wprowadzanie wyrażeń: cięższy niż/lżejszy niż. Przezroczyste kubeczki ułatwiają obserwację zawartości. 2 pojemniki o pojemności co najmniej 1 litra. Część III Co najmniej 4 kostki z liczbami i symbolem.

						Część IV Oś liczbowa Zestaw co najmniej 5 plansz, które są pomniejszoną wersją osi liczbowych do prezentacji. Część V Oś liczbowa – układ dziesiętny Plansza przedstawiająca wielokrotność liczby 10. Doskonala do działań arytmetycznych. Długość całkowita 138 cm. Część VI Tarcze pokazują liczby i wzory. Ponadto zawiera co najmniej 2 kart do samodzielnego wycięcia oraz 2 ruletki.
169.	Oprogramowanie logopedyczne	1	1	1	3	Program multimedialny wykorzystywany podczas terapii prowadzonej przez logopedę lub pedagoga w gabinecie w celu stymulowania rozwoju mowy i języka dziecka. Zawarte w programie ćwiczenia są dostosowane do dzieci, które jeszcze nie czytają - po najechnaniu kursorem na tekst czyta go lektor lub materiał językowy podany jest w formie graficznej. Część tekstu podzielona jest kolorami na sylaby, co stanowi duże ułatwienie dla dzieci, które umiejętności czytania jeszcze dobrze nie opanowały. W programie zastosowano również jednolity dla wszystkich zadań system motywacyjny. Odpowiednie sygnały dźwiękowe informują dziecko o poprawności wykonania zadania, czasami na ekranie pojawia się stworek lub inna niespodzianka, często słychać słowną pochwałę lub w przypadku kilku nieprawidłowych odpowiedzi motywator np. Następnym razem na pewno się uda! W skład zestawu wchodzi co najmniej: - Pendrive z programem - licencja 1 stanowiskowa - słuchawki dwukanałowe - 70 naklejek - książeczka postępów dziecka Całość składa się z co najmniej sześciu części. Każda z nich zawiera zestaw ćwiczeń rozwijający konkretną umiejętność. • <u>usprawnianiem praksyj oralnej</u> wykonując ćwiczenia artykulacyjne przygotowane w formie co najmniej 20 mini filmików. Każdy z nich przedstawia dziecko wykonujące

Załącznik nr 6 do SIWZ

					wybrane ćwiczenie usprawniające prace języka i/lub warg. Długość czasu trwania ćwiczenia/filmiku możemy dostosować do możliwości dziecka. Na filmikach niektóre dzieci radzą sobie z zadaniami lepiej inne gorzej, ale razem z nimi łatwiej będzie dziecku przed monitorem wykonywać wielokrotne ruchy języka, warg i dotrwać do końca wybranego czasu, który odmierza zegar znajdujący się obok ekranu; • <u>poprawą spostrzegania i przetwarzania słuchowego</u> dzięki ćwiczeniom słuchowym takim jak: „Różnicowanie dźwięków niewerbalnych” - np.: cicho - głośno, wysoko - nisko, szybko - wolno; „Co słyszysz po kolei - pamięć słuchowa wyrazów”, gdzie dziecko ma możliwość wyboru liczby słów do zapamiętania od 2- 6. Dzieci najpierw słuchają słów, a następnie układają odpowiadające im obrazki w takiej samej kolejności. Obrazków jest o jeden więcej niż wypowiedzianych słów, więc nie jest to takie proste. „Słyszę i rozumiem”, czyli rozpoznawanie słów w szumie. Jest to forma treningu słuchowego. Dziecko najpierw dokonuje wyboru liczby słów od 2- 4, a następnie po usłyszeniu słowa w szumie ma wybrać odpowiadający mu obrazek spośród znajdujących się na ekranie. „Co słyszał w wyrazie” to również zabawa z możliwością wyboru rodzaju ćwiczenia tj. określania nagłosu lub wygłosu wyrazu oraz skoncentrowania się w ramach wybranej grupy na pracy z samogłoskami lub spółgłoskami. „Różnicowanie dźwięków mowy”, gdzie możemy wybrać jedną z dwóch grup ćwiczeń i pracować na sylabach lub wyrazach. Po usłyszeniu sylaby lub wyrazu zadaniem dziecka jest rozpoznawać, która z prezentowanych u dołu ekranu liter odpowiada głosce występującej w usłyszanej sylabie lub usłyszonym słowie. W ramach każdej z tych grup możemy z dzieckiem pracować z dźwiękami różniącymi się dźwięcznością - bezdźwięcznością (w-f) oraz zestawami typu sz - s - ś itp. „Rytmy”. To 3 rodzaje ćwiczeń. Dziecko może nauczyć się tu rozpoznawać rytm i wskazywać pasujący do niego układ graficzny; określać, czy dwa rytmy są takie same czy różne lub po wystłuchaniu rytmu spróbować samodzielnie ułożyć go na ekranie. „Rymy”. To również zestaw 3 grup zadań. Dzieci ćwiczą tu odnajdywanie par słów, które rymują się; szukają rymu do zaprezentowanego słowa; uzupełniają zdania wyrazami, tak aby powstała rymowanka.; • <u>wymową w oparciu o grupę ćwiczeń mających na celu wspieranie dziecka w pracy nad poprawą artykulacji</u>. Każda z proponowanych głosek może być utrwalana w
--	--	--	--	--	---

Załącznik nr 6 do SIWZ

						izolacji, na poziomie sylaby, wyrazu (w nagłosie, śródgłosie i wygłosie), w zwrotach dwuwyrazowych. Zabawy z głoskami polegają na powtarzaniu, samodzielnym wybrzmiewaniu i nazywaniu obrazków. Na poziomie zdania pracujemy z dziećmi nad różnicowaniem głosek typu „sz - s”. Mamy tu również możliwość autokorekty, czyli wysłuchania i oceny poprawności własnych wypowiedzi przez dziecko. Nieco bardziej rozbudowana jest część ćwiczeń dotycząca głoski „r”. Zawiera ona ćwiczenia wstępne do tej głoski, wyrazy w których głoska r występuje po określonych głoskach t, d, p, b, k, g; wyrazy z głoską „r” między samogłoskami oraz głoskę „r” w zwrotach dwuwyrazowych i zdaniach.; • <u>wzbogacaniem słownictwa</u> dzięki poznaniu „Przeciwieństw” - czyli przymiotników określających przeciwstawne cechy desygnatów oraz określaniu cech rzeczowników. Dzieci poznają tu też treść przysłów i uczą się ich znaczeń; • <u>rozwijaniem kompetencji językowych</u> wykonując zadania dające dzieciom możliwość wyszukiwania i poprawiania błędów logicznych i gramatycznych w zdaniach; opisywania ilustracji oraz uzupełniania tekstów opowiadań wyrazami w odpowiedniej formie gramatycznej; • Ostatnia z części <u>Warto tu zajrzeć</u> zawiera podstawowe informacje o warunkach prawidłowego rozwoju mowy, najczęstszych wadach artykulacyjnych oraz dyplomy do wydrukowania.
170.	Kryjówka sensoryczna	0	1	0	1	Kryjówka wyposażona w wiele atrakcji i sensorycznych elementów. Kącik wyposażony w miękkie materace z sensorycznymi naszytami, obszyte dookoła np.: trawką, które zapewnią dziecku bezpieczeństwo. W paskach tkaniny nad wejściem bocznym ukryte dzwoneczki, piszczałki i szeleszcząca folia, natomiast frontowe wejście obszyte tkaniną o różnych fakturach. Na dachu kryjówki bulaje oraz aplikacja w kształcie np.: tęczy, wykonana z kolorowej płyty MDF. W dachu otwory, przez które można wpuścić do środka światłowodów. Na ścianie kryjówki i bocznych krzaczkach można przymocować sensoryczne aplikacje. Elementy kryjówki lakierowane. Wymiary co najmniej 136 (190 z materacem) x 79 x 74 (+ co najmniej 40 aplikacja) cm
171.	Remiza strażaka	1	1	0	2	Co najmniej Trzypiętrowa, drewniana remiza strażacka. Znajduje się w niej co najmniej: jadalnia, sypialnia oraz duży garaż z zasuwanymi drzwiami.

Załącznik nr 6 do SIWZ

						Wymiary co najmniej 48 x 28 x 47 cm
172.	Poduszki sensoryczne	0	8	0	8	Miękkie, wygodne poduchy-zwierzątka w wesołych kolorach. Wypełnione granulatem, dzięki czemu dopasowują się kształtem do osoby siedzącej. Pokryte trwałą, zmywalną tkaniną PCV bez ftalanów, którą łatwo utrzymać w czystości. Stanowią podkład do ćwiczeń oraz miejsce zabaw dla dzieci. Mają wiele elementów sensorycznych. Wysokość co najmniej 60 cm Śr. co najmniej 80 cm Waga do 4 kg Elementy sensoryczne np.: łapki na guziki, pischący nos, szeleszczące uszy, na głowie miłe w dotyku futerko, na brzuchu guziczki, dolne łapki ze sznurówkami, wypełnione grochem Rodzaje poduszek: - 2 x kotek - 2 x piesek - 2 x owieczka - 2 x krówka Zamawiający dopuszcza inne kształty (rodzaje zwierzątek) poduszek.
173.	Aplikacja manipulacyjno – sensoryczna na ścianę	0	1	0	1	Kolorowa aplikacja w kształcie kurki, wykonana z lakierowanej sklejki, do zamocowania na ścianie. Stanowi zarówno dekorację sali, jak również panel usprawniający motorykę ręki dziecka. Jest wyposażona w przesuwanki, pischatkę i doczepiane futrzane skrzydełko. Wymiary co najmniej 97 x 74 cm Zamawiający dopuszcza inny kształt aplikacji.
174.	Domek	0	1	0	1	Stanowi doskonałe miejsce odpoczynku, relaksu i odprężenia, a po zainstalowaniu różnych urządzeń emitujących m.in. muzykę lub światło (światłowody, blimp itp.) tworzy pomieszczenie sprzyjające stymulacji i aktywizacji zmysłów osób z zaburzeniami rozwoju. Domek stwarza poczucie bezpieczeństwa, pozwala na koncentrację, wyciszenie i naukę. Wykonany z pianki pokrytej trwałą, niepalną tkaniną, łatwą do utrzymania w czystości. Dach zapinany na rzepy pozwala zamocować na ściankach np. światłowody. Duże koło z siateczką w dachu zapewnia dopływ powietrza i umożliwia przewlekanie i zawieszanie różnych elementów ruchomych.

Załącznik nr 6 do SIWZ

						Wymiary zewnętrzne co najmniej 150 x 150 x 135 cm. Grubość ścianek co najmniej 15 cm.
175.	Dzwonki z przyciskami	8	0	0	8	Kolorowe dzwonki o różnej tonacji. Wydają dźwięki po uderzeniu przycisku, dzięki czemu mogą być używane przez osoby mające trudności w utrzymaniu dzwonek w ręce. Wykonane z solidnego metalu ze stabilną rączką Co najmniej 8 dzwonek, każdy o średnicy co najmniej 8 cm i wysokości co najmniej 9 cm.
176.	Torba muzyka	1	0	1	2	Komplet instrumentów umieszczony w praktycznej torbie z kieszonkami. Torba wykonana z tkaniny, zamykana na zamek. Wymiary torby po złożeniu co najmniej 42 x 42 cm. W skład zestawu wchodzi co najmniej 17 instrumentów: - tamburyn o średnicy co najmniej 20 cm - maxi quiro z pałeczką, długość co najmniej 40 cm - podwójna tarka quiro z pałeczką, długość co najmniej 27 cm - trójkąty z pałeczkami, co najmniej 5 szt., o wymiarach co najmniej 20,5 cm, 17,5 cm, 15,5 cm, 13 cm, 10,5 cm - kastaniety drewniane, co najmniej 2 szt., o średnicy co najmniej 5,5 cm - kastaniety z rączką, długość co najmniej 21 cm - marakasy drewniane, długość co najmniej 23 cm - drewniany tonblok, długość co najmniej 20 cm i średnicy co najmniej 4,5 cm - tamburyn z membraną, średnica co najmniej 20 cm - podwójny tonblok z pałeczką, długość co najmniej 20 cm, średnica co najmniej 4,5 cm - podwójny tonblok mały z pałeczką, długość co najmniej 20 cm, średnica co najmniej 3,5 cm - klawesy, długość co najmniej 20 cm, średnica co najmniej 2,2 cm - marakas wałek, długość co najmniej 20,5 cm, średnica co najmniej 5 cm.
177.	Fartuszki	50	0	25	75	Fartuszek ochronny dla dzieci z rękawkami wykonany z materiału PVC, łatwego do czyszczenia. Po bokach fartuszka gumki lub inne zapięcia utrzymujące fartuszek przy ciele. Wymiary co najmniej 65 x 102 cm.
178.	Mikroskop z zestawem do badań	1	0	1	2	Mikroskop optyczny o powiększeniu do 640x. Wysokość co najmniej 27 cm. W zestawie baterie AA . Ponadto zestaw zawiera co najmniej: - okular 10x 16x;

						- mikro wylęgarnię; - przyrząd do cięcia preparatów; - co najmniej 2 szkiełka z co najmniej 6 preparatami; - co najmniej 4 fiołki; - co najmniej 2 menzurki o pojemności co najmniej 10 ml każda; - co najmniej 12 szkiełek podstawowych; - co najmniej 12 szkiełek nakrywkowych; - lupa o powiększeniu co najmniej 3x 6; - szalka Petriego ze szkłem powiększającym; - co najmniej 12 etykiet do znakowania preparatów; - pęseta; - igła; - szpatułka; - mieszaśło; - skalpel; - nożyczki; - pipetka; - pojemnik na akcesoria; - instrukcję.
179.	Klocki drewniane	1	0	1	2	Drewniane klocki w różnych kształtach, które można układać na wiele sposobów, tworząc różnorodne budowle. Zestaw obejmuje co najmniej 100 elementów o wymiarach co najmniej 19 x 30 cm.
180.	Klocki sensoryczne	1	0	1	2	Zestaw obejmuje: - co najmniej 4 trójkąty o wymiarach co najmniej 14 x 3,5 x 12 cm; - co najmniej 4 półkoła o wymiarach co najmniej 14 x 3,5 x 7 cm; - co najmniej 4 kwadraty o wymiarach co najmniej 7 x 3,5 x 7 cm; - co najmniej 4 prostokąty o wymiarach co najmniej 14 x 3,5 x 7 cm.
181.	Betoniarka	1	0	1	2	Betoniarka wyposażona w wąż, z którego, po napełnieniu zbiorniczka, tryska woda. Dziecko może napełnić "gruszkę" wodą, a dzięki zamontowanej korbie obracać nią i mieszać jej zawartość. Długość co najmniej 59 cm.
182.	Mini szczudła	2	0	2	4	Stabilne szczudła, wykonane z tworzywa. O średnicy co najmniej 13 cm i wysokości co

Załącznik nr 6 do SIWZ

						najmniej 12 cm.
183.	Poducha	2	0	1	3	Miękka poducha z bawełnianym, kolorowym pokrowcem, spełniająca funkcję dekoracyjną, rozwijającą wyobraźnię dziecka oraz stanowiącą podparcie dla ciała. Wymiary co najmniej 70 x 80 cm. Poduszka w kształcie zwierzątka np. myszki.
184.	Drewniana kasa	1	0	0	1	W zestawie imitacje banknotów i monet. Zabawka wykonana z drewna o wymiarach co najmniej 19, 5 x 21 x 15 cm.
185.	Zestaw kregli	1	0	0	1	Wykonane z tworzywa sztucznego. Co najmniej 9 kregli o wysokości co najmniej 24 cm oraz dwie kule do zbijania kregli.
186.	Warsztat majsterkowicza	1	0	1	2	Praktyczny warsztat pełen narzędzi. W zestawie co najmniej młotek, śrubokręt, klucz, kombinerki. Kask o średnicy co najmniej 15 cm. Zestaw zawiera co najmniej 56 akcesoriów o wymiarach co najmniej 3-17 cm. Wymiar warsztatu co najmniej 45 x 25 x 68 cm.
187.	Zestaw elementów - ścieżka	0	1	0	1	Zestaw miękkich elementów tworzących ścieżkę, którą można ułożyć w różne kształty. Każdy element pokryty wytrzymałą tkaniną. Dodatkowym wyposażeniem elementów jest pas o różnych fakturach: gładkiej i szorstkiej. Elementy łączone rzepami. Wymiary co najmniej 240 x 120 x 10 cm Zestaw składa się co najmniej z 7 elementów.
188.	Komplet pomocy dydaktycznych	0	1	0	1	Zestaw zawiera co najmniej następujące elementy: Tarcze ćwiczeń I- 1 sztuka Komplet co najmniej 12 tarcz ćwiczeń ze zbiorem zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej, przystosowanych do możliwości percepcyjnych dziecka od 4. roku życia: wyszukiwanie podobieństw, różnic i brakujących elementów, porządkowanie, rozpoznawanie kolorów, wielkości, kształtów, przeznaczenia, wyszukiwanie podobieństw i różnic, łączenie w pary obrazków przedstawiających postaci z bajek z ich atrybutami. Tarcze ćwiczeń II – 1 sztuka Komplet co najmniej 12 tarcz ćwiczeń obejmujących swym zakresem zagadnienia dotyczące środowiska: rozpoznawanie zwierząt i roślin, wyróżnianie ich charakterystycznych cech, przyporządkowanie miesięcy porom roku, wiadomości dotyczące obiegu wody w przyrodzie, warstwowa budowa lasu. Tarcze do ćwiczeń III – 8 sztuk

					Komplet co najmniej 12 tarcz ćwiczeń ze zbiorem zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej: 1. wyszukiwanie podobieństw, różnic i brakujących elementów, 2. porządkowanie elementów w całości, 3. rozpoznawanie kolorów, 4. klasyfikowanie i dobieranie obrazków według określonych cech, takich jak: wielkość, kształt, barwa, przeznaczenie, 5. wyszukiwanie podobieństw i różnic pomiędzy przedmiotami. Tarcze do ćwiczeń IV – 8 sztuk Komplet co najmniej 12 tarcz ćwiczeń ze zbiorem zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej: wyszukiwanie podobieństw, różnic i brakujących elementów, porządkowanie elementów w całości, rozpoznawanie kolorów, klasyfikowanie i dobieranie obrazków według określonych cech, takich jak: wielkość, kształt, barwa, przeznaczenie, wyszukiwanie podobieństw i różnic pomiędzy przedmiotami, analizowanie obrazków przedstawiających konkretne sytuacje. Puzzle motyl: Puzzle ze sklejki lakierowanej pokazują krok po kroku cykl życia roślin, owadów, zwierząt, proces budowy domu. Pomoce ćwiczą koordynację wzrokowo-ruchową. Wymiary co najmniej: 21 x 21 x 3,5 cm. Puzzle kurki: Puzzle ze sklejki lakierowanej pokazują krok po kroku cykl życia roślin, owadów, zwierząt, proces budowy domu. Pomoce ćwiczą koordynację wzrokowo-ruchową. Wymiary co najmniej 21 x 21 x 3,5 cm. Puzzle dom: Puzzle ze sklejki lakierowanej pokazują krok po kroku cykl życia roślin, owadów, zwierząt, proces budowy domu. Pomoce ćwiczą koordynację wzrokowo-ruchową. Wymiary co najmniej 21 x 21 x 3,5 cm. Przewlekanka – 4 sztuki: Wymiary języka co najmniej : 23 x 9 x 19 cm. 1 zestaw zawiera oprócz języka: co najmniej 77 elementów o wym. od 1,8 x 1,8 x 1,8 cm do 5,3 x 2,8 x 1,8 cm, 2 sznurki o długości co najmniej 72 cm.
--	--	--	--	--	--

					Domino – kolory – 2 sztuki: Gry na zasadzie domina, rozwijają logiczne myślenie i kreatywność. Elementy wykonane z grubego kartonu. Zestaw zawiera co najmniej 2 gry po 24 karty. Wymiary co najmniej 10 x 5 cm. Polega na dopasowaniu kolorów do obrazków, na których zostały użyte. Domino – dopasuj drugą połowę – 2 sztuki: Elementy wykonane z grubego kartonu. 1 zestaw zawiera co najmniej 2 gry po 24 karty. Wymiary co najmniej 10 x 5 cm. Polega na dopasowaniu do siebie dwóch części tego samego obrazka. Memory – zwierzaki – 2 sztuki: W trakcie gry uczestnicy kolejno odkrywają po dwa obrazki. Jeżeli jest to para, to gracz ją zabiera, jeżeli nie, obrazki trafiają na poprzednie miejsce. 1 zestaw zawiera co najmniej 34 elementy (17 par) o wymiarach co najmniej 9 x 9 cm. Memory – miejsca na świecie – 2 sztuki: W trakcie gry uczestnicy kolejno odkrywają po dwa obrazki. Jeżeli jest to para, to gracz ją zabiera, jeżeli nie, obrazki trafiają na poprzednie miejsce. 1 zestaw zawiera co najmniej 34 elementy (17 par) o wymiarach co najmniej 9 x 9 cm. Gra edukacyjna I – 1 sztuka: Pomoc składa się z pasków kontrolnych z ilustracjami w liczbie od 1 do 5 oraz pojedynczych obrazków odpowiadających ilustracjom na kolejnych paskach. Zadaniem dziecka jest, po usłyszeniu nazw/zobaczeniu ilustracji, z pojedynczych obrazków ułożyć taką samą sekwencję, a następnie sprawdzić poprawność wykonanego zadania poprzez porównanie z paskiem kontrolnym. Pomoc składa się z 5 zestawów: - zestaw 1 - pojedyncze obrazki (każdy w 2 egzemplarzach) - 16 szt. - zestaw 2 - na pasku kontrolnym 2 obrazki, 16 pojedynczych obrazków - zestaw 3 - na pasku kontrolnym 3 obrazki, 24 pojedyncze obrazki - zestaw 4 - na pasku kontrolnym 4 obrazki, 32 pojedyncze obrazki - zestaw 5 - na pasku kontrolnym 5 obrazków, 40 pojedynczych obrazków W celu ułatwienia pracy z poszczególnymi zestawami w prawym górnym rogu każdego obrazka/paska znajduje się numer zestawu, do którego on należy. Gra edukacyjna II – 1 sztuka:
--	--	--	--	--	---

					Pomoc składa się z co najmniej: - 11 plansz formatu A4, z których każda prezentuje 4 desygnaty z danej kategorii językowej - do ćwiczeń rozumienia i nazywania; - 10 plansz formatu A4 prezentujących 10 rzeczowników w liczbie pojedynczej i mnogiej; - 10 plansz formatu A4 prezentujących 10 rzeczowników. Gra edukacyjna III (rzeczowniki) – 1 sztuka: Zestaw zawiera co najmniej: - 5 plansz formatu A4; - 30 kartoników z obrazkami o wymiarach co najmniej 6 x 6 cm; - 5 kart pracy formatu A4 (do kserowania). Gra edukacyjna IV (czasowniki) – 1 sztuka Zestaw zawiera co najmniej: - 136 kartoników z obrazkami czynności o wymiarach co najmniej 6 x 6 cm; - planszę czasu formatu A4; - 2 plansze do ćw. odmiany czasownika przez osoby formatu A4; - 5 kontrolnych kart pracy formatu A4 (do kserowania). Gra edukacyjna V - 3 sztuki Gra rozwijająca umiejętność liczenia i logiczne myślenie. Polega na jak najszybszym przykryciu biedronek kropkami o odpowiednich wartościach, tak, by dały sumę 10. Gra zawiera co najmniej : - 6 dwustronnych plansz-biedronek o wymiarach co najmniej 20 x 16 cm - 72 żetony o średnicy co najmniej 3,5 cm. Gra edukacyjna VI – 3 sztuki Obrazkowy Quiz dla przedszkolaków. Gra, dzięki której dziecko poznaje nowe słowa, zdobywa informacje o otaczającym je świecie, uczy się kolorów i liczenia do sześciu oraz logicznego myślenia, a przy okazji dowiaduje się, że wygrana zależy nie tylko od szczęścia w rzucie kostką, ale także od mądrze podjętych decyzji. Zestaw zawiera co najmniej: - 90 kart - planszę do gry
--	--	--	--	--	--

					- kostkę; - pionek. Gra edukacyjna VII – 3 sztuki Gra edukacyjna z zagadkami - wierszykami. Dzięki niej maluch pozna większość rodzajów warzyw i owoców. Gra ćwiczy pamięć, refleks i umiejętność kojarzenia. Zestaw zawiera co najmniej: - 24 kartoniki z art. spożywczymi o wymiarach co najmniej 7 x 7 cm - 24 karty z zagadkami - 2 kostki - 45 żetonów - planszę z kołem o wymiarach co najmniej 15,5 x 15,5 cm. Gra edukacyjna VIII – 3 sztuki Gra, której zadaniem jest usystematyzowanie wiedzy o porach roku. Świat na zewnątrz nieustannie się zmienia - każda pora roku wygląda inaczej. Do gry dołączone scenariusze i propozycje zabaw. Zestaw zawiera co najmniej: - 4 dwustronne obrazki z porami roku o wymiarach co najmniej 17 x 13 cm; - 24 kartoniki o wymiarach co najmniej 5 x 6 cm. Gra edukacyjna IX – 3 sztuki Gra edukacyjna podczas, której dziecko uczy się kojarzyć i łączyć przedmioty z różnymi formami aktywności fizycznej. Składa się z co najmniej sześciu 5-elementowych układanek. Elementy wykonane z grubego kartonu. 30 elementów. Wymiar po złożeniu co najmniej: 16,5 x 8,2 cm. Gra edukacyjna – X – 3 sztuki Gra polega na dopasowaniu elementów z obrazkami owoców do odpowiedniego koloru. Plansza wykonana z drewna. Pomoc uczy rozpoznawania kolorów, koncentracji, umożliwia poszerzanie słownictwa. Zestaw zawiera co najmniej: - 30 elementów z obrazkami - planszę o wymiarach co najmniej 32 x 32 x 0,9 cm. Zestaw edukacyjny – 12 sztuk: W poręcznym, zamykanym pudełku z tworzywa znajduje się 12 ponumerowanych klocków o wymiarach co najmniej 4 x 4 cm. Wymiary pudełka 25 x 10 cm.
--	--	--	--	--	---

					Książeczki z zagadkami - 3 sztuki: Książeczki poruszają takie tematy, jak: zagadki o zwierzętach, muzyczne i przyrodnicze, zawody, czystość to zdrowie, ulubione zabawki, świat wyobraźni, przy urodzinowym stole, szkolne skarby. Format książeczki co najmniej 26 x 14 cm. Każda książeczka co najmniej 24 strony. Książeczki z zagadkami II – 3 sztuki: Książeczki poruszają takie tematy, jak: zagadki o zwierzętach, muzyczne i przyrodnicze, zawody, czystość to zdrowie, ulubione zabawki, świat wyobraźni, przy urodzinowym stole, szkolne skarby. Format książeczki co najmniej 26 x 14 cm. Każda książeczka co najmniej 24 strony. Książeczka edukacyjna I - 5 sztuk: Książki przedstawiające w przystępny sposób zabawy i ćwiczenia ogólnorozwojowe dla najmłodszych. Format książeczki co najmniej 26 x 14 cm. Książka przy najmniej 24 strony. Książeczka edukacyjna II – 5 sztuk: Książki przedstawiające w przystępny sposób zabawy i ćwiczenia ogólnorozwojowe dla najmłodszych. Rozwijają one spostrzegawczość, uwagę, pamięć, umiejętność analizy i syntezy wzrokowej oraz słuchowej, uczą porównywania, klasyfikowania i uogólniania. Format co najmniej 26 x 14 cm. Każda książeczka co najmniej 24 strony. Książka edukacyjna III – 5 sztuk: Książeczki o tematyce ekologicznej, obejmują także zasady bezpieczeństwa ruchu drogowego oraz bezpieczeństwa podczas codziennych zajęć, w czasie wyprawy do lasu, na plażę, w góry, czy podczas zabawy w domu i na podwórku. Format co najmniej 26 x 14 cm . Każda książeczka co najmniej 24 strony. Książka edukacyjna IV – 5 sztuk: Książeczki o tematyce ekologicznej, obejmują także zasady bezpieczeństwa ruchu drogowego oraz bezpieczeństwa podczas codziennych zajęć, w czasie wyprawy do lasu, na plażę, w góry, czy podczas zabawy w domu i na podwórku. Format co najmniej 26 x 14 cm. Książeczka co najmniej 24 strony. Książka edukacyjna V – 5 sztuk: Książeczki opracowane z myślą o najmłodszych czytelnikach. Zabawy ogólnorozwojowe
--	--	--	--	--	---

Załącznik nr 6 do SIWZ

					w formie obrazkowej zawarte w książeczkach umożliwiają przyjazne doskonalenie sprawności umysłowych, rozwijają: spostrzegawczość, uwagę i pamięć. Są okazją do spontanicznego ćwiczenia logicznego myślenia. Format książeczki co najmniej 26 x 14 cm. Każda książka co najmniej 24 strony. Książka edukacyjna VI – 5 sztuk: Książeczki opracowane z myślą o najmłodszych czytelnikach. Zabawy ogólnorozwojowe w formie obrazkowej zawarte w książeczkach umożliwiają przyjazne doskonalenie sprawności umysłowych, rozwijają: spostrzegawczość, uwagę i pamięć. Są okazją do spontanicznego ćwiczenia logicznego myślenia. Format co najmniej 26 x 14 cm. Każda książka co najmniej 24 strony. Książka edukacyjna VII – 20 sztuk: Książeczki pełne gier i zabaw ogólnorozwojowych w formie obrazkowej, dla starszych przedszkolaków i dzieci rozpoczynających naukę w szkole, np. rozróżnianie odległości, kształtu i wielkości, dobieranie obrazków logicznie do siebie pasujących. Format co najmniej: 26 x 14 cm. Liczba stron co najmniej: 24. Książeczki o różnej tematyce – po 5 książeczek dla każdego tematu. Książka edukacyjna VIII – 10 sztuk: Książeczki opracowano z myślą o dzieciach najmłodszych. Zabawy w niej zawarte uczą rozpoznawania i rozróżniania liter, jako znaków graficznych, drukowanych i pisanych, dużych i małych. Format co najmniej 26 x 14 cm. Liczba stron co najmniej 24. Książka edukacyjna IX – 2 sztuki: Ćwiczenia, ułożone według zasady stopniowania trudności, uczą zasad odczytywania godzin, kwadransów i minut z uwzględnieniem zegarka tradycyjnego i elektronicznego, nazw miesięcy, sposobu zapisywania daty, rozmieszczania dni świątecznych, posługiwania się kalendarzem. Format co najmniej 16,8 x 23,5 cm. Liczba stron co najmniej: 32. Książka edukacyjna X – 10 sztuk: Propozycja wspianej zabawy dla dzieci w wieku przedszkolnym. Ćwiczenia związane są z tematyką zbiorów, uczą przeliczania i odczytywania kolejno od 0 do 12, przyporządkowywania, prostego dodawania i odejmowania dzięki odpowiednim ilustracjom, porównywania. Format co najmniej: 26 x 14 cm. Liczba stron co najmniej:
--	--	--	--	--	---

						24. Książka edukacyjna XI – 4 sztuki: Zbiór zadań do utrwalenia symbolicznego zapisu działań i doskonalenia umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie do 12. Format co najmniej: 16,5 x 23 cm. Liczba stron co najmniej: 24 str. Zestaw do nauki liczenia – 3 sztuki Zestaw zawiera co najmniej: - Drewniane pudełko o wymiarach co najmniej 21,5 x 15,5 x 3,0 cm; - tablicę o wymiarach co najmniej 21 x 15 x 0,3 cm; - 27 elementów o wymiarach co najmniej 3 x 3 x 1 cm; - co najmniej 100 patyczków o długości co najmniej 10,0 cm; - co najmniej 3 kawałki kredy o długości co najmniej 8 cm; - gąbka do tablicy o wymiarach co najmniej 5 x 3 x 1 cm. Puszki dźwiękowe – 2 komplety Drewniane puszki z uchwytami, które wydają różne tony dźwięków. Zadaniem dziecka jest znalezienie pary puszek o identycznym brzmieniu. Parametry zestawu: - Podstawa o wymiarach co najmniej 30 x 16 x 2 cm; - co najmniej 8 sztuk puszek o wymiarach 6 x 6 x 4 cm
--	--	--	--	--	--	---

Zadanie nr 3 – Dostawa materiałów plastycznych

Lp.	Nazwa	Ilość Cedry Małe	Ilość Trutnowy	Ilość Koszwały	Suma	specyfikacja techniczna
1.	Zestaw materiałów plastycznych I	1	2	0	3	Zestaw produktów do wykonania prac plastycznych dla całej grupy. Zawiera minimum następujące elementy: - Kółka do origami-zestaw mix, co najmniej 2800 szt. - 1 kpl. - Duży mix kwadratów do origami, co najmniej 2100 szt. - 1 kpl. - Pompony, co najmniej 100 szt. - 1 kpl. - Kolorowe druciki, co najmniej 100 szt. - 1 kpl. - Oczka mix, co najmniej 10 g - 1 kpl. - Piankowe kształty co najmniej 1000 szt. - 1 kpl.

Załącznik nr 6 do SIWZ

						- Przedszkolny blok rysunkowy A1, co najmniej 30 ark. - 1 kpl. - Tektura falista kolorowa A4, co najmniej 10 ark. - 1 kpl. - Jednokolorowy papier przestrzenny, co najmniej 3 ark. - 1 kpl. - Tektura strecz kolory, co najmniej 5 ark. - 1 kpl. - Cekiny małe jesień-zima, co najmniej 40 g - 1 kpl. - Cekiny małe wiosna-lato, co najmniej 40 g 1 kpl. - Kulki styropianowe śr. co najmniej 7 cm, co najmniej 10 szt. - 2 kpl. - Klej introligatorski, co najmniej 60 g - 1 szt. - Zestaw brokatów różnokolorowych – 6 sztuk - Brokaty różnokolorowe - 6 szt.
2.	Zestaw materiałów plastycznych II	1	2	1	4	Podstawowe materiały plastyczne przeznaczone do pracy całej grupy (25 osób). 1 zestaw zawiera co najmniej: - Zestaw papierów podstawowych - 1 kpl. - Folie piankowe - co najmniej 15 ark. - 1 kpl. - Klej czarodziejski co najmniej - 1 litr - Kredki co najmniej 12 kolorów - 25 opak. - Kredki ołówkowe 12 kolorów - 25 opak. - Plastelina mix - co najmniej 2,8 kg - 1 opak. - Tempery co najmniej 6 kolorów x co najmniej 500 ml - 1 kpl. - Beżowa tektura falista - co najmniej 100 ark. - 1 kpl. - Bibuła karbowana mix - co najmniej 15 kolorów - 2 kpl. - Papier pakowy beżowy - co najmniej 10 ark. - 1 kpl. - Tektura falista kolorowa A4 - co najmniej 10 ark. - 1 kpl. - Ołówki trójkątne co najmniej 25 szt. - 1 kpl.
3.	Pakiet artykuły plastyczne	0	1	0	1	Pakiet zawiera następujące zestawy: Zestaw 1 - Zestaw papierów podstawowych 1 kpl. - Folie piankowe - co najmniej 15 arkuszy - 1 kpl. - Klej czarodziejski co najmniej 1 litr - Kredki co najmniej 12 kolorów - 25 opak. - Kredki ołówkowe co najmniej 12 kolorów - 25 opak.

					- Plastelina mix co najmniej 2,8 kg - 1 opak. - Tempery co najmniej 6 kolorów x co najmniej 500 ml - 1 kpl. - Beżowa tektura falista B4 - co najmniej 100 ark. - 1 kpl. - Bibuła karbowana mix - co najmniej 15 kolorów - 2 kpl. - Papier pakowy beżowy - co najmniej 10 ark. - 1 kpl. - Tektura falista kolorowa A4 - co najmniej 10 kolorów - 1 kpl. - Teczka prac przedszkolnych - 25 szt. - Cienkie druciki kreatywne - 80 szt. - 1 opak. - Klej w sztyfcie - co najmniej 25 szt. - 1 opak. - Kulki styropianowe śr. co najmniej 7 cm, co najmniej 10 szt - 3 kpl. - Chusteczki higieniczne 10 opak. - Masa papierowa co najmniej 420 g - 1 opak. - Papier rysunkowy biały A3 - co najmniej 250 ark. - 1 kpl. - Kolorowy papier rysunkowy A3 - co najmniej 160 ark. - 1 kpl. - Kolorowy brystol A3 - co najmniej 100 ark. - 1 kpl. - Zeszyty 16 kartkowe - 25 szt. - Ołówki trójkątne - 25 szt. Zestaw 2 - Kółka do origami-zestaw mix, co najmniej 2800 szt. - 1 kpl. - Dziurkacz mały-gwiazdka - 1 szt. - Dziurkacz mały-samochód - 1 szt. - Dziurkacz mały-choinka - 1 szt. - Dziurkacz mały-miś - 1 szt. - Dziurkacz mały-listek - 2 szt. - Dziurkacz mały-serce - 2 szt. - Dziurkacz mały-kwiatek - 2 szt. - Nożyczki 3 wzorki, 3 szt. - 1 kpl. - Paletka do farb - 10 szt. - Brokat różnokolorowy - 1 szt. - Brokat złoty - 1 szt. - Brokat srebrny - 1 szt.
--	--	--	--	--	---

						- Brokat czerwony - 1 szt. - Brokat zielony - 1 szt. - Patyczki kolorowe -50 szt. - 1 kpl. - Oczy czarne, co najmniej 100 szt. - 1 kpl. - Pompony, co najmniej 100 szt. - 1 kpl. - Piórka małe - 1 kpl. - Małe kształty piankowe-serca, co najmniej 200 szt. - 1 kpl. - Kwiatki fantazyjne, co najmniej 200 szt. - 1 kpl. - Drut cienki, co najmniej 110 szt. - 1 kpl. Zestaw 3 - Kółka do origami-zestaw mix, co najmniej 2800 szt. - 1 kpl. - Duży mix kwadratów do origami, co najmniej 2100 szt. - 1 kpl. - Pompony, co najmniej 100 szt. - 1 kpl. - Kolorowe druciki, co najmniej 100 szt. - 1 kpl. - Oczka mix, co najmniej 10 g - 1 kpl. - Piankowe kształty co najmniej 1000 szt. - 1 kpl. - Przedszkolny blok rysunkowy A1, co najmniej 30 ark. - 1 kpl. - Tektura falista kolorowa A4, co najmniej 10 ark. - 1 kpl. - Jednokolorowy papier przestrzenny, co najmniej 3 ark. - 1 kpl. - Tektura strecz kolory, co najmniej 5 ark. - 1 kpl. - Cekiny małe jesień-zima, co najmniej 40 g - 1 kpl. - Cekiny małe wiosna-lato, co najmniej 40 g - 1 kpl. - Kulki styropianowe śr. co najmniej 7 cm, co najmniej 10 szt. - 2 kpl. - Brokatowe pudełeczko, co najmniej 80 g - 1 szt. - Klej introligatorski, co najmniej 60 g - 1 szt.
4.	Zestaw kredek	0	1	0	1	Drewniane kredki o trójkątnym, ergonomicznym kształcie, ułatwiającym ich prawidłowe trzymanie. Parametry: - długość co najmniej 17,5 cm - średnica co najmniej 1 cm - średnica rysika co najmniej 0,6 cm - ilość sztuk kredek co najmniej 96 szt., w tym co najmniej 4 kolory po co najmniej 4

Załącznik nr 6 do SIWZ

						szt. Kredki spakowane w drewnianym pudełku. (Zamawiający dopuszcza inny rodzaj opakowania zapewniający bezpieczne i prawidłowe przechowywanie).
5.	Wyprawki	0	25	0	25	1 Zestaw obejmuje: - blok rysunkowy biały – 1 sztuka; - blok rysunkowy kolorowy – 1 sztuka; - blok techniczny biały – 1 sztuka; - blok techniczny kolorowy – 1 sztuka; - teczka z gumką A4 – 1 sztuka; - farby plakatowe 12 kolorów; - farby akwarelowe 12 kolorów; - kubek niekapek z blokadą wylania – 1 sztuka; - paleta do malowania farbami – 1 sztuka; - kredki ołówkowe trójkątne 12 kolorów; - kredki świecowe 12 kolorów; - flamastry 12 kolorów; - ołówek – 2 sztuki; - temperówka – 1 sztuka; - plastelina 12 kolorów; - klej w sztyfcie co najmniej 15 g – 1 sztuka; - nożyczki z podziałką; - Pędzelki – 6 sztuk; - pastele olejne 6 kolorów; - kredki pastelowe 12 kolorów; - gumka – 1 sztuka; - 4 rolki krepiny o wymiarach co najmniej 250x50 cm; - kółka do origami mix – co najmniej 200 sztuk; - kwadraty do origami mix – co najmniej 200 sztuk; - Bristol mix A3 10 kolorów; - kartki faliste 6 kolorów.

Załącznik nr 6 do SIWZ

6.	Kwadraty do origami	1	0	1	2	Kwadraty kartonowe w różnych kolorach i wielkościach. - co najmniej 100 sztuk kwadratów o długości boku 200, 150, 120, 100, 80, i 60 mm - co najmniej 500 sztuk kwadratów o długości boku 40, 30 i 20 mm
----	---------------------	---	---	---	----------	--

Zadanie nr 4 – Dostawa sprzętu multimedialnego

Lp.	Nazwa	Ilość Cedry Małe	Ilość Trutnowy	Ilość Koszwały	Suma	specyfikacja techniczna
1.	Aparat fotograficzny	1	1	1	3	Aparat fotograficzny z wymienną optyką o bardzo dużych możliwościach i gabarytach aparatu kompaktowego. Specyfikacja szczegółowa: - Rodzaj z obiektywem 14-42 mm-lub 15-45mm - Rozdzielczość efektywna – min. 16 Mpix - Stabilizacja obrazu – tak - Rozmiar wyświetlacza LCD – min. 3" - Rodzaj migawki - cyfrowa - Zasilanie – akumulator dedykowany - Karty pamięci SD, SDHC, SDXC - Możliwość nagrywania filmów: tak - Rozdzielczość filmów co najmniej 1920 x 1080 Złącza i porty min. USB 2.0; Wi-Fi; PAL; HDMI
2.	Urządzenie wielofunkcyjne	1	1	1	3	Urządzenie wielofunkcyjne - kolorowe urządzenie wielofunkcyjne laserowe umożliwiające drukowanie, kopiowanie i skanowanie, dedykowane dla małych i średnich grup roboczych. Urządzenie posiada interfejs USB, kartę sieciową Ethernet i moduł Wi-Fi. Specyfikacja szczegółowa - Druk dwustronny automatyczny (duplex) – Tak - Wyświetlacz – Tak - Interfejs - USB 2.0 - Maksymalna wielkość formatu A4 - Obsługa sieci- Wbudowana karta sieciowa

						-Rozdzielczość druku kolor - 1200x1200 dpi -Rozdzielczość druku mono - 1200x1200 dpi -Rozdzielczość skanowania - 600x600 dpi
3.	Radioodtwarzacz CD	1	1	0	2	Specyfikacja szczegółowa: -Odtwarzacz CD – tak -Magnetofon – tak -Radio - tak -Standardy odtwarzania: Audio CD, CD-R/RW, MP3, WMA -Dźwięk stereo -Typ głośników szerokopasmowe -Moc wyjściowa 2 x 5 W + 2 x 15 W -Korektor dźwięku tak -Pilot – tak -Funkcje dodatkowe: Bluetooth, certyfikat iPod/iPhone, odtwarzanie plików MP3, WMA przez złącze USB, podświetlany wyświetlacz, wbudowany subwoofer -Zasilanie - 10 baterii R20, sieciowe 220-240 V, 50/60 Hz -Wyposażenie - instrukcja obsługi w języku polskim, kabel zasilający, karta gwarancyjna, pilot
4.	Nagłośnienie	1	1	0	2	Zestaw nagłośnieniowy akumulatorowo-sieciowy z dwoma mikrofonami bezprzewodowymi do ręki + nagłowny: kolumna aktywna i pasywna + kabel połączeniowy. Główne zastosowanie zestawu – systemu to nagłaśnianie prelekcji, wykładów, spotkań integracyjnych, szkoleń, spotkań informacyjnych, zajęć sportowych. Wbudowany odtwarzacz Mp3 z funkcją Bluetooth. Specyfikacja szczegółowa: -Korekcja barwy (Treble, Middle, Bass) -Regulacja Volume -Ciche załączanie i wyłączanie głośników

						Kolumna aktywna: -Moc muzyczna WMAX: min 200/320 -Moc znamionowa WRMS: min. 100/160 (160W jest to moc zestawu w skład którego wchodzi kolumna aktywna + pasywna) -Głośnik wysokotonowy: Tweeter x2 -Głośnik niskotonowy: 8" x2 -Wejścia: Combo(in) x1; Chinch(in) x1 -Wyjścia: Chinch(out) x1; Speakon(out) x1 -Zasilanie: Akumulator 7Ah x2 -Gniazdo statywu: Tak Kolumna pasywna: -Moc muzyczna WMAX: 200 -Moc znamionowa WRMS: 100 -Głośnik wysokotonowy: 2x tweeter -Głośnik niskotonowy: 2x8" -Wejścia: Speakon in x1 -Wyjścia: Speakon out x1 -Gniazdo statywu: Tak Odtwarzacz MP3 -Moduł odtwarzacza Mp3 w postaci czytnika kart pamięci SD/MMC + USB z odbiornikiem Bluetooth. W zestawie pilot. Mikrofony bezprzewodowe -Mikrofon bezprzewodowy ręczny z regulacją częstotliwości x 2 kompatybilny ze sprzętem (zestawem) -Mikrofon bezprzewodowy nagłowny z regulacją częstotliwości x 1 kompatybilny ze sprzętem (zestawem)
5.	Laptop z oprogramowaniem	2	2	1	5	<u>Ekran</u> TFT 14" LED HD o rozdzielczości 1366x768, z powłoką matową, nie dopuszcza się matrycy typu "glare". <u>Wydajność/ Procesor</u> Procesor dwurdzeniowy uzyskujący wynik co najmniej 3035 punktów w teście

Załącznik nr 6 do SIWZ

					Passmark - CPU Mark według wyników procesorów publikowanych na stronie http://www.cpubenchmark.net/cpu_list.php (na dzień nie wcześniejszy niż 01.09.2016). W ofercie wymagane podanie producenta i modelu procesora. Do oferty należy załączyć wydruk ze strony potwierdzający ww. wynik. <u>Chipset</u> Zaprojektowany i wykonany do pracy w komputerach przenośnych rekomendowany przez producenta procesora. <u>Obudowa</u> Dopuszczalne kolory - czarny, srebrny, grafitowy, szary lub ich kombinacje. <u>Pamięć RAM</u> 1x 4GB DDR3L Mhz (pamięć RAM rozszerzalna do 16GB). 1 slot wolny. <u>Dysk twardy</u> Min. 128 GB SSD lub minimum 500 HDD Dysk twardy musi zawierać partycję recovery – na partycji musi znajdować się obraz zainstalowanych i skonfigurowanych elementów tj.: - systemu operacyjnego - oprogramowania biurowego - oprogramowania antywirusowego Partycja musi zapewniać przywrócenie systemu operacyjnego, zainstalowanego i skonfigurowanego w/w oprogramowania. <u>Karta graficzna</u> Karta graficzna zintegrowana z płytą główną lub procesorem. Z możliwością dynamicznego przydzielenia pamięci w obrębie pamięci systemowej. Sprzętowe wsparcie dla technologii DirectX 12, Open GL4.4. Karta graficzna musi osiągać w teście wydajności PassMark - Video Card Benchmarks wyniki min. 595 punktów. Do oferty należy załączyć wydruk ze strony: http://www.videocardbenchmark.net/gpu_list.php potwierdzający spełnienie wymogów SIWZ. (wynik od 01.09.2016 do dnia składnia ofert). W ofercie wymagane podanie producenta i modelu karty graficznej. <u>Karta dźwiękowa</u> Karta dźwiękowa zgodna z HD Audio, wbudowane dwa głośniki stereo oraz cyfrowy
--	--	--	--	--	---

					mikrofon Połączenia i karty sieciowe - Karta sieciowa LAN 10/100/1000 Ethernet RJ 45 (WOL) - WLAN 802.11 AC wraz z Bluetooth 4.0 COMBO Porty/złącza (wbudowane) 1 x Złącze RJ-45 (podłączenie sieci lokalnej) 1 x Czytnik Kart pamięci SD™ 2 x USB 3.0, (1 port z możliwością ładowania przy wyłączonym notebooku) 1 x USB 2.0, 1 x VGA (D-Sub), 1 x Gniazdo mikrofonowe/Gniazdo słuchawkowe (Combo) 1 x HDMI ze wsparciem HDCP 1 x zasilanie DC-in Klawiatura Pełnowymiarowa, w układzie US-QWERTY, polskie znaki zgodne z układem MS Windows "polski programistyczny", klawiatura musi być wyposażona w 2 klawisze ALT (prawy i lewy). Klawiatura typu CHICLET. Urządzenie wskazujące Touch Pad (płytką dotykowa) wbudowana w obudowę notebooka Kamera Wbudowana, HD o rozdzielczości 1280x720, 720p HD audio/video Napęd optyczny (wbudowany) 8x DVD +/- RW Super Multi Dual Layer wewnętrzny (z oprogramowaniem do nagrywania płyt DVD oraz odtwarzania płyt DVD Video). Bateria Litowo-jonowa 4 komorowa 37 Wh 2520 mAh – czas pracy min. 5.5h według karty katalogowej producenta. Zasilacz Zewnętrzny, pracujący w sieci elektrycznej 230V 50/60Hz, max 65W. Waga i wymiary - Waga max do 2100g z baterią i napędem optycznym,
--	--	--	--	--	--

						- Wymiary 343 (szerokość) x 245 (głębokość) x 25 (wysokość) mm <u>Bezpieczeństwo</u> - Zabezpieczenie BIOS hasłem użytkownika. - Zabezpieczenie dysku twardego hasłem użytkownika. - Złącze typu Kensington Lock. <u>Oprogramowanie:</u> System operacyjny wraz z pakietem ochronnym (Pakiet antywirusowy) i pakietem biurowym Pakiet biurowy: • Wymagania odnośnie interfejsu użytkownika: ○ pełna polska wersja językowa interfejsu użytkownika. ○ prostota i intuicyjność obsługi, pozwalająca na pracę osobom nieposiadającym umiejętności technicznych. • Oprogramowanie musi umożliwiać tworzenie i edycję dokumentów elektronicznych w ustalonym formacie, który spełnia następujące warunki: ○ posiada kompletny i publicznie dostępny opis formatu, ○ ma zdefiniowany układ informacji w postaci XML zgodnie z Załącznikiem 2 Rozporządzenia Rady Ministrów z dnia 12 kwietnia 2012 r. w sprawie Krajowych Ram Interoperacyjności, minimalnych wymagań dla rejestrów publicznych i wymiany informacji w postaci elektronicznej oraz minimalnych wymagań dla systemów teleinformatycznych (t.j. Dz.U. z 2016 r., poz. 113), • Oprogramowanie musi umożliwiać dostosowanie dokumentów i szablonów do potrzeb instytucji oraz udostępniać narzędzia umożliwiające dystrybucję odpowiednich szablonów do właściwych odbiorców. • W skład oprogramowania muszą wchodzić narzędzia programistyczne umożliwiające automatyzację pracy i wymianę danych pomiędzy dokumentami i aplikacjami (język makropoleceń, język skryptowy). • Do aplikacji musi być dostępna pełna dokumentacja w języku polskim. • Pakiet zintegrowanych aplikacji biurowych musi zawierać: ○ edytor tekstów
--	--	--	--	--	--	--

						○ arkusz kalkulacyjny ○ narzędzie do przygotowywania i prowadzenia prezentacji ○ narzędzie do tworzenia drukowanych materiałów informacyjnych ○ narzędzie do zarządzania informacją prywatą (pocztą elektroniczną, kalendarzem, kontaktami i zadaniami) ○ narzędzie do tworzenia notatek przy pomocy klawiatury lub notatek odręcznych na ekranie urządzenia typu tablet PC z mechanizmem OCR. ● Edytor tekstów musi umożliwiać: ○ edycję i formatowanie tekstu w języku polskim wraz z obsługą języka polskiego w zakresie sprawdzania pisowni i poprawności gramatycznej oraz funkcjonalnością słownika wyrazów bliskoznacznych i autokorekty. ○ wstawianie oraz formatowanie tabel. ○ wstawianie oraz formatowanie obiektów graficznych. ○ wstawianie wykresów i tabel z arkusza kalkulacyjnego (wliczając tabele przestawne). ○ automatyczne numerowanie rozdziałów, punktów, akapitów, tabel i rysunków. ○ automatyczne tworzenie spisów treści. ○ formatowanie nagłówków i stopek stron. ○ śledzenie i porównywanie zmian wprowadzonych przez użytkowników w dokumencie. ○ nagrywanie, tworzenie i edycję makr automatyzujących wykonywanie czynności. ○ określenie układu strony (pionowa/pozioma). ○ wydruk dokumentów. ○ wykonywanie korespondencji seryjnej bazując na danych adresowych pochodzących z arkusza kalkulacyjnego i z narzędzia do zarządzania informacją prywatą. ○ pracę na dokumentach utworzonych przy pomocy Microsoft Word 2003, 2007, 2010 i 2013, wykorzystywanych przez Zamawiającego, z zapewnieniem bezproblemowej konwersji wszystkich elementów i atrybutów dokumentu.
--	--	--	--	--	--	--

Załącznik nr 6 do SIWZ

						○ zabezpieczenie dokumentów hasłem przed odczytem oraz przed wprowadzaniem modyfikacji. ○ wymagana jest dostępność do oferowanego edytora tekstu bezpłatnych narzędzi umożliwiających wykorzystanie go, jako środowiska kreowania aktów normatywnych i prawnych, zgodnie z obowiązującym prawem. ○ wymagana jest dostępność do oferowanego edytora tekstu bezpłatnych narzędzi (kontrolki) umożliwiających podpisanie podpisem elektronicznym pliku z zapisanym dokumentem przy pomocy certyfikatu kwalifikowanego zgodnie z wymaganiami obowiązującego w Polsce prawa. • Arkusz kalkulacyjny musi umożliwiać: ○ tworzenie raportów tabelarycznych ○ tworzenie wykresów liniowych (wraz linią trendu), słupkowych, kołowych ○ tworzenie arkuszy kalkulacyjnych zawierających teksty, dane liczbowe oraz formuły przeprowadzające operacje matematyczne, logiczne, tekstowe, statystyczne oraz operacje na danych finansowych i na miarach czasu. ○ tworzenie raportów z zewnętrznych źródeł danych (inne arkusze kalkulacyjne, bazy danych zgodne z ODBC, pliki tekstowe, pliki XML, webservice) ○ obsługę kostek OLAP oraz tworzenie i edycję kwerend bazodanowych i webowych. Narzędzia wspomagające analizę statystyczną i finansową, analizę wariantową i rozwiązywanie problemów optymalizacyjnych ○ tworzenie raportów tabeli przestawnych umożliwiających dynamiczną zmianę wymiarów oraz wykresów bazujących na danych z tabeli przestawnych ○ wyszukiwanie i zamianę danych ○ wykonywanie analiz danych przy użyciu formatowania warunkowego ○ nazywanie komórek arkusza i odwoływanie się w formułach po takiej nazwie ○ nagrywanie, tworzenie i edycję makr automatyzujących wykonywanie czynności ○ formatowanie czasu, daty i wartości finansowych z polskim formatem ○ zapis wielu arkuszy kalkulacyjnych w jednym pliku. ○ zachowanie pełnej zgodności z formatami plików utworzonych za pomocą
--	--	--	--	--	--	--

Załącznik nr 6 do SIWZ

						oprogramowania Microsoft Excel 2003, 2007, 2010 i 2013 wykorzystywanych przez Zamawiającego, z uwzględnieniem poprawnej realizacji użytych w nich funkcji specjalnych i makropoleceń. ○ zabezpieczenie dokumentów hasłem przed odczytem oraz przed wprowadzaniem modyfikacji. • Narzędzie do przygotowywania i prowadzenia prezentacji musi umożliwiać: ○ przygotowywanie prezentacji multimedialnych, które będą: ○ prezentowanie przy użyciu projektora multimedialnego ○ drukowanie w formacie umożliwiającym robienie notatek ○ zapisanie jako prezentacja tylko do odczytu. ○ nagrywanie narracji i dołączanie jej do prezentacji ○ opatrywanie slajdów notatkami dla prezentera ○ umieszczanie i formatowanie tekstów, obiektów graficznych, tabel, nagrań dźwiękowych i wideo ○ umieszczanie tabel i wykresów pochodzących z arkusza kalkulacyjnego ○ odświeżenie wykresu znajdującego się w prezentacji po zmianie danych w źródłowym arkuszu kalkulacyjnym ○ możliwość tworzenia animacji obiektów i całych slajdów ○ prowadzenie prezentacji w trybie prezentera, gdzie slajdy są widoczne na jednym monitorze lub projektorze, a na drugim widoczne są slajdy i notatki prezentera ○ pełna zgodność z formatami plików utworzonych za pomocą oprogramowania Microsoft PowerPoint 2003, 2007, 2010 i 2013 wykorzystywanych przez Zamawiającego. • Narzędzie do tworzenia drukowanych materiałów informacyjnych musi umożliwiać: ○ tworzenie i edycję drukowanych materiałów informacyjnych ○ tworzenie materiałów przy użyciu dostępnych z narzędziem szablonów: broszur, biuletynów, katalogów. ○ edycję poszczególnych stron materiałów.
--	--	--	--	--	--	--

						○ podział treści na kolumny. ○ umieszczanie elementów graficznych. ○ wykorzystanie mechanizmu korespondencji seryjnej ○ płynne przesuwanie elementów po całej stronie publikacji. ○ eksport publikacji do formatu PDF oraz TIFF. ○ wydruk publikacji. ○ możliwość przygotowywania materiałów do wydruku w standardzie CMYK. • Narzędzie do zarządzania informacją prywatną (poczta elektroniczną, kalendarzem, kontaktami i zadaniami) musi umożliwiać: ○ pobieranie i wysyłanie poczty elektronicznej z serwera pocztowego ○ filtrowanie niechcianej poczty elektronicznej (SPAM) oraz określanie listy zablokowanych i bezpiecznych nadawców ○ tworzenie katalogów, pozwalających katalogować pocztę elektroniczną ○ automatyczne grupowanie poczty o tym samym tytule ○ tworzenie reguł przenoszących automatycznie nową pocztę elektroniczną do określonych katalogów bazując na słowach zawartych w tytule, adresie nadawcy i odbiorcy ○ oflagowanie poczty elektronicznej z określeniem terminu przypomnienia ○ zarządzanie kalendarzem ○ udostępnianie kalendarza innym użytkownikom ○ przeglądanie kalendarza innych użytkowników ○ zapraszanie uczestników na spotkanie, co po ich akceptacji powoduje automatyczne wprowadzenie spotkania w ich kalendarzach ○ zarządzanie listą zadań ○ zlecanie zadań innym użytkownikom ○ zarządzanie listą kontaktów ○ udostępnianie listy kontaktów innym użytkownikom ○ przeglądanie listy kontaktów innych użytkowników ○ możliwość przesyłania kontaktów innym użytkownikom
--	--	--	--	--	--	--

						Pakiet Antywirusowy: Wymagania dotyczące system ochrony anty wirusowej z zaporą ogniową dla stacji roboczych. Istotne cechy oprogramowania: - Ochrona antywirusowa stacji roboczych: - Microsoft Windows XP with SP3 (32-bit) - Microsoft Windows Vista (32-bit i 64-bit) - Microsoft Windows Vista with SP1 or newer (32-bit i 64-bit) - Microsoft Windows 7 (32-bit i 64-bit) - Microsoft Windows 7 with SP1 or newer (32-bit i 64-bit) - Microsoft Windows 8 oraz 8.1 (32-bit i 64-bit) - Microsoft Windows 10 - Mac OS X version 10.9 (Mavericks) - Mac OS X version 10.10 (Yosemite) - Mac OS X version 10.11 (El Capitan) - Ochrona antywirusowa wyżej wymienionego systemu monitorowana i zarządzana z pojedynczej, centralnej konsoli, znajdującej się na serwerach producenta, do której dostęp odbywa się poprzez przeglądarkę internetową. - Polski interfejs użytkownika Wymagania dotyczące technologii: - Ochrona antywirusowa realizowana na wielu poziomach, tj.: monitora kontrolującego system w tle, modułu skanującego nośniki i monitora poczty elektronicznej, monitora ruchu http oraz moduł antyrootkitowy. - Co najmniej trzy różne silniki antywirusowe, funkcjonujące jednocześnie i skanujące wszystkie dane. - Oddzielny silnik skanujący do wykrywania niepożądanych aplikacji takich jak oprogramowanie typu „spyware”, „adware”, „keylogger”, „dialer”, „trojan”. - Aktualizacje baz definicji wirusów dostępne 24h na dobę na serwerze internetowym producenta, możliwa zarówno aktualizacja automatyczna programu
--	--	--	--	--	--	--

Załącznik nr 6 do SIWZ

						oraz na żądanie, jak i ściągnięcie plików i ręczna aktualizacja na stacjach roboczych bez dostępu do Internetu. 5. Możliwość wywołania skanowania na żądanie lub według harmonogramu ustalonego przez administratorów dla określonych grup klientów za pomocą centralnej konsoli lub lokalnie przez określonego klienta. 6. Możliwość wywołania skanowania w określone dni i godziny tygodnia i miesiąca, a także po określonym czasie bezczynności komputera. 7. Możliwość wywołania skanowania podczas uruchamiania systemu operacyjnego lub po załogowaniu użytkownika. 8. Aktualizacja definicji wirusów czy też mechanizmów skanujących nie wymaga zatrzymania procesu skanowania na jakimkolwiek systemie. 9. Mikrodefinicje wirusów – przyrostowe (inkrementalne) pobieranie jedynie nowych definicji wirusów i mechanizmów skanujących bez konieczności pobierania całej bazy (na stację kliencką pobierane są tylko definicje, które przybyły od momentu ostatniej aktualizacji). 10. Brak konieczności restartu systemu operacyjnego po dokonaniu aktualizacji mechanizmów skanujących i definicji wirusów. 11. Heurystyczna technologia do wykrywania nowych, nieznanych wirusów. 12. Wykrywanie niepożądanych aplikacji takich jak oprogramowanie typu „spyware”, „adware”, „keylogger”, „dialer”, „trojan”, „rootkit”. 13. Możliwość umieszczenia oprogramowania typu „spyware”, „adware”, „keylogger”, „dialer”, „trojan” w kwarantannie. 14. Mechanizm określania źródeł ataków prowadzonych przy użyciu zagrożeń hybrydowych, takich jak Code Red i Nimda. 15. Obsługa plików skompresowanych obejmująca najpopularniejsze formaty w tym, co najmniej: ZIP JAR ARJ LZH TAR TGZ GZ CAB RAR BZ2. 16. Automatyczne usuwanie wirusów oraz oprogramowania typu malware i zgłaszanie alertów w przypadku wykrycia wirusa. 17. Logowanie historii akcji podejmowanych wobec wykrytych zagrożeń na stacjach roboczych. Dostęp do logów z poziomu GUI aplikacji. 18. Automatyczne uruchamianie procedur naprawczych.
--	--	--	--	--	--	--

Załącznik nr 6 do SIWZ

						19. Uaktualnienia definicji wirusów posiadają podpis cyfrowy, którego sprawdzenie gwarantuje, że pliki te nie zostały zmienione. 20. Średni czas reakcji producenta na nowy wirus poniżej 8 godzin, 24 godziny na dobę przez cały rok (24/7/365). 21. Automatyczne powiadomienie użytkowników oraz administratora o pojawiających się zagrożeniach wraz z określeniem stacji roboczej jest odpowiednio zabezpieczona. 22. Skanowanie przez program na komputerze klienckim przychodzącej i wychodzącej poczty elektronicznej bez konieczności instalowania dodatkowych programów/modułów. 23. Możliwość zablokowania wychodzącej wiadomości e-mail, jeżeli zostanie w niej wykryty zainfekowany załącznik. 24. Filtrowanie poczty e-mail – wykrywanie wiadomości typu spam oraz phishingu. 25. Skanowanie przez program na komputerze klienckim, danych pobieranych i wysyłanych danych przy pomocy protokołu http. 26. Blokowanie przez program na komputerze klienckim określonego przez administratora rodzaju zawartości oraz nazwy lub rozszerzeń poszczególnych plików pobieranych przy pomocy protokołu http. 27. Skanowanie http oraz blokowanie zawartości może być deaktywowane dla witryn określonych, jako zaufane przez serwery reputacyjne producenta. 28. Ochrona przeglądarki internetowej, w tym: analiza uruchamianych skryptów ActiveX i pobieranych plików. 29. Ochrona podczas przeglądania sieci Internet na podstawie badania reputacji – moduł działający na bazie <i>Network Interceptor Framework</i> (niezależnie od rodzaju i wersji przeglądarki). 30. Możliwość zabezpieczenia połączenia do witryn skategoryzowanych przez producenta, jako 'bankowość elektroniczna' poprzez uniemożliwienie nawiązania nowych sesji do niezaufanych hostów na czas połączenia z bankiem. 31. Kontrola połączenia umożliwia zabezpieczenie sesji do dowolnej witryny HTTPS wskazanej przez administratora poprzez uniemożliwienie nawiązania nowych sesji do niezaufanych hostów na czas połączenia z daną witryną HTTPS. 32. Możliwość ręcznego aktualizowania baz definicji wirusów poprzez odrębny plik
--	--	--	--	--	--	--

						wykonywalny dostarczony przez producenta. 33.Kontrola oraz możliwość blokowania aplikacji próbujących uzyskać połączenie z Internetem lub siecią lokalną. 34.Osobista zapora ogniowa (tzw. personal firewall) z możliwością definiowania profili bezpieczeństwa możliwych do przypisania dla pojedynczej stacji roboczej lub grup roboczych. 35.Profile bezpieczeństwa zapory ogniowej zawierają predefiniowane reguły zezwalające na bezproblemową komunikację w sieci lokalnej. 36.Możliwość automatycznego przełączenia profilu bezpieczeństwa zapory ogniowej po spełnieniu określonych warunków (np. zmiana adresacji karty sieciowej na stacji roboczej) 37.Blokowanie dostępu do witryn WWW na podstawie dostarczonych przez producenta kategorii bez konieczności ręcznego wpisywania poszczególnych adresów. 38.Użytkownik podczas próby przejścia na witrynę znajdująca się w zablokowanej przez Administratora kategorii musi zostać powiadomiony o nałożonej na niego blokadzie komunikatem w przeglądarce internetowej. 39.Możliwość blokowania witryn na podstawie kategorii zarówno dla protokołu HTTP jak i HTTPS. 40.Brak konieczności restartu systemu operacyjnego po zainstalowaniu aplikacji w środowisku Windows Vista/7/8/8.1/10 41.Dostępne narzędzie do zdalnej instalacji produkty w sieci lokalnej. 42.Komunikacja pomiędzy serwerem centralnego zarządzania a stacjami roboczymi musi być zaszyfrowana. 43.Możliwość blokowania ustawień konfiguracyjnych stacji roboczych z poziomu portalu zarządzającego w celu uniemożliwienia ich modyfikacji przez użytkowników. 44.Portal zarządzający musi pozwalać na zarządzanie oprogramowaniem instalowanym na urządzeniach mobilnych (telefony komórkowe, smartphony). 45.Portal zarządzający dostępny w języku polskim. 46.Możliwość definiowania wielu kont administratorów o różnych poziomach dostępu.
--	--	--	--	--	--	--

Załącznik nr 6 do SIWZ

						47.Możliwość definiowania różnych profili ustawień dla chronionych urządzeń z poziomu portalu zarządzającego. 48.Możliwość przenoszenia oprogramowania w ramach danego klucza subskrypcji z jednej stacji roboczej na inną. 49.Moduł aktualizatora aplikacji, który okresowo skanuje i umożliwia aktualizację do najnowszych wersji aplikacji firm trzecich. 50.Aktualizator aplikacji musi spełniać rolę programu łatającego podatności a nie tylko i wyłącznie pasywnego skanera luk w bezpieczeństwie aplikacji. 51.Administrator ma możliwość wykluczenia aplikacji, które mają nie podlegać aktualizacji poprzez wpisanie nazwy aplikacji na listę wykluczeń w konsoli zarządzającej. 52.System raportowania musi pokazywać status podatności aplikacji na komputerach dotyczące całej domeny lub pojedynczych komputerów. 53.Aktualizator aplikacji nie może wymagać instalowania dodatkowych agentów oprócz agenta AV. 54.Aktualizator powinien dać możliwość aktualizacji poprawek w sposób akcji wymuszonej lub reguły wykonującej się w sposób zaplanowany: dzień, godzina, opcje restartu komputera, wykluczenia aplikacji. 55.Administrator konsoli zarządzającej powinien mieć możliwości zapoznania się z opisem danej podatności aplikacji uruchamiając aktywny link z konsoli zarządzającej z przekierowaniem na strony producenta aplikacji. 56.Aktualizator aplikacji nie wymaga uprawnień administratora lokalnego do instalacji poprawek i jest realizowany, jako dedykowany proces. Wymagania dotyczące systemu ochrony antywirusowej dla platform mobilnych: 1. Konsola centralnego zarządzania znajdująca się na serwerach producenta oprogramowania, dostępna przez przeglądarkę internetową umożliwiającą kontrolę nad zainstalowanymi tabletami/smartfonami. 2. Połączenie z konsolą za pomocą szyfrowanego połączenia AES 256-bit 3. Konsola dostępna w języku polskim. 4. Możliwość importu z pliku CSV listy urządzeń, na których aplikacja ma być
--	--	--	--	--	--	---

						zainstalowana. 5. Automatyczna instalacja aplikacji na urządzeniach bez konieczności wpisywania klucza na każdym instalowanym urządzeniu. 6. Konsola daje administratorowi możliwość zdalnego zablokowania urządzenia oraz wykasowania danych. 7. Administrator z poziomu konsoli ma możliwość odblokowania urządzenia oraz zresetowania ustawień zdalnej ochrony Wspierane systemy operacyjne: Android 4.0 – 5.0 Wymagania dotyczące aplikacji ochronnej dla platform mobilnych: 1. Ochrona antywirusowa realizowana na poziomie monitora kontrolującego pliki systemu operacyjnego. 2. Aktualizacje baz definicji wirusów dostępne 24h na dobę na serwerze internetowym producenta, możliwa zarówno aktualizacja automatyczna programu oraz na żądanie. 3. Możliwość wywołania skanowania na żądanie lub według harmonogramu lokalnie określonego przez użytkownika. 4. Możliwość wywołania skanowania w określone dni i godziny tygodnia i miesiąca, a także możliwość skanowania codziennie o określonej godzinie. 5. Możliwość wywołania skanowania bezpośrednio po uruchomieniu systemu operacyjnego. 6. Mikrodefinicje wirusów – przyrostowe (inkrementalne) pobieranie jedynie nowych definicji wirusów i mechanizmów skanujących bez konieczności pobierania całej bazy (aplikacja pobiera tylko definicje, które przybyły od momentu ostatniej aktualizacji). 7. Brak konieczności restartu systemu operacyjnego po dokonaniu aktualizacji mechanizmów skanujących i definicji wirusów. 8. Uaktualnienia definicji wirusów posiadają podpis cyfrowy, którego sprawdzenie gwarantuje, że pliki te nie zostały zmienione.
--	--	--	--	--	--	---

Załącznik nr 6 do SIWZ

						9. Średni czas reakcji producenta na nowy wirus poniżej 8 godzin, 24 godziny na dobę przez cały rok (24/7/365). 10.Brak konieczności restartu urządzenia mobilnego po zainstalowaniu aplikacji w środowisku Android 11.Moduł zabezpieczający urządzenie mobilne oraz przetrzymywane na nim dane przed niewłaściwym ich użyciem w przypadku kradzieży urządzenia mobilnego. 12.Możliwość konfiguracji kodu zabezpieczającego umożliwiającego między innymi przejście użytkownika do konfiguracji oraz możliwość identyfikacji użytkownika w przypadku konieczności wykonania zdalnych akcji. 13.Możliwość konfiguracji adresu e-mail umożliwiającego odzyskanie dostępu do konfiguracji aplikacji w przypadku utraty kodu zabezpieczeń. 14.Możliwość konfiguracji zaufanego numeru telefonu, który zostanie poinformowany np. o zmianie karty SIM w chronionym urządzeniu mobilnym. 15.Możliwość zmiany kodu zabezpieczeń z poziomu konfiguracji aplikacji. 16.Możliwość zmiany blokady ekranu urządzenia mobilnego bezpośrednio z poziomu konfiguracji aplikacji. 17.Możliwość wysyłania kodów SMS z odpowiednimi komendami oraz kodem zabezpieczającym identyfikującym użytkownika. 18.Możliwość zdalnej lokalizacji urządzenia mobilnego za pomocą kodu SMS oraz kodu zabezpieczającego. 19.Możliwość zdalnego wyczyszczenia urządzenia mobilnego za pomocą kodu SMS oraz kodu zabezpieczającego. 20.Możliwość zdalnego zablokowania urządzenia mobilnego za pomocą kodu SMS oraz kodu zabezpieczającego. 21.Możliwość zdalnego uruchomienia alarmu na urządzeniu mobilnym za pomocą kodu SMS oraz kodu zabezpieczającego. 22.Możliwość konfiguracji modułu klasyfikującego wszystkie zainstalowane aplikacje, które mogą stanowić zagrożenie dla prywatności użytkownika za pomocą kryteriów takich jak dostęp aplikacji do wiadomości, dostęp aplikacji do określania lokalizacji, dostęp aplikacji do urządzeń audio/video tj. mikrofon, kamera. 23.Możliwość podglądu szczegółów wymaganych uprawnień przez daną aplikację
--	--	--	--	--	--	---

Załącznik nr 6 do SIWZ

						zainstalowaną na urządzeniu mobilnym. 24.Możliwość usunięcia aplikacji uznanej przez użytkownika za niezauważalną bezpośrednio z poziomu konfiguracji modułu klasyfikującego prywatność aplikacji. 25.Możliwość konfiguracji modułu blokującego niechciane połączenia 26.Użytkownik z poziomu konfiguracji modułu blokującego niechciane połączenia może do listy blokowanych dodać ręcznie nowy numer, wybrać numer z książki telefonicznej urządzenia mobilnego lub wybrać numer z dziennika połączeń. 27.Możliwość wyświetlenia listy skonfigurowanych numerów zablokowanych dla połączeń wychodzących i przychodzących. 28.Użytkownik może wyświetlić historię blokowanych połączeń. 29.Możliwość ochrony użytkownika przed witrynami WWW mogącymi stanowić zagrożenie w postaci wykradania danych osobowych użytkownika lub zawierającymi złośliwe oprogramowanie. 30.W przypadku przejścia użytkownika na witrynę stanowiącą zagrożenie wyświetlone zostanie powiadomienie z informacją o niebezpieczeństwie. 31.Możliwość korzystania z bezpiecznej przeglądarki chroniącej prywatność użytkownika. 32.Wspierane przeglądarki przez moduł ochrony użytkownika przed niebezpiecznymi witrynami WWW: - wbudowana przeglądarka systemu Android - Chrome - Dolphin
6.	Tablica interaktywna dotykowa	1	1	1	3	Tablica interaktywna dotykowa o następujących parametrach a) Efektywna powierzchnia tablicy (obszar interaktywny), na której można dokonywać notatek, sterować pracą komputera i wyświetlać obraz z projektora 156,5 cm × 117,5 cm (przekątna 77 cali – 195,6 cm). b) Format tablicy – 4 / 3. c) Waga – maksymalnie 18,5 kg. d) Powierzchnia tablicy magnetyczna (wykorzystanie magnesów do mocowania kartek do tablicy) oraz umożliwiająca pisanie pisakami sucho ścieralnymi. e) Technologia – dotykowa, optyczna.

Załącznik nr 6 do SIWZ

						f) Komunikacja tablicy z komputerem za pomocą przewodu USB. g) Gwarancja producenta na tablicę – 2 lata. h) Obsługa tablicy za pomocą załączonych pisaków i za pomocą palca. i) W zastawie z tablicą dwa pisaki. j) Półka na pisaki wyposażona w przyciski do wyboru kolorów (czarny, niebieski, czerwony i zielony). Przycisk uruchamiający funkcję gąbki oraz przyciski do wywoływania procesu orientacji tablicy, klawiatury ekranowej i prawego przycisku myszy. k) Obsługa dwóch jednoczesnych dotknięć umożliwia pracę do dwóch użytkowników z materiałem interaktywnym na tablicy wykorzystując dołączone pisaki, inne przedmioty lub swoje palce do pisania. l) Rozpoznawanie gestów wielodotyku: dotknięcie obiektu w dwóch punktach i obracanie punktów dotyku wokół środka – obracanie obiektu, dotknięcie obiektu w dwóch punktach i oddalanie lub przybliżanie punktów dotyku – zwiększanie i zmniejszanie obiektu. m) Autoryzowany przez producenta tablicy serwis w Polsce, certyfikowany zgodnie z normą ISO 9001:2000 lub ISO 9001:2008 w zakresie urządzeń audiowizualnych. n) Dostarczyć wraz z tablicą (w języku polskim) podręcznik użytkownika tablicy. o) Oprogramowanie do obsługi tablicy w języku polskim, możliwość rozpoznawania zdań i przekształcanie z pisma odręcznego na tekst maszynowy w językach: polskim, angielskim, niemieckim, rosyjskim, hiszpańskim (zmiana języka rozpoznawania bez konieczności ponownego uruchamiania oprogramowania lub komputera). p) Tablica interaktywna i oprogramowanie do niej tego samego producenta. q) Wybrane cechy oprogramowania do obsługi tablicy: r) Dostosowywanie menu programu poprzez dodawanie i usuwanie ikon zgodnie z potrzebami użytkownika; ponadto przycisk przywracający domyślne ustawienia ikon menu, s) Możliwość umieszczenia paska narzędzi na górze lub na dole tablicy (ekranu komputera) i jeżeli jest pasek boczny, to również możliwość umieszczenia go po lewej lub prawej stronie, t) Wirtualna drukarka systemowa pozwalająca na przeniesienie (wydrukowanie)
--	--	--	--	--	--	--

Załącznik nr 6 do SIWZ

						treści z aplikacji systemowych z funkcją drukowania bezpośrednio na strony programu do obsługi tablicy, u) Funkcja usuwania z całej strony wszystkich notatek naniesionych za pomocą cyfrowego atramentu, v) Przycisk resetowania strony do stanu bezpośrednio po otwarciu pliku z dysku, w) Funkcja pokazująca wszystkie obiekty z dodanymi łączami (będące łączami) bezpośrednio po wyświetleniu danej strony, x) Obramowanie strony pokazujące, która część strony jest widoczna przy wyświetlaniu w trybie pełnoekranowym, w zależności od proporcji ekranu (4/3, 16/9 i 16/10; ułatwia przygotowywanie stron na zajęcia na komputerach o innych proporcjach wyświetlacza niż tablica), y) Łączenie stron (slajdów) w grupy; usuwanie, dowolne porządkowanie kolejności grup stron; nadawanie grupom stron, jak i samym stronom dowolnych nazw; domyślna nazwa każdej strony to informacja o godzinie i dacie jej utworzenia (użycie funkcji utwórz nową stronę), z) Narzędzie specjalne pisak, które automatycznie rozpoznaje pismo odręczne i zamienia go na tekst maszynowy; pozwala na zatwierdzenie przez użytkownika poprawności rozpoznania pisma; rozpoznaje znaki edycji: pionowa linia w tekście – dodaje spację, pozioma linia – usuwa przekreślony tekst, znak litery V – wstawia tekst napisany na pojawiającym się polu, zakreślenie tekstu kółkiem – zastępuje zakreślony tekst tekstem napisany na pojawiającym się polu. aa) wyszukiwarka plików graficznych (do wyboru użytkownika zdjęcia lub clipart'y) w sieci Internet dostępna z poziomu programu; posiada na stałe włączony filtr, który pomaga blokować obrazy nieodpowiednie lub przeznaczone dla osób dorosłych, tak by nie pojawiały się w wynikach wyszukiwania; w wynikach wyszukiwania pojawiają się tylko obrazy oznaczone licencją Creative Commons; obrazy wstawione na slajd z wyszukiwarki oznaczane są automatycznie linkiem do strony, z której pochodzą.
7.	Projektor z uchwytem	1	1	1	3	Specyfikacja szczegółowa: -Technologia 3xLCD -Jasność min. 2500 ANSI lumenów -Kontrast min. 2000:1

Załącznik nr 6 do SIWZ

						-Rozdzielczość rzeczywista min. 1024x768, format 4:3 -Współczynnik projekcji max. 0,6:1 -Ultra krótka ogniskowa – obraz o przekątnej 80” wyświetlany jest przy odległości nie większej niż 100 cm. -Żywotność lampy min. 5000 godzin w trybie pełnej jasności. -Porty wejścia min.: -2xVGA (DB15) -1xcomposite video (RCA Chinch), -1xHDMI -1xUSB typ A, -1xaudio RCA -1xRS323 -1xRJ/45 Porty wyjścia min.: -1xVGA (DB-15) -1xAudio RCA Waga (max) 3,5 kg Głośność pracy (max) 36 dB w trybie pełnej jasności Łączna moc wbudowanych głośników min. 1 x 1 W Zabezpieczenie antykradzieżowe: kodem PIN, slotem Kensington wbudowanym w obudowę drążkiem Uchwyt umożliwiający montaż na ścianie producenta projektora lub uchwyt uniwersalny o parametrach: wymiary elementu mocującego do ściany min 250x150 mm, osłona dostarczana przez producenta razem z uchwytem na element mocujący do ściany tak aby nie były widoczne śruby mocujące regulacje: odległość od ściany; pochylenie projektora przód/tył; pochylenie na prawo/lewo; odchylenie od ściany prawo/lewo konstrukcja pozwalająca na ukrycie kabli tak aby były prowadzone wewnątrz uchwytu
8.	Kamera	1	0	0	1	Kamera HD z 30-krotnym zoomem optycznym HD i możliwością zapisu w formacie XAVC S, ogniskową 26,8 mm, stabilizatorem obrazu, szybkim i inteligentnym AF oraz z mikrofonem do nagrywania 5.1-kanalowego dźwięku przestrzennego w wysokiej

Załącznik nr 6 do SIWZ

						jakości, zasilany akumulatorem. Maksymalne wymiary (szer. x wys. x gł.) max 57,0×60,0×129 mm (z dostarczonym akumulatorem).
--	--	--	--	--	--	---

Zadanie nr 5 – Dostawa podręczników

Lp.	Nazwa	Ilość Cedry Małe	Ilość Trutnowy	Ilość Koszwały	Suma	specyfikacja techniczna
1.	Komplet materiałów dydaktycznych dla trzylatków	0	8	0	8	Komplet materiałów dla trzylatków do nauki i zabawy w przedszkolu obejmujący co najmniej: - Karty pracy przygotowujące dziecko do czytania, pisanie i liczenia, rozwijające umiejętność logicznego myślenia, kształcenia spostrzegawczości. - Wyprawkę plastyczną obejmującą m.in.: wypychanki, składanki, wycinanki, wyklejanki, kolorowanki – plastyczne zabawy rozwijające sprawność manualną i wyobraźnię. - Księgę zwierząt żyjących w lesie, w dżungli, na sawannie, w wodzie oraz takich, które można spotkać w parku i na wiejskim podwórku. - Poradnik dla rodziców. <i>Materiały edukacyjne muszą spełniać wytyczne Ministerstwa Edukacji Narodowej.</i>
2.	Komplet materiałów dydaktycznych dla czterolatków	0	9	0	9	Komplet materiałów dla czterolatków do nauki i zabawy w przedszkolu obejmujący co najmniej: • Karty pracy przygotowujące dziecko do czytania, pisanie i liczenia, rozwijające umiejętność logicznego myślenia, kształtujące spostrzegawczość. • Wyprawkę plastyczną – wypychanki, składanki, wycinanki, wyklejanki, kolorowanki wodne – plastyczne zabawy rozwijające sprawność manualną i wyobraźnię. • Wyprawkę matematyczną – figury geometryczne, obrazki do klasyfikowania i układania, memory, miarka i inne elementy rozwijają sprawność manualną i umiejętności matematyczne. • Księgę zawodów – ponad 20 profesji – zwykłych i niezwykłych; • Poradnik dla rodziców. <i>Materiały edukacyjne muszą spełniać wytyczne Ministerstwa Edukacji Narodowej.</i>

Załącznik nr 6 do SIWZ

3.	Komplet materiałów dydaktycznych dla pięciolatek	0	8	0	8	Komplet materiałów dla dziecka pięcioletniego, zapakowany np. do kolorowego, pudełka lub innego rodzaju opakowania oraz składa się z następujących elementów: - Karty pracy dla dzieci; - <i>Zeszytu grafomotorycznego</i>, - Książka zawierająca co najmniej czterdzieści ilustracji tematycznych w dużym formacie – po jednej na każdy tydzień roku szkolnego. Trening spostrzegawczości dla dzieci, czytanie globalne, wyszukiwanki, zagadki fotograficzne, historyjki obrazkowe. - Wycinanki, Ćwiczenia, zabawy oraz materiały zawarte w pakiecie: • zachęcają dzieci pięcioletnie do działania i eksperymentowania; • uwzględniają potrzebę zabawy i ruchu przedszkolaków; • są dostosowane do możliwości i percepcji dzieci; • pozwalają maluchom poznawać świat, analizować i wyciągać wnioski; • rozwijają umiejętności społeczne i emocjonalne dzieci; • przygotowują przedszkolaki do nauki pisania i liczenia. <i>Materiały edukacyjne muszą spełniać wytyczne Ministerstwa Edukacji Narodowej.</i>
----	--	---	---	---	---	---