

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

„Dostawa pomocy dydaktycznych i sprzętu TIK dla potrzeb realizacji Rządowego programu rozwijania szkolnej infrastruktury oraz kompetencji uczniów i nauczycieli w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych – „Aktywna tablica”

Lp.	Nazwa	Minimalne wymagania techniczne	Ilość
1	Program multimedialny: Potrafię. Obszar matematyczny mTalent	Zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych wspomagający organizację pomocy psychologiczno-terapeutycznej w szkole podstawowej dla uczniów starszych. Są to materiały do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji matematycznej dla uczniów klas 4-6. Program mTalent Potrafię. Obszar matematyczny (klasy 4-6) to: interaktywny program z ćwiczeniami i materiałami multimedialnymi skierowany do terapeutów i nauczycieli, którzy chcą uatrakcyjnić prowadzone przez siebie zajęcia w obszarze matematycznym z uczniami klas 4-6, ćwiczenia adresowane do uczniów z trudnościami w uczeniu się matematyki, materiały do wykorzystywania na zajęciach terapii pedagogicznej, na zajęciach wyrównawczych i rewalidacyjnych, a także jako utrwalenie lub uzupełnienie na wybranych lekcjach matematyki, blisko 600 niepowtarzalnych, zróżnicowanych ekranów, które aktywizują ucznia, rozwijają zdolności samokształcenia, pomagają pokonać ewentualne trudności w nauce, zestaw różnorodnych ćwiczeń wspomagający i rozwijający umiejętności arytmetyczne, kształtujący umiejętności myślenia i jasnego formułowania wniosków, przygotowujący uczniów do wykorzystania wiedzy matematycznej w rozwiązywaniu problemów z życia codziennego i doskonalący wiele umiejętności z innych ważnych obszarów, zestaw angażujących ćwiczeń wyrównujących różnice edukacyjne uczniów z klas 4-6 w zakresie umiejętności matematycznych, a w szczególności: ćwiczenia sprawności rachunkowej, wykorzystanie i tworzenie informacji, modelowanie matematyczne, rozumowanie i tworzenie strategii, starannie dobrane, interesujące zadania umożliwiające harmonijny rozwój umiejętności interpretacyjnych ucznia, przyjazny przewodnik metodyczny z podpowiedziami i gotowymi propozycjami zajęć, zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne), kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego ucznia lub zgodnych z jego bieżącymi zainteresowaniami). Program dodatkowo zawiera liczne zadania rozwijające i doskonalące inne ważne obszary, takie jak: percepcja słuchowa, spostrzegawczość wzrokowa, logiczne myślenie, koncentracja uwagi, koncentracja wzrokowo-ruchowa. Program mTalent Potrafię. Obszar matematyczny (klasy 4-6): może być wykorzystany podczas zajęć tradycyjnych oraz tych na odległość – oprogramowanie mTalent umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego	1

		oprogramowania. • został przygotowany w technologii HTML5 (nie FLASH) • wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów • 3 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 6 stanowisk offline (praca bez dostępu do Internetu). • licencja bezterminowa WYMAGANIA TECHNICZNE: Program przeznaczony jest do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS).	
2	Program multimedialny: Potrafię. Obszar polonistyczny (klasy 4-6) mTalent	Zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji polonistycznej dla uczniów klas 4-6. Program mTalent Potrafię. Obszar polonistyczny (klasy 4-6) to: materiał wspomagający organizację pomocy psychologiczno-pedagogicznej ze starszymi uczniami, interaktywny program z ćwiczeniami i materiałami multimedialnymi skierowany do terapeutów i nauczycieli, którzy chcą uatrakcyjnić prowadzone przez siebie zajęcia w obszarze polonistycznym z uczniami klas 4-6, materiały do wykorzystywania na zajęciach terapii pedagogicznej, logopedycznej, na zajęciach wyrównawczych i rewalidacyjnych, a także jako utrwalenie lub uzupełnienie na lekcjach języka polskiego, blisko 600 niepowtarzalnych, zróżnicowanych ekranów, które aktywizują uczniów, rozwijają zdolności samokształcenia, pomagają pokonać ewentualne trudności w nauce, zestaw różnorodnych ćwiczeń wspomagający i rozwijający system językowy, a także utrwalający i systematyzujący ogólną wiedzę polonistyczną i doskonalący wiele umiejętności z mnogich obszarów, zestaw angażujących uczniów ćwiczeń, które integrują treści literackie, językowe, ortograficzne, gramatyczne i interpunkcyjne, starannie dobrane, interesujące teksty kultury umożliwiające harmonijny rozwój umiejętności interpretacyjnych ucznia, przyjazny przewodnik metodyczny z podpowiedziami i gotowymi propozycjami zajęć, zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne), kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego ucznia lub zgodnych z jego bieżącymi zainteresowaniami). Program dodatkowo zawiera liczne zadania rozwijające i doskonalące inne ważne obszary, takie jak: percepcja słuchowa, spostrzegawczość wzrokowa, logiczne myślenie, koncentracja uwagi, koncentracja wzrokowo-ruchowa. Program mTalent Potrafię. Obszar polonistyczny (klasy 4-6): • może być wykorzystany podczas zajęć tradycyjnych oraz tych na odległość – oprogramowanie mTalent umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego oprogramowania. • został przygotowany w nowoczesnej technologii HTML5 (nie FLASH), • praca z programem możliwa jest zarówno offline (bez dostępu do Internetu) jak i online w każdym miejscu i czasie (szkoła, przedszkole, dom) z dostępem do Internetu. • wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów LICENCJA BEZTERMINOWA: 3 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 6 stanowisk offline (praca bez dostępu do	1

		Internetu). Produkt dostępny w czerwcu 2021. WYMAGANIA TECHNICZNE: Program przeznaczony jest do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS).	
3	Dyskalkulia - pakiet ekspert	Zestaw dwóch programów multimedialnych (z wyposażeniem dodatkowym) wspierających uczniów z pierwszego etapu edukacyjnego, a także uczniów z początków drugiego etapu na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych, a także zajęciach wspierania ucznia szczególnie zainteresowanego matematyką lub językiem angielskim (np. na zajęciach rozwijających uzdolnienia czy kółku zainteresowań). 1) mTalent MATEMATYKA Dyskalkulia. Zawiera ponad 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. zadania z treścią i inne), 200 kart pracy do wydruku oraz zestawu materiałów dodatkowych (klocki, liczniki, zegar, itp.) w jednym pudełku. W programie mTalent MATEMATYKA materiał ćwiczeniowy podzielony jest na 5 dużych działów, a w każdym z nich znajdują się klarownie wydzielone zestawy ćwiczeń, gdzie w sposób zrozumiały dla uczniów zostały wyjaśnione zagadnienia sprawiające im trudności: 1. Od jedności do wielkości 2. Dodawanie i odejmowanie, to całkiem proste zadanie 3. Mnożymy, dzielimy, liczbami się bawimy 4. Jak się nie zgubimy, cały świat zmierzmy 5. Trochę łamigłówek, dla mądrych główek Dodatkowo w skład zestawu mTalent MATEMATYKA I wchodzi: - tradycyjne elementy wyposażenia: kolorowe klocki, banknoty i monety polskie, zegar - drukowane elementy wyposażenia: instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, a także poradnik metodyczny ze scenariuszami zajęć. - zawiera podręcznik metodyczny, scenariusze zajęć, zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych, drukowalnych kart pracy, oraz KURS TWORZENIA MULTIMEDIALNYCH ZASOBÓW EDUKACYJNYCH na tablice i monitory interaktywne, komputery, tablety, w postaci bogato ilustrowanego przykładami podręcznika tworzenia gier i ćwiczeń interaktywnych do wykorzystania w edukacji i terapii. - wykonany w technologii HTML5, a nie flash, - umożliwia m.in. monitoring postępów podopiecznych, oraz zbieranie informacji szczegółowych np. na temat tego, z jakimi elementami mieli problemy. Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu), 2) Matematyka. To rozumiem! -program multimedialny przeznaczony do nauki matematyki (z elementami języka angielskiego) na etapie edukacji wczesnoszkolnej (a także początkach drugiego etapu edukacyjnego). Program sprawdzi się zarówno jako materiał do pracy bieżącej z klasą, jak i na zajęciach wspierających uczniów szczególnie zainteresowanych matematyką lub językiem angielskim (np. na zajęciach rozwijających zainteresowania i uzdolnienia). Zawiera: - ponad 3500 ekranów multimedialnych, kilkanaście angażujących i ciekawych rodzajów ćwiczeń,	1

		-ponad 460 zróżnicowanych lekcji i tematów, -przewodniki metodyczne dla nauczyciela i tradycyjne pomoce dydaktyczne, -ponad 70 wydrukowanych kart pracy do pobrania również w formacie pdf* Na tablice interaktywne, komputery, tablety i inne urządzenia (technologia HTML5), Możliwość pracy offline i online, Komplet pomocy tradycyjnych (liczmany, banknoty, monety, figury geometryczne, puzzle), które pozwalają wzbogacić lekcję o wspólne zabawy, prezentacje i inscenizacje sytuacji z prawdziwego życia, Systemy mobilizujące uczniów do nauki (nagrody, animacje) i informujące ich o postępach. Materiały do pracy indywidualnej ucznia. Wersja uczniowska produktu to zestaw lekcji przeznaczonych do pracy samodzielnej w domu lub w szkole. Może służyć jako powtórzenie wiedzy, baza ćwiczeń dodatkowych lub zadania domowe. Umożliwia też przeprowadzenie zajęć metodą odwróconej klasy. Program DYSKALKULIA - pakiet EKSPERT jest także wyposażony w dodatek metodyczny ze wskazówkami dla prowadzących: zajęcia dydaktyczno-wyrównawcze, zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, zajęcia rozwijające, dla uczniów szczególnie zainteresowanym matematyką (i językiem angielskim), Matematyka, to rozumiem! - licencja na 3 stanowiska online + 6 offline	
4	Program multimedialny Koncentracja i pamięć mTalent	Zestaw interaktywnych ćwiczeń stymulujących funkcje poznawcze, usprawniających spostrzeganie, pamięć i koncentrację uwagi Składa się z blisko 700 ekranów interaktywnych, kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. W programie wydzielono ćwiczenia pogrupowane w następujących działach: Rozgrzewka (ćwiczenia wstępne) Pamięć wzrokowa Pamięć słuchowa Pamięć słuchowo-wzrokowa Spostrzegawczość Szybkość reakcji (nazywanie, liczenie) Podzielność uwagi Łamigłówki Koordynacja wzrokowo-ruchowa Różnorodności (ćwiczenia kształtujące umiejętności planowania, organizowania, hamowania i inne) Licencja bezterminowa: 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu) + szkolenie online z obsługi programu.	1
5	Program multimedialny Ortografia mTalent	1000 ekranów multimedialnych z ćwiczeniami na różnym poziomie trudności (ćwiczenia typu: łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a przede wszystkim ćwiczenia oparte na tekście, kształtujące wrażliwość ortograficzną i nawyk prawidłowej pisowni), - zestaw dodatkowych materiałów (pomoce tradycyjne, setki drukowalnych kart pracy, poradnik metodyczny, książka z autorskimi wyliczankami ortograficznymi i inne). Wśród rozdziałów produktu ORTOGRAFIA z serii mTalent znajdują się np: - U - ó	1

		- U-ó: różnicowanie pisowni - RZ - Ż - Ż-RZ: różnicowanie pisowni - CH - H - CH-H : różnicowanie pisowni - ę, em, a, om w końcówkach fleksyjnych rzeczowników, przymiotników i zaimków - ę, em, a, om w końcówkach czasowników - j, i - po samogłoskach i spółgłoskach - ji, ii, i - w formach przypadkowych rzeczowników - oznaczanie spółgłosek dźwięcznych i bezdźwięcznych - NIE z różnymi częściami mowy - Wielka i mała litera - Jarmark różności. Miesza trudności. - Zapamiętaj, ale sprytnie! Licencja na czas nieokreślony - 3 stanowiska online + offline. Działa poprawnie na większości urządzeń typu: tablety, smartfony, komputery stacjonarne, laptopy oraz tablicach interaktywnych (Firefox) i na monitorach dotykowych, na systemach Windows, Android oraz iOS. Do poprawnego działania zasobów edukacyjnych konieczne jest korzystanie z poniższych przeglądarek i systemów operacyjnych: Przeglądarki: - Google Chrome - od wersji 32, oraz wyższe wersje - Mozilla Firefox - od wersji 27, oraz wyższe wersje - Apple Safari od wersji 8 wzwyż - Microsoft Edge Systemy operacyjne: - Microsoft Windows - wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge); dla mLibro w wersji dla Windows 7, a także dla mLibro w wersji Windows Store (Windows 8.1, Windows 10 i wyższe wersje) - minimum 2GB RAM - Apple Mac OSx - od wersji 10.08 i wyższe (Safari) - Apple iOS - od wersji 7.1.2 (Safari); dla mLibro w wersji iOS App Store wymagana wersja systemu iOS 10.0 lub wyższa - Google Android 8, 9, 10 (Chrome i Edge); dla mLibro w wersji Google Play przynajmniej 2GB RAM - Linux (Chrome i Firefox) Szkolenie online z obsługi programu GRATIS. BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta. - zawiera podręcznik metodyczny, scenariusze zajęć, zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych, drukowalnych kart pracy, oraz KURS TWORZENIA MULTIMEDIALNYCH ZASOBÓW EDUKACYJNYCH na tablice i monitory interaktywne, komputery, tablety, w postaci bogato ilustrowanego przykładami podręcznika tworzenia gier i ćwiczeń interaktywnych do wykorzystania w edukacji i terapii. Kurs autorstwa wieloletniego wykładowcy akademickiego, przygotowującego przyszłych nauczycieli i terapeutów do pracy. Możliwość zakończenia kursu certyfikatem imiennym, - wykonany w technologii HTML5, a nie flash, - umożliwia m.in. monitoring postępów podopiecznych, oraz zbieranie informacji szczegółowych np. na temat tego, z jakimi elementami mieli problemy	
6	Programy multimedialne: Autyzm. Rozumienie, naśladowanie, mowa bierna + Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 1 mTalent	1600 ekranów interaktywnych, a także karty pracy do wydruku, zestaw publikacji autorskich, np: poradniki metodyczne; ponad 200 filmów (np. z realizacją werbalną lub prawidłowo wykonanym poleceniem jedno- lub dwuetapowym); - ponad 200 atrakcyjnych animacji motywacyjnych; n - zestaw ćwiczeń stworzonych na podstawie badań naukowych, skonstruowanych tak, aby wspomagać kreatywne myślenie, minimalizując ryzyko wyuczenia się ich na pamięć; - program dostosowany do wszystkich dzieci o różnym poziomie funkcjonowania poznawczego, z wyszczególnieniem potrzeb dzieci z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi; - kompleksowe narzędzie wspomagające wykształcenie u uczniów umiejętności bazowych,	1

		które pomagają dziecku zrozumieć świat i zasady funkcjonalnej komunikacji; - naśladowanie mowy podzielone na etapy o zróżnicowanym poziomie trudności, stopniowe zwiększanie poziomu trudności wraz z postępami w nauce dziecka; - ćwiczenia naśladowania oparte na rzeczywistym modelu (odzwierciedlenie ułożenia ust i mimiki); - szeroki zakres pojęć obejmujący różne części mowy oraz pojęcia abstrakcyjne; - kartoteka (baza danych dla terapeuty), która pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy. Materiały do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu przystosowane do działania na większości urządzeń multimedialnych (komputer, tablica i monitor interaktywny, laptop, tablet, smartfon). mTalent AUTYZM. Mowa w kontekście społecznym cz.1: - program zawierający ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka; - materiały do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej; - ćwiczenia o prostej i przemyślanej konstrukcji z obszarów takich jak: emocje, gesty, homonimy, synonimy, proste wyrażenia frazeologiczne; - osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany; - ponad 200 ekranów interaktywnych; - uzupełnienie ćwiczeń z programów dotyczących pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi; - zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne: kostki emocji, pieczątki); - kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego dziecka, ekranów z ćwiczeniami z konkretnego obszaru lub z konkretnymi elementami graficznymi, np. z fotografiami twarzy osób znanych dzieciom); - może być wykorzystany podczas zajęć tradycyjnych oraz tych na odległość. Technologia HTML5 (nie FLASH) Praca z programem możliwa jest zarówno offline (bez dostępu do Internetu) jak i online w każdym miejscu i czasie (szkoła, przedszkole, dom) z dostępem do Internetu; - wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów; - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu); licencja bezterminowa mTalent Autyzm. Mowa w kontekście społecznym to zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwijanie sprawności komunikacyjnej. Zawiera m.in. ćwiczenia z takich obszarów jak: - Rozpoznawanie, nazywanie i wyrażanie emocji; - Gesty; Idiomów i proste wyrażenia frazeologiczne; - Zwroty grzecznościowe; - Homonimy; - Synonimy; - Ćwiczenia systematyzujące pragmatyczne użycie języka. Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu).	
7	Programy multimedialne: Autyzm. Mowa czynna, od słowa do zdania + Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 2 mTalent	Program mTalent Autyzm. Mowa czynna, od słowa do zdania: - kilkaset ekranów interaktywnych, karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny oraz zestaw dodatkowych pomocy i publikacji autorskich, - scenariusze zajęć stworzone przez doświadczonych terapeutów pracujących z dziećmi z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi, - produkt przeznaczony do pracy na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i dydaktycznych prowadzonych indywidualnie lub w małych grupach, - program dostosowany do wszystkich dzieci o różnym poziomie funkcjonowania poznawczego, z wyszczególnieniem potrzeb dzieci z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi, - zestaw ćwiczeń stworzonych na podstawie badań naukowych, skonstruowanych tak, aby wspomagać kreatywne myślenie, minimalizując ryzyko wyuczenia się ich na pamięć, - kartoteka (baza danych dla terapeuty), która pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy - materiały do terapii uczniów ze spektrum autyzmu przystosowane	1

		do działania na większości urządzeń multimedialnych (komputer, tablica i monitor interaktywny, laptop, tablet, smartfon). Oprogramowanie umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego oprogramowania. Program z zastosowaniem technologii HTML5 (nie FLASH). Praca z programem możliwa offline i online. Wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu), - licencja bezterminowa mTalent Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 2: - autonomiczna kontynuacja programu zawierająca ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka, - materiały do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej, - ćwiczenia z obszarów takich jak: zwroty grzecznościowe, tempo, fluencja mowy, intonacja, złożone wyrażenia frazeologiczne, a także wybrane obszary TUS (Treningu Umiejętności Społecznych), - osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany, - ponad 200 ekranów interaktywnych, - odrębny program do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi, - zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne), - kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci. Program umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego oprogramowania. Zastosowanie technologii HTML5 (nie FLASH), co oznacza, że posłuży użytkownikom przez wiele lat. Praca z programem możliwa offline i online. Wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu), - licencja bezterminowa. WYMAGANIA TECHNICZNE: Program przeznaczony do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS)	
8	Program multimedialny Percepcja słuchowa 1 i 2 Pakiet Ekspert mTalent	W skład pakietu mTalent Percepcja słuchowa, wchodzi dwa programy: - mTalent Percepcja słuchowa 1 - mTalent Percepcja słuchowa 2 Program multimedialny Percepcja słuchowa 1 z serii mTalent to: - ponad 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: odsłuchiwanie i nagrywanie własnej wersji materiału językowego, łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne), - 200 kart pracy do wydruku - idealne narzędzie na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, logopedyczne, rewalidacyjne i inne mające na celu kształtowanie usprawnianie percepcji słuchowej. Dodatkowo w skład zestawu programu mTalent Percepcja słuchowa 1 wchodzi: - Drukowany poradnik metodyczny "Percepcja słuchowa" - mikrofon + statyw - karta dźwiękowa USB; - słuchawki; - głośniczki stereo USB+Minijack; - okrągłe żetony; - kolorowe patyczki; - trójkąt muzyczny; - drewniane pudełko akustyczne; - Książki z kursem e-kreda; - licencja mTalent; - instrukcja instalacji mTalent.pl; - KOD odblokowujący dostęp do szkolenia online i umożliwiający otrzymanie imiennego Certyfikatu	1

		Program multimedialny Percepcja słuchowa 2. Stymulacja wyższych funkcji słuchowych z serii mTalent składa się z ponad 500 ekranów interaktywnych, kart pracy do wydruku, poradnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych (typu mikrofon, słuchawki, głośniki) w jednym pudełku. W programie mTalent Percepcja słuchowa 2. Stymulacja wyższych funkcji słuchowych uwzględniono następujące działy ćwiczeń multimedialnych: - Lokalizacja i lateralizacja źródła dźwięków; - Identyfikacja i dyskryminacja dźwięków; - Rozpoznawanie cech dźwięków; - Czasowe aspekty słyszenia; - Rozumienie mowy w obecności dystraktorów; - Rozumienie mowy zniekształconej; - Rozmaitości; - Wyzwania słuchowe. Zestawy ćwiczeń w programie zostały zaprojektowane tak, aby odzwierciedlały kryteria zawarte w definicji ośrodkowego zaburzenia przetwarzania słuchowego (CAPD) stworzonej przez Amerykańskie Towarzystwo Mowy i Słuchu (ASHA, 1996). Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu). Do poprawnego działania zasobów edukacyjnych konieczne jest korzystanie z poniższych przeglądarek i systemów operacyjnych: Przeglądarki: Google Chrome - od wersji 32, oraz wyższe wersje; Mozilla Firefox - od wersji 27, oraz wyższe wersje; Apple Safari od wersji 8 wzwyż; Microsoft Edge Systemy operacyjne: Microsoft Windows - wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge); dla mLibro w wersji dla Windows 7, a także dla mLibro w wersji Windows Store (Windows 8.1, Windows 10 i wyższe wersje) - minimum 2GB RAM; Apple Mac OSx - od wersji 10.08 i wyższe (Safari); Apple iOS - od wersji 7.1.2 (Safari); dla mLibro w wersji iOS App Store wymagana wersja systemu iOS 10.0 lub wyższa; Google Android 8, 9, 10 (Chrome i Edge); dla mLibro w wersji Google Play przynajmniej 2GB RAM; Linux (Chrome i Firefox) Szkolenie online z obsługi programu GRATIS. BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta.	
9	Program multimedialny Trudności w pisaniu I mTalent	Ponad 800 interaktywnych ćwiczeń dla czterech grup wiekowych, możliwość indywidualizacji pracy z dzieckiem i doboru zadań, które najbardziej odpowiadają potrzebom (możliwość swobodnego kreowania własnych zestawów ćwiczeń), możliwość wszechstronnego wykorzystania ćwiczeń – zarówno do pracy na tablecie i komputerze, jak i na tablicy interaktywnej do ćwiczeń rozmachowych i ćwiczeń w kreśleniu dużych wzorów, tradycyjne, kopiowalne karty pracy wspierające poszczególne etapy rozwoju umiejętności pisania, kontrola prawidłowego kierunku kreślenia, sprawdzanie liczby pominiętych punktów i kontrola liczby przecięć konturu, kompleksowa kontrola poprawności kreślenia liter – kierunek, kształt, liczba segmentów znaku pisanego i ich kolejność kreślenia, i inne parametry, które mogą być przydatne w treningu pisania. Zestaw mTalent Trudności w pisaniu jest przeznaczony do: wykonania diagnozy wstępnej (badanie poziomu sprawności grafomotorycznej – Kwestionariusz do wstępnej oceny przygotowania dziecka do pisania), wykonania diagnozy kontrolnej (kwestionariusze oceny osiągnięć dziecka w danym wieku w zakresie rozwoju motorycznego oraz umiejętności manualnych), zaplanowania działań o charakterze profilaktycznym lub terapeutycznym w odniesieniu do zaobserwowanych u dzieci trudności, prowadzenia ćwiczeń profilaktyczno-stymulujących z dziećmi, zapobiegających występowaniu trudności w nauce pisania, prowadzenia ćwiczeń przygotowujących dzieci do pisania,	1

		wdrażających do regularnej nauki pisania. Zestaw materiałów dodatkowych w pudełku: - podręcznik metodyczny napisany przez specjalistę trudności w pisaniu i wieloletniego członka Zarządu Głównego Polskiego Towarzystwa Dysleksji – Małgorzatę Rożyńską, - książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, - pomoce dydaktyczne do ćwiczenia paluszków typu: krążek rehabilitacyjny, kredki, farby do malowania palcami, drewniany bączek, tacka i pęseta. Pogram w technologii HTML5 (nie FLASH). WYMAGANIA TECHNICZNE: Przeglądarki internetowe: - Google Chrome – od wersji 32, oraz wyższe wersje - Mozilla Firefox – od wersji 27, oraz wyższe wersje - Apple Safari od wersji 8 wzwyż - Microsoft Edge Systemy operacyjne: - Microsoft Windows – wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge) - Apple Mac OSx – od wersji 10.08 i wyższe (Safari) - Apple iOS – od wersji 7.1.2 (Safari) - Google Android 8, 9, 10 Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline.	
10	Program multimedialny Czytanie SY-LA-BA-MI 1 i 2 Pakiet Ekspert mTalent	Pakiet dwóch programów przeznaczonych dla dzieci w wieku 3+ oraz 5+ , zawierający zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki czytania opartych na zbiorze sylab otwartych oraz ćwiczeń inspirowanych metodą 18 struktur wyrazowych. Program można wykorzystać na zajęciach dydaktycznych (np. roczne przygotowanie przedszkolne lub wcześniej), dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej, zajęciach rewalidacyjnych, w edukacji domowej i innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności lub wspomagająco dla uczniów z dysleksją lub innymi trudnościami w czytaniu i pisaniu uczęszczających na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne lub dydaktyczno-wyrównawcze. Program mTalent Czytanie SY-LA-BA-MI I przeznaczony jest przede wszystkim do nauki czytania poprzez wprowadzenie dzieci w wiek 3+ w świat sylab (w tej części programu - sylab otwartych). Dzieje się to przy użyciu bardzo atrakcyjnych ćwiczeń, dzięki czemu nauka czytania odbywa się „przy okazji”. Każdy rozdział programu złożony jest z ćwiczeń mających na celu zabawę: - w wyszukiwanie konkretnych sylab w zbiorze innych; - w przyporządkowywanie tekstu pisanego do nagrań; - w umiejętność odczytywania sylab; - w uzupełnianie tekstów z lukami (np. rymowanek, w których ukryte zostały konkretne sylaby) i wiele innych. Całość interaktywną (ponad 1000 ćwiczeń) uzupełniają drukowalne karty pracy (ponad 200) oraz pomoce nieinteraktywne dołączone do pudełka: - zestaw kart, pt. "Stolikowa gra sylabowa", którą można wykorzystać również w ćwiczeniach bez komputera, - poradniki metodyczne; - instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, - książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych. Licencja na czas nieokreślony - 3 stanowiska online + offline Do poprawnego działania zasobów edukacyjnych konieczne jest korzystanie z poniższych przeglądarek i systemów operacyjnych: Przeglądarki: Google Chrome - od wersji 32, oraz wyższe wersje; Mozilla Firefox - od wersji 27, oraz wyższe wersje;	1

		Apple Safari od wersji 8 wzwyż; Microsoft Edge Systemy operacyjne: Microsoft Windows - wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge); dla mLibro w wersji dla Windows 7, a także dla mLibro w wersji Windows Store (Windows 8.1, Windows 10 i wyższe wersje) - minimum 2GB RAM; Apple Mac OSx - od wersji 10.08 i wyższe (Safari); Apple iOS - od wersji 7.1.2 (Safari); dla mLibro w wersji iOS App Store wymagana wersja systemu iOS 10.0 lub wyższa; Google Android 8, 9, 10 (Chrome i Edge); dla mLibro w wersji Google Play przynajmniej 2GB RAM; Linux (Chrome i Firefox) Szkolenie online z obsługi programu. BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta.	
11	Program multimedialny Percepcja wzrokowa mTalent	600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne), 200 kart pracy do wydruku Produkt jest podzielony na trzy części: - pierwsza z nich zawiera materiał tematyczny, - druga a tematyczny, - trzecia to materiał językowy W każdej części znajdują się zestawy ćwiczeń z podobnych obszarów: 1. Stałość spostrzegania 2. Spostrzeganie figury i tła 3. Spostrzeganie położenia przedmiotów w przestrzeni 4. Spostrzeganie stosunków przestrzennych 5. Koordynacja wzrokowo-ruchowa 6. Pamięć wzrokowa 7. Jarmark różnorodności (zawiera ćwiczenia z różnych obszarów, niesklasyfikowane w innych działach, np. uwaga i koncentracja). Dodatkowo w skład zestawu programu mTalent Percepcja wzrokowa wchodzi: - tradycyjne elementy wyposażenia: kolorowe patyczki, okrągłe żetony, duża lupa, liczman, latarka z laserem - drukowane elementy wyposażenia: instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, a także poradniki metodyczne ze scenariuszami zajęć. - zawiera podręcznik metodyczny, scenariusze zajęć, zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych, drukowalnych kart pracy, oraz KURS TWORZENIA MULTIMEDIALNYCH ZASOBÓW EDUKACYJNYCH na tablice i monitory interaktywne, komputery, tablety, w postaci bogato ilustrowanego przykładami podręcznika tworzenia gier i ćwiczeń interaktywnych do wykorzystania w edukacji i terapii. - umożliwia pracę z programem zarówno online w dowolnym miejscu i czasie (np. w domu) na każdym dostępnym urządzeniu (komputer, tablet, smartfon, tablica interaktywna, na systemach Windows, Android oraz iOS), jak i offline (bez dostępu do internetu) na komputerze, tablecie (np. w szkole, gabinecie), - służy do wykorzystania podczas zajęć indywidualnych (np. w gabinecie, w poradni), jak i grupowych (w szkole, przedszkolu) np. przy tablicy lub monitorze interaktywnym, - wykonany w technologii HTML5, a nie flash, - umożliwia m.in. monitoring postępów podopiecznych, oraz zbieranie informacji szczegółowych np. na temat tego, z jakimi elementami mieli problemy. Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu), Szkolenie online z obsługi programu GRATIS. BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta. Program przeznaczony jest do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach	1

		Windows, Android oraz iOS). Przeglądarki: - Google Chrome &ndash; od wersji 32, oraz wyższe wersje - Mozilla Firefox &ndash; od wersji 27, oraz wyższe wersje - Apple Safari od wersji 8 wzwyż - Microsoft Edge Systemy operacyjne: - Microsoft Windows &ndash; wersje 7,8,8.1,10 i wyższe(Chrome, Firefox, Edge) - Apple Mac OSx &ndash; od wersji 10.08 i wyższe (Safari) - Apple iOS &ndash; od wersji 7.1.2 (Safari) - Google Android 7.1.1, 8, 9, 10 (Chrome i Edge) - Linux (Chrome i Firefox)	
12	Program multimedialny Zajęcia logopedyczne 1 i 2 Pakiet Ekspert mTalent	Ponad 3300 ćwiczeń interaktywnych oraz blisko 800 kart pracy do wydruku. W programie mTalent Zajęcia logopedyczne I znajduje się materiał z następujących obszarów: - Głoska SZ, - Głoska Ż, - Głoska CZ, - Głoska DŻ, - Głoska S, -Głoska Z, - Głoska C, - Głoska DZ, - Głoska Ś, - Głoska Ź, - Głoska DŹ, - Głoska Ć, - Głoska L, - Głoska R, - Różnicowanie S - Z, - Różnicowanie C - DZ, - Różnicowanie głosek szeregu syczącego (S, Z, C, DZ), - Różnicowanie SZ - Ź, - Różnicowanie CZ - DŻ, - Różnicowanie Z - Ź, - Różnicowanie S - SZ, - Różnicowanie L - J, - Różnicowanie R - L, - Różnicowanie głosek trzech szeregów, - Tematyczne (np. grupowe) zajęcia logopedyczne - profilaktyka logopedyczna, - Głoski tylnojęzykowe (K, G, H), - Głoski przedniojęzykowo-zębowe: T, D, N, - Słuch fonemowy, - Mowa bezdźwięczna (w tym obszerne rozdziały z różnicowania głosek bezdźwięcznych i ich dźwięcznych odpowiedników), - moduł wspomagający diagnozę i ewidencję zajęć: KARTOTEKA + Dodatek wspomagający diagnozę logopedyczną (badanie mowy). Dodatkowo w skład zestawu programu mTalent Zajęcia logopedyczne- pakiet EKSPERT wchodzi: - tradycyjne elementy wyposażenia: mikrofon, słuchawki, głośniki, - drukowane elementy wyposażenia: pięknie ilustrowana książka z wyliczankami logopedycznymi, instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, a także LOGOPEDYCZNIK - publikacja, w której znajdują się: materiał wyrazowy do każdej głoski, notatnik logopedy, scenariusze tematycznych zajęć logopedycznych, a także poradnik metodyczny. Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu). Do poprawnego działania zasobów edukacyjnych konieczne jest korzystanie z poniższych przeglądarek i systemów operacyjnych: Przeglądarki: Google Chrome - od wersji 32, oraz wyższe wersje; Mozilla Firefox - od wersji 27, oraz wyższe wersje; Apple Safari od wersji 8 wzwyż; Microsoft Edge Systemy operacyjne: Microsoft Windows - wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge); dla mLibro w wersji dla Windows 7, a także dla mLibro w wersji Windows Store (Windows 8.1, Windows 10 i wyższe wersje) - minimum 2GB RAM; Apple Mac OSx - od wersji 10.08 i wyższe (Safari); Apple iOS - od wersji 7.1.2 (Safari); dla mLibro w wersji iOS App Store wymagana wersja systemu iOS 10.0 lub wyższa; Google Android 8, 9, 10 (Chrome i Edge); dla mLibro w wersji Google Play przynajmniej 2GB RAM; Linux (Chrome i Firefox). Szkolenie online z obsługi programu. BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta.	1
13	Program multimedialny Zajęcia logopedyczne dla młodzieży i dorosłych mTalent	Zestaw interaktywnych ćwiczeń dla młodzieży i dorosłych wspomagających terapię pozanormatywną realizacji wybranych głosek, a także ćwiczenia z zakresu prozodii i dykcji. Składa z blisko 700 ekranów interaktywnych, kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. W programie zaproponowano ćwiczenia z takich działów jak:	1

		• Głoska R (R po spółgłoskach, R przed spółgłoskami, R w otoczeniu samogłoskowym, R – zbitki spółgłoskowe i reduplikacje, R – różnicowanie w wybranych pozycjach i sąsiedztwach fonetycznych, Różnicowanie R z L i J) • Głoski dentalizowane – szereg syczący • Głoski dentalizowane – szereg szumiący • Cechy prozodyczne mowy • Wprawki dykcyjne • Narządy mowy – działanie (ilustracje lub plansze 3D) • Rozmaitości Dodatkowo w skład zestawu programu mTalent Zajęcia logopedyczne dla młodzieży i dorosłych wchodzi: -tradycyjne elementy wyposażenia: mikrofon, słuchawki, głośniki, karta dźwiękowa; -drukowane elementy wyposażenia: drukowana książka „Wprawki i teksty logopedyczne”, instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, notatnik logopedy i poradnik metodyczny. Praca z programami możliwa jest offline i online. Program umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego oprogramowania. Licencja bezterminowa: 1 stanowisko online oraz 2 stanowiska offline + szkolenie online z obsługi programu gratis! Wymagania techniczne: Przeglądarki: - Google Chrome – od wersji 32, oraz wyższe wersje, - Mozilla Firefox – od wersji 27, oraz wyższe wersje, - Apple Safari od wersji 8 wzwyż, - Microsoft Edge.	
14	Program multimedialny: Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych	Dwa programy, których celem jest wzmocnienie oddziaływań terapeutycznych i profilaktycznych w odniesieniu do dzieci i młodzieży, której dotyczą problemy w zakresie nawiązywania relacji z rówieśnikami i funkcjonowania w różnych sytuacjach społecznych, Programy wpływające korzystnie na poziom sukcesu osobistego, obraz samego siebie oraz przeciwdziałające występowaniu nieakceptowanych społecznie zachowań, Ćwiczenia multimedialne i scenariusze zajęć adresowane do młodszych i starszych uczniów szkoły podstawowej (6-13 lat), Blisko 300 ekranów multimedialnych z interaktywnymi ćwiczeniami, Ćwiczenia usprawniające umiejętności skutecznego komunikowania się, okazywania empatii, rozwiązywania konfliktów, budowania dobrych relacji z innymi, a także kształcenie sposobów radzenia sobie z problemami związanymi z procesem rozwojowym lub sytuacjami kryzysowymi, Materiały, które zgodnie z rozpoznanymi potrzebami, mogą być adresowane do większej grupy dzieci i młodzieży (uczestniczącej w zajęciach: socjoterapeutycznych, rozwijających kompetencje emocjonalno-społeczne, godzin wychowawczych, świetlicowych, terapii pedagogicznej, edukacyjnych, odbywających się podczas rocznego przygotowania przedszkolnego, edukacyjnych z zakresu edukacji społecznej w klasach i młodszych i starszych szkoły podstawowej). Osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany i ćwiczenia bardziej złożone, Zestaw materiałów dodatkowych w pudełku, w tym szczegółowy poradnik metodyczny z propozycjami spotkań tematycznych, Dwa programy (dwie części dla dwóch grup wiekowych), do każdego licencje dla 3 użytkowników, Dodatek w postaci kursu obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego ucznia).	1

		W programie Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych znajdują się zestawy scenariuszy zajęć grupowych i indywidualnych przeznaczonych do pracy z uczniem w następujących obszarach: samodzielność, samoświadomość, samoregulacja, zainteresowania, motywacja wewnętrzna, identyfikowanie emocji wywołanych sytuacją, pragnienia, przestrzeganie norm i obowiązujących zasad, ocena własnego zachowania (przyczyn, skutków), odpowiedzialność, rozumienie zachowań i sytuacji społecznych, przyjmowanie perspektywy innych, przewidywanie zachowania innej osoby, rozpoznawanie zachowań asertywnych, rozumienie komunikacji, efektywne komunikowanie się i nawiązywanie pozytywnych relacji, kultury osobistej, manier, wyrażanie szacunku, empatia, cierpliwość, myślenie o innych, słuchanie innych, podtrzymywanie przyjaźni, radzenie sobie ze stresem, rozwiązywanie konfliktów i problemów, podejmowanie wyborów, skuteczne współdziałanie w zespole, funkcjonowanie w grupie, praca na rzecz innych, niesienie pomocy itp.	
15	Program multimedialny Będzie dobrze	Program wspierający kształcenie kompetencji emocjonalno-społecznych oraz udzielanie pomocy psychologiczno-pedagogicznej w kontekście sytuacji kryzysowych i traumatycznych Zestaw interaktywnych i tradycyjnych materiałów dydaktycznych będących wsparciem dla nauczyciela prowadzącego zajęcia o charakterze terapeutycznym lub lekcje godziny wychowawczej. Materiały przeznaczone do pracy z uczniami od 10 roku życia. 30 zagadnień dotyczących ważnych społecznie tematów, takich jak dyskryminacja, autorytet, sukces, depresja, uzależnienia, fake news czy trolling, 10 zagadnień związanych z zajęciami specjalistycznymi z zakresu pomocy psychologiczno-pedagogicznej, ze szczególnym uwzględnieniem zajęć wspierających kondycję psychiczną uczniów wynikającą z doświadczenia traumy, długotrwałej izolacji i innych sytuacji kryzysowych, a także tematy związane ze nieporozumieniami w grupie, funkcjonowaniem grupy zróżnicowanej itp., Zawiera karty pracy, autorskie karty (przy pomocy których można określać nastroje, mówić o przeszłości, teraźniejszości i przyszłości, o marzeniach, wartościach i symbolach, a także zrobić trening twórczości, kreatywnego pisanie, wymyślać metafory, bawić się w kalambury, kojarzyć z tytułami filmów, książek lub innych tekstów kultury i szczegółowe scenariusze zajęć uwzględniające wykorzystanie multimedialnej zawartości programu „Będzie dobrze” pozwalające dostosować sposób prowadzenia zajęć w zależności od potrzeb i możliwości grupy lub klasy. Każdy temat omówiony w programie „Będzie dobrze” składa się z planszy interaktywnej przedstawiającej omawiane treści w sposób stwarzający okazję do dyskusji, kilku zasobów zawierających zadania problemowe do rozwiązania wspólnie przez całą klasę oraz tzw. lekcji uczniowskiej, którą można wykorzystać do przeprowadzenia zajęć metodą odwróconej klasy lub w formie podsumowania wiadomości po zajęciach. Dodatkowo w programie znajdują się interaktywne materiały aktywizujące uczniów stworzone z myślą o wspólnej pracy przy tablicy interaktywnej (np. mapa skojarzeń, metaplan, analiza SWOT, piramida priorytetów czy poker kryterialny). Licencja bezterminowa: 3 stanowiska online oraz 6 stanowisk offline dla nauczycieli oraz dodatkowa licencja dla 30 uczniów.	1
16	Photon Moduł Specjalne Potrzeby Edukacyjne (SPE)	Zestaw składający się z robota Photon™, dwóch mat edukacyjnych oraz 50 ćwiczeń do zajęć terapii pedagogicznej i zajęć rewalidacyjnych z uczniami ze spektrum autyzmu lub zaburzeniami emocjonalnymi i społecznymi. Robot wyprodukowany w Polsce, z możliwością nauki w klasach min I-VIII szkoła podstawowa. Robot wyposażony w min 10 czujników, umożliwia programowanie na różnych poziomach	1

		poprzez obsługę więcej niż jednego języka programowania (m.in. blockowy, Scratch, tekstowy, JavaScript i Python). Minimalne możliwości robota : zmiana podświetlenia LED (RGB), wykrywanie zmian oświetlenia, wykrywanie dotyku, wydawanie dźwięków, wykrywanie przeszkód, pomiar odległości, komunikacja z innymi robotami, wykrywanie kontrastu podłoża, system podążania po czarnej linii, pomiar przejechanej odległości, pomiar kąta obrotu. współdziałanie robota z „podłogą interaktywną/ magicznym dywanem” Wymiary robota: Szerokość: 17,2 cm Długość: 17 cm Wysokość: 19 cm Waga robota: 690 g Bateria: akumulator 2600mAh (9.62 Wh) z czasem pracy do 8 godzin Ładowanie: czas ładowania baterii to 3 godziny, robot sygnalizuje naładowanie świecąc czułkami na zielono. Łączność: Bluetooth 4.0Certyfikaty: Deklaracja zgodności CE (RoHS, EN-71) Konstrukcja robota jest w pełni bezpieczna dla dzieci, nie posiada wystających kabli, wymiennych baterii czy bezpośredniego dostępu do układów elektronicznych. Do jego produkcji użyto niezwykle wytrzymałych, odpornych na uderzenia i upadki materiałów. Photon posiada wszystkie wymagane certyfikaty bezpieczeństwa. Zawartość zestawu: - aplikacje, instrukcja obsługi i wsparcie techniczne w języku polskim, - roboty Photon pozwalają na integrację z odpowiednim oprogramowaniem komputerowym oraz umożliwiają zdalne kierowanie ruchem robota poprzez urządzenia mobilne, - roboty umożliwiają programowanie na różnych poziomach poprzez obsługę więcej niż jednego języka programowania (m.in. blockowy – Scratch, tekstowy – JavaScript i Python). Zestaw przewiduje 50 ćwiczeń, w skład których wchodzi: - 20 ćwiczeń doskonalących kompetencje społeczno - emocjonalne, - 30 ćwiczeń dla dzieci ze spektrum autyzmu pogrupowane w trzech obszarach (komunikacja, obszar poznawczy, obszar społeczny).Propozycje w zestawie przewidują pracę indywidualną i grupową. Ćwiczenia można wykorzystać jako oddzielne propozycje zabaw z uczniami lub mogą stanowić elementy do tworzenia scenariuszy zajęć. Są pogrupowane na kilka obszarów – terapeuci mogą wykorzystać wszystkie ćwiczenia w zaproponowanej kolejności lub korzystać z nich w zależności od potrzeb pracy z wybranym dzieckiem. Robot for Education, Photon™Mata Edukacyjna (2 szt.), 5 zestawów fiszek do przeprowadzania ćwiczeń (50 kart); - piktogramy do komunikacji podczas zajęć (na bazie komunikacji AAC), - emocje, przedmioty, czynności, - z życia codziennego, - symbole z aplikacji, - cyfry i litery, - stosunki przestrzenne.	
17	Akademia Bambika. Biblioteka MED	Min. 60 zadań interaktywnych z zakresu analizy wzrokowej, syntezy wzrokowej, stosunków przestrzennych, spostrzegania bodźców abstrakcyjnych, pamięci wzrokowej) Wymagania systemowe: 1. Windows XP 32/64-bit + Service Pack 3 + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 2. Windows Vista/7/8/10 64-bit + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 3GB, Video RAM 1GB, karta dźwiękowa 3. Mac OS X 10.7 64-bit procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 4. Android min. 5.0, procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB Użytkowanie programu wymaga dostępu do internetu. Licencja na 3 stanowiska.	1
18	Akademia Bambika. Świetlica MED	64 zadania interaktywne wspierające: Praksję oralną - w postaci filmików przedstawiających dzieci wykonujące ćwiczenia narządów artykulacyjnych (dzieci prezentujące ćwiczenia radzą sobie z nimi raz lepiej raz gorzej).	1

		Prawidłową wymowę głosek - materiał językowy zawiera wyrazy, w których ćwiczona głoska znajduje się na początku, w środku i na końcu wyrazu oraz wybrane do ćwiczeń słowa nie zawierają głosek szumiących i głoski r; Wzbogacanie słownictwa Klasyfikowanie Wymagania systemowe: 1. Windows XP 32/64-bit + Service Pack 3 + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 2. Windows Vista/7/8/10 64-bit + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 3GB, Video RAM 1GB, karta dźwiękowa 3. Mac OS X 10.7 64-bit procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 4. Android min. 5.0, procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB Użytkowanie programu wymaga dostępu do internetu. Licencja na 3 stanowiska.	
19	Akademia Bambika. Studio nagrań MED	154 zadania wspomagające rozumienie mowy, spostrzeganie błędów artykulacyjnych, pamięć słuchową bezpośrednią, różnicowanie paronimów, różnicowanie dźwięków niewerbalnych, rozumienie mowy w szumie. Wymagania systemowe: 1. Windows XP 32/64-bit + Service Pack 3 + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 2. Windows Vista/7/8/10 64-bit + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 3GB, Video RAM 1GB, karta dźwiękowa 3. Mac OS X 10.7 64-bit procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 4. Android min. 5.0, procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB Użytkowanie programu wymaga dostępu do internetu. Licencja na 3 stanowiska.	1
20	Słuchaj z Bambikiem - MED	Program terapeutyczny, przeznaczony dla dzieci od 3. roku życia. Zebrane w nim ćwiczenia rozwijają uwagę i pamięć słuchową oraz umiejętność identyfikowania i różnicowania dźwięków. Pomoc jest skonstruowana zgodnie z zasadą stopniowania trudności, dlatego jest również doskonałym narzędziem do stymulacji wyższych funkcji słuchowych w terapii dzieci z opóźnionym rozwojem mowy, z afazją dziecięcą, dysleksją, z zaburzeniami słuchu, autyzmem, a przede wszystkim z zaburzeniami przetwarzania słuchowego [APD]. Zawiera ćwiczenia rozwijające: - słuch i uwagę słuchową, - uwagę wzrokową, - pamięć słuchową, - różnicowanie wysokości dźwięków, - różnicowanie długości dźwięków. Wymagania systemowe: 1. Windows XP 32/64-bit + Service Pack 3 + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.2GHz, RAM 512MB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 2. Windows Vista/7/8/10 64-bit + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.2GHz, RAM 2GB, Video RAM 1GB, karta dźwiękowa 3. Mac OS X 10.7 64-bit procesor min. Core Duo 1.2GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa Licencja bezterminowa na 1 stanowisko	1
21	Monitor interaktywny insGraf DIGITAL 65"	Monitor do wykorzystania z programami: Akademia Bambika, Słuchaj z Bambikiem Monitor z uchwytem oraz komputerem OPS (Procesor: Intel Core i5,	1

		Pamięć RAM: 4 GB, Dysk: 128 GB SSD, Złącza i Komunikacja: HDMI, USB 3.0, WiFi, RJ45, Wyjście słuchawkowe, Wejście mikrofonowe) Dołączony Microsoft Windows 10 Pro Wbudowany system Android 8.0 Rozdzielczość 4K UHD 3840 x 2160 Moduł Wi-Fi Pamięć wbudowana: 32 GB, Pamięć RAM: 3 GB Slot OPS umożliwiający wbudowanie komputera z systemem Windows. Plug and play - użytkownik może korzystać z funkcji dotykowej bez instalacji sterownika. Multi-touch - do 20 punktów multi-touch w systemie Windows, 10-punktowy multi-touch w systemie Android. Długopis z dwiema końcówkami do pisania w dwóch kolorach jednocześnie w systemie Android. Automatyczne wykrywanie końcówki pióra / palca / gumki w trybie adnotacji Windows Edge w aplikacji Microsoft Whiteboard Solidna, stalowa rama, Przyciski skrótów po prawej stronie ekranu Przednie porty po lewej stronie ekranu Wbudowane w przedni panel głośniki (2x15W) Ekologia - interaktywny ekran dotykowy z podświetleniem LED, cieńszy panel, niższe zużycie energii, lepsze rozpraszanie ciepła, jaśniejszy wyświetlacz i lepszy poziom kontrastu. Specyfikacja 65 cali Rozdzielczość: 4K UHD 3840x2160, Kontrast 4000:1 Jasność 370cd/m2, Głębia kolorów 8 bit Czas reakcji 8ms, Plug&Play Technologia dotyku IR 20 punktów dotyku w systemie Windows, 10 punktów w systemie Android Proporcje obrazu 16:9 Panel LED o żywotności do 30 000 godzin, Slot OPS Kąt widzenia 178°, Ekran szyba hartowana z powłoką Anti Glare Video/Audio: PAL/NTSC/SECAM Napięcie robocze: AC 100-240V, 50/60Hz	
22	Podstawa mobilna elektryczna z windą	Mobilna podstawa do monitorów interaktywnych z elektrycznym sterowaniem. Specjalna konstrukcja oraz kółka z blokadą umożliwiają łatwe przesuwanie bez pomocy drugiej osoby. Podstawowe cechy produktu: -pełna mobilność -regulowana wysokość -solidna konstrukcja -kółka z blokadą -aktywne gniazdko RJ45 -kontrola pilotem RF -nośność do 80kg	1
23	Laptop Acer TravelMate P2 i3 8GB 256SSD	Laptop o parametrach minimalnych: • Ekran o przekątnej 15,6 cali • Procesor: Intel Core i3 • Pamięć RAM: 8 GB • Dysk: 256 SSD • Brak wbudowanego napędu optycznego • Złącza: D-SUB, HDMI, USB, Czytnik kart SD • Komunikacja: Wi-Fi, Bluetooth 4.0 • System operacyjny: Windows 11 Pro • Kolor: czarny	1