

Opis przedmiotu zamówienia

Projekt „Indywidualizacja procesu nauczania i wychowania uczniów klas I-III szkół podstawowych w Gminie Lublin” współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Część 1 – Dostawa oprogramowania edukacyjnego - j. angielski dla uczniów w wieku wczesnoszkolnym

LP	Pozycje zamówienia	szt	Opis przedmiotu zamówienia
1	"BBC Happy English-learning English with Ozmo" Zestaw zawierający: 26 numery pisma „Happy English” z kursem języka angielskiego dla najmłodszych (numery od 1 do 26); 13 interaktywnych płyt DVD (w kopertach do wpinania w segregator+ 1 box gratis); 13 multimedialnych płyt CD-Rom (w kopertach do wpinania w segregator); 26 kart z naklejkami do słownika obrazkowego; 1 słownik obrazkowy do wklejania naklejek; 2	2	Lub równoważny kurs do nauki języka angielskiego stworzony specjalnie dla dzieci. Program musi pozwalać na ćwiczenie umiejętności czytania, rozumienia ze słuchu, mówienia i pisania. Program musi wprowadzać nowe słowa i wyrażenia oraz uczyć ich wymowy oraz przyswajania wyrazów i struktury gramatycznej. Zestaw powinien zawierać co najmniej czasopisma z kursem języka angielskiego dla najmłodszych; interaktywne płyty DVD; multimedialne płyty CD-Rom; karty z naklejkami do słownika obrazkowego; 1 słownik obrazkowy do wklejania naklejek.



Projekt „Indywidualizacja procesu nauczania i wychowania uczniów klas I-III szkół podstawowych w Gminie Lublin” jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

	segregatory do kolekcjonowania płyt DVD i CD-Rom; 1 segregator do wpinania czasopism „Happy English”; 1 pacynkę Reksia ; 8 kaset audio OK!		
2	Angielski dla dzieci 6-10 lat Nicole and Tommy	12	Lub równoważny zawierający co najmniej : system rozpoznawania mowy, 450 angielskich słówek, 210 interaktywnych ćwiczeń, minimum 350 kolorowanek oraz kilkanaście multimedialnych testów. Program do nauki języka angielskiego przeznaczony dla dzieci w wieku 6–10 lat.
3	Tell me more3 4-7 lat oprogramowanie	3	Lub równoważny zawierający co najmniej: 200 ćwiczeń językowych, 100 godzin nauki oraz około 500 słówek i zwrotów do przyswojenia przez dziecko, piosenki karaoke oraz około 140 minut kreskówek (do których głos podkłada użytkownik z pomocą systemu rozpoznawania mowy), zeszyt ćwiczeń do wydrukowania zawierający informacje o brytyjskiej oraz amerykańskiej kulturze, mikrofon oraz kalendarz zawierający po jednym angielskim słowie do nauczenia na każdy dzień roku. Program powinien umożliwiać wydrukowanie Certyfikatu Dziecięcych Osiągnięć. Program przeznaczony dla dzieci w wieku od 4 do 7 lat.
4	Tell me more3 7-9 lat oprogramowanie	3	Lub równoważny zawierający co najmniej : 400 ćwiczeń językowych, 100 godzin nauki oraz około 700 słówek i zwrotów do przyswojenia przez dziecko, piosenki karaoke oraz kreskówki (do których głos podkłada użytkownik z pomocą systemu rozpoznawania mowy), zeszyt ćwiczeń do wydrukowania zawierający informacje o brytyjskiej oraz amerykańskiej kulturze, mikrofon oraz kalendarz zawierający po jednym angielskim słowie do nauczenia na każdy dzień roku. Program powinien umożliwiać wydrukowanie Certyfikatu Dziecięcych Osiągnięć. Program powinien poprawiać możliwość logicznego myślenia, pamięci i koncentracji. Program przeznaczony dla dla dzieci w wieku od 7 do 9 lat.

5	Program Euro Plus + WOW		Lub równoważny podzielony na min. 5 rozdziałów zawierających co najmniej: różnorodne ćwiczenia multimedialne (ilustrowane i animowane), udźwiękowione dialogi, piosenki, słowniczek polsko-angielski i słowniczek angielsko-polski, gramatyka, wypowiedzi oraz moduł nagrywania głosu, 5 gier dodatkowych. Program musi pozwalać opanować wszystkie umiejętności językowe: rozumienie ze słuchu, czytanie, pisanie i mówienie.
6	Oprogramowanie komputerowe (programy: The Busy Board 1-3 Pack)	2	Lub równoważny zawierający co najmniej dziesięć ilustrowanych zagadnień leksykalnych z ciekawymi, interaktywnymi grami i ćwiczeniami zachęcającymi dzieci do nauki oraz motywującymi do czynnego uczestnictwa w zajęciach.

Część 2 – Dostawa oprogramowania edukacyjnego wspomagającego indywidualizację nauczania w klasach I-III Szkoły Podstawowej

LP	Pozycje zamówienia	szt	Opis przedmiotu zamówienia
1	"ABC z Reksiem"	13	Lub równoważny zawierający co najmniej zbiór kolorowych stron poświęconych literkom, gry, zabawy edukacyjne, kurs nauki alfabetu składający się z min. 100 zadań, zabaw i prezentacji. Przeznaczony dla dzieci w wieku od 5 lat, służący do nauki podstaw alfabetu, czytania oraz rozumienia słów i zdań.
2	Aidem Media Edukacja - matematyka odejmowanie i dodawanie	9	Lub równoważny zawierający co najmniej sześć gier edukacyjnych przeznaczonych dla kilku graczy, wiele bogatych animacji i wesoła muzyka. Program przeznaczony dla dzieci w wieku od 5 do 10 lat. Program powinien zawierać podstawy matematyki: dodawania, odejmowania oraz porównywanie liczb.



Projekt „Indywidualizacja procesu nauczania i wychowania uczniów klas I-III szkół podstawowych w Gminie Lublin” jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

3	Aidem Media Matematyka mnożenie i dzielenie	11	Lub równoważny przeznaczony dla dzieci w wieku od 5 do 10 lat. Program zawierający edukacyjne zabawy, które ćwiczą mnożenie i dzielenie, gry muszą być wzbogacone o animacje, komentarze lektora oraz umożliwiać rywalizacje z innym dzieckiem.
4	Gry edukacyjne „Mądre Dziecko: Mam 7-8 lat” (PC)– Aidem Media	10	Lub równoważny zawierający co najmniej zbiór 3 multimedialnych programów edukacyjnych dla dzieci, kształtujących zdolności matematyczne z zakresu mnożenia i dzielenia oraz językowe z zakresu słownictwa języka angielskiego i ortografii języka polskiego oraz ilustrowany słownik.
5	Akademia umysłu: szybkie czytanie - program multimedialny	4	Lub równoważny zawierający co najmniej kilkanaście ćwiczeń dostosowanych do wieku i umiejętności ucznia, pozwalający na notowanie wyników i ocenianie postępów oraz odpowiednie dobieranie intensywności i trudności ćwiczeń. Program musi być dostosowany pod względem formy i treści do wieku dziecka, co wpływa na rozwój poznawczy, społeczny i emocjonalny oraz na wrażliwość estetyczną dziecka. Program przeznaczony do nauki szybkiego czytania i przyswajania wiedzy.
6	Bolek i Lolek – Moje pierwsze literki	5	Lub równoważny zawierający co najmniej kilkadziesiąt rozmaitych gier i zabaw, które mają ułatwić naukę kształtu liter, pisowni oraz słów z nich zbudowanych
7	Bolek i Lolek. Alfabet nauki czytania	31	Lub równoważny zawierający co najmniej 13 interaktywnych plansz oraz 50 zróżnicowanych gier i zabaw oraz system czytania przy pomocy kursora myszki. Obsługa i poziom trudności musi być dostosowana do percepcji najmłodszych dzieci.
8	Dyslektyk 2	1	Lub równoważny zawierający co najmniej zestaw ćwiczeń rozwijających analizatory: słuchowy i wzrokowy, a także pamięć wzrokową i słuchową. Program musi zawierać co najmniej cztery ćwiczenia sprawdzające znajomość ortografii oraz specjalnie dobrane ćwiczenia wspomagają koncentrację uwagi oraz pamięć krótkotrwałą.

9	Dzieciak na 6 - 1 klasy szkoły podstawowej	5	Lub równoważny zawierający co najmniej 10 gier i ćwiczeń edukacyjnych przeznaczonych dla dzieci w wieku 7-8 lat, ćwiczenia rodzinne. Program powinien rozwijać zdolności i talenty, kształtować wyobraźnię i umiejętności.
10	EDUKACJA - ALFABET, NAUKA CZYTANIA I PISANIA	9	Lub równoważny zawierający co najmniej ćwiczenia, które uczą alfabetu oraz czytania i pisania, gry przeznaczone dla kilku graczy. Animacja powinna prezentować literki, słowa i trenować znajomość pisowni.
11	Klik uczy czytać	16	Lub równoważny zawierający co najmniej elementarz multimedialny wyposażony w możliwość indywidualizacji procesu uczenia się, stopniowanie trudności. Program musi być oparty na metodzie analityczno-syntetycznej wspierającej naukę czytania, powinien zawierać animacje, atrakcyjną grafikę, zabawy, rebusy, układanki i ćwiczenia na klawiaturze.
12	Klik uczy liczyć	5	Lub równoważny zawierający co najmniej zabawy poprzez, które dziecko poznaje rośliny i zwierzęta, kompletuje w formie albumu własną encyklopedię przyrody, a przy okazji wykonuje mnóstwo działań arytmetycznych. Program zawierający interaktywną mapkę z co najmniej 8 środowiskami: miastem, domem, ogrodem, łąką, parkiem, lasem, stawem i górami. Program komputerowy przeznaczony do nauki arytmetyki, zgodnie z zasadą integrowania treści nauczania, powiązany z ekologią.
13	Klik uczy ortografii	22	Lub równoważny zawierający co najmniej sto komputerowych zabaw z ortografią w formie ćwiczeń zawierających różne historyjki, zdania oraz poszczególne wyrazy bliskie dziecku. Program przeznaczony dla dzieci w wieku od 7 do 11 lat.
14	Klik: Wyspa tajemnic	12	Lub równoważny zawierający gry, które rozwijają: kompetencje matematyczne, umiejętność czytania i pisania, umiejętność uczenia się i zapamiętywania oraz podstawowe umiejętności z zakresu języka angielskiego, wiedzę ekologiczną i przyrodniczą. Program zawierający co najmniej gry zawierające:

			ćwiczenia obejmujące dodawanie i odejmowanie, puzzle z literami i nazwami, rozpoznawanie, odgadywanie i składanie prostych wyrazów, krzyżówki, ćwiczenia ortograficzne; memory - ogród, las, łąka, liczby; uprawy - pielęgnowanie warzyw w ogródku, rozpoznawanie zwierząt.
15	Liczę z Reksiem	18	Lub równoważny zawierający co najmniej 500 zadań matematycznych podzielonych na 2 poziomy trudności (dla dzieci z klas 0-1 oraz z klas 2-3 i starszych), które zawierają : labirynty, podchody, tajne akcje, dziwne maszyny, łamigłówki, pasjonujące zadania, puzzle, kolorowanki dla kilku graczy, poprzez które dziecko uczy się prostych działań matematycznych takich jak dodawanie i odejmowanie, mnożenie i dzielenie, dodatkowo równania, figury geometryczne oraz zadania z treścią. Program przeznaczony dla dzieci w wieku od 6 do 12 lat.
16	LK Avalon zabawa z matematyką	1	Lub równoważny zawierający co najmniej zbiór gier rozwijających zdolności matematyczne, kształtujących myślenie, uczących wykonywać podstawowe działania, porównywać, rozpoznawać figury geometryczne i ich cechy. Każda gra powinna posiadać kilka stopni trudności, co pozwala dopasować wymagania do aktualnych możliwości dziecka. Dodatkowo program musi zawierać karty do wydrukowania, zawierające ćwiczenia związane z tematyką programu. Gry przeznaczone dla dzieci w wieku 5-8 lat.
17	LogoObrazki. Część I - sygmatyzm. Głoski: sz, ż, cz, dż-s, z, c, dz-ś, ź, ć, dź	2	Lub równoważny zawierający co najmniej 500 obrazków, przystosowany do potrzeb osób niepełnosprawnych ruchowo. Zawierający co najmniej 4 poziomy kształtowania umiejętności: umiejętność spostrzegania i dobierania takich samych elementów, umiejętności związane z poznawaniem liczb i cyfr, logicznym myśleniem, analizą i syntezą wzrokową i słuchową, umiejętność czytania prostych wyrazów, dodawania i odejmowania (od 0-9), tworzenia skojarzeń, dobierania elementów w kategorii, umiejętność czytania i liczenia, porównywania ilości elementów oraz bardziej skomplikowanych operacji myślowych. Przeznaczony dla dzieci w wieku od 4 do 8 lat.

18	Logoobrazki Część II – rotacyzm – l, j, r	1	Lub równoważny zawierający co najmniej 500 obrazków, kształtujących umiejętność spostrzegania i dobierania takich samych elementów, podstawowe umiejętności związane z poznawaniem liczb i cyfr, logicznym myśleniem, analizą i syntezą wzrokową i słuchową, umiejętność czytania prostych wyrazów, dodawania i odejmowania (od 0-9), tworzenia skojarzeń, dobierania elementów w kategorii oraz umiejętność czytania i liczenia, porównywania ilości elementów oraz bardziej skomplikowanych operacji myślowych. Przeznaczony dla dzieci w wieku od 4 do 8 lat.
19	Logoobrazki część III – mowa bezdźwięczna p, b, k, g, t, d, f, w głoski	1	Lub równoważny zawierający co najmniej 500 obrazków. Kształtujący umiejętność spostrzegania i dobierania takich samych elementów, podstawowe umiejętności związane z poznawaniem liczb i cyfr, logicznym myśleniem, analizą i syntezą wzrokową i słuchową, umiejętność czytania prostych wyrazów, dodawania i odejmowania (od 0-9), tworzenia skojarzeń, dobierania elementów w kategorii oraz umiejętność czytania i liczenia, porównywania ilości elementów oraz bardziej skomplikowanych operacji myślowych. Przeznaczony dla dzieci w wieku od 4 do 8 lat.
20	Loguś - program komputerowy.	3	Lub równoważny zawierający co najmniej zbiór 4 gier edukacyjnych dla dzieci łączących w sobie dźwięki i labiogramy - fotografie przedstawiające prawidłowo wypowiedane głoski, wspomagających naukę poprawnej wymowy głosek i wyrazów u dzieci uczęszczających na zajęcia z logopedą oraz aplikacje służące do nauki wymowy głosek; nauki poprawnej wymowy wyrazów.
21	Matematyka na dzikim zachodzie	2	Lub równoważny zawierający co najmniej ćwiczenia z matematyki w zakresie liczb całkowitych, ujemnych, dziesiętnych i ułamków. Poprzez gry zawarte w programie uczeń powinien ćwiczyć dodawanie i odejmowanie, mnożenie i dzielenie, orientację na osi liczbowej i porównywanie jednostek. Program przeznaczony jest dla wszystkich dzieci od klasy 2 Szkoły Podstawowej.
22	Matma jest super	2	Lub równoważny zawierający co najmniej 6 zadań opisujących matematykę, zabawę pozwalającą na pracę z kształtami geometrycznymi, zabawę pozwalającą przyswoić symbole matematyczne oraz naukę odczytywania map i wykresów. Program przeznaczony dla dzieci w wieku 7 do 11 lat.

23	Gra Komputerowa. Mądra głowa 6-8 lat	1	Lub równoważny zawierający co najmniej 15 gier i łamigłówek logicznych rozwijających intelekt i zdolności logicznego myślenia.
24	Młody Einstein - czytamy i liczymy (pakiet 3 programów)	1	Lub równoważny zawierający programy co najmniej w zakresie czytania, liczenia, ćwiczeń matematycznych oraz rozwijania pamięci i spostrzegawczości o co najmniej 3 poziomach trudności do wyboru . Zawarte w pakiecie programy powinny wspomagać naukę matematyki, języka polskiego oraz rozwój pamięci i spostrzegawczości. Programy powinny zawierać gry i ćwiczenia matematyczno-językowe, uczyć dzieci liter, cyfr i słów, wspomagać naukę liczenia, czytania, rozumienia ze słuchu i czytania ze zrozumieniem, uczyć porównywania i liczenia.
25	Młody Einstein - ćwiczenia matematyczne	9	Lub równoważny zawierający co najmniej zbiór specjalnie przygotowanych gier, zadań i ćwiczeń matematycznych, które uczą liczyć i porównywać, rozwijają sprawność liczenia, kształtują myślenie matematyczne. Każda gra powinna być dostępna w min. 3 stopniach trudności. Program przeznaczony dla dzieci w wieku 5-8 lat.
26	Młody Einstein - Inteligencja (pakiet 3 programów)	7	Lub równoważny zawierający ćwiczenia logiczno – pamięciowe, rozwijające inteligencje oraz ćwiczenia logiczno-pamięciowe o co najmniej 3 poziomach trudności do wyboru. Pakiet programów powinien wspomagać rozwój umysłowy, wspomagać myślenie logiczne, rozwijać pamięć i spostrzegawczość. Programy powinny zawierać gry i ćwiczenia rozwijające wyobraźnię, spostrzegawczość, koncentrację oraz zapamiętywanie, gry logiczne uczące myślenia i zwiększające iloraz inteligencji IQ, gry i ćwiczenia kształtujące pamięć, koncentrację oraz logiczne myślenie.
27	Młody Einstein - Młody geniusz	5	Lub równoważny program przeznaczony dla dzieci w wieku 5 - 12 lat. Program powinien rozwijać zainteresowania otaczającym światem, wzbogacać posiadaną wiedzę, rozbudzać chęć poznania oraz ćwiczyć zdolności i umiejętności dzieci. Program powinien dawać możliwość poznania tajemnic otaczającego świata poprzez możliwość skorzystania z wirtualnego laboratorium oraz obejrzenia filmów demonstrujących doświadczenia. Program powinien zawierać quiz sprawdzający wiedzę o otaczającym świecie oraz gry ćwiczące zręczność, pamięć, koncentrację, wytrwałość.

28	Młody Einstein - Pamięć i sposobność	5	Lub równoważny zawierający gry i ćwiczenia wspomagające rozwój dzieci oraz kształtujące poszczególne umiejętności, które rozwijają pamięć i koncentrację, ćwiczą sposobność i wyobraźnię, przygotowują do obowiązków szkolnych, ułatwiając zdobywanie wiedzy. Gry, przeznaczone dla dzieci w wieku 4-8 lat, powinny być dostępne w min. 3 stopniach trudności, co pozwoli na indywidualne dopasowanie do potrzeb dziecka.
29	Młody Einstein - Rozwijamy wyobraźnię	5	Lub równoważny program zawierający ćwiczenia i zabawy rozwijające i kształtujące wyobraźnię dzieci w wieku 4-9 lat. Program powinien zawierać gry i ćwiczenia wspomagające rozwój dzieci oraz kształtujące poszczególne umiejętności. Program powinien działać ogólnorozwojowo, wszechstronnie rozwijając i utrwalając umiejętności potrzebne w pełnieniu obowiązków szkolnych. Każda gra powinna być dostępna w min. 3 stopniach trudności, co pozwoli na indywidualnie dopasowanie do potrzeb dziecka.
30	Młody Einstein - Sprawny umysł	5	Lub równoważny program ćwiczący wyobraźnię, sposobność, koncentrację oraz umiejętność zapamiętywania dźwięków i obrazów. Program powinien zawierać gry i zadania ćwiczące sprawność umysłu, przeznaczone dla dzieci w wieku 4-8 lat. Każda z gier powinna być dostępna w min. 3 stopniach trudności.
31	Młody Einstein - Zdolności i talent (pakiet 3 programów)	6	Lub równoważny składający zestawu gier i ćwiczeń edukacyjnych rozwijających wyobraźnię, sposobność, rozpoznawanie dźwięków, kolorów i kształtów. Pakiet powinien zawierać, co najmniej 21 gier i ćwiczeń edukacyjnych dla dzieci w wieku 4-9 lat. Gry i ćwiczenia powinny być dostępne w min. trzech stopniach trudności. Programy powinny rozwijać i kształtować wyobraźnię, rozwijać pomysłowość i kreatywność, uczyć koncentracji uwagi oraz wyzwalać umiejętności plastyczne, usprawniać koordynację wzrokowo-ruchową, zręczności, sprawności i szybkości podejmowania decyzji.
32	Multimedialny świat Jana Brzechwy. Gra PC	1	Lub równoważny zawierający prezentację utworów Jana Brzechwy na płycie CD-ROM, w formie gry o trójwymiarowych animacjach z efektami dźwiękowymi, muzyką i tańcem.

33	Porusz umysł - Pełny pakiet ogólnorozwojowy	1	Lub równoważny program komputerowy wspomagający rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. Zadania zawarte w programie powinny wpływać na: - koncentrację uwagi, - koordynację wzrokowo-ruchowo-słuchową, - spostrzegawczość - różnicowanie, - analizę i syntezę wzrokowo-słuchową, - procesy logicznego myślenia, - szybkość reakcji na bodźce, - procesy pamięci, - czytanie, pisanie, - liczenie - myślenie matematyczne, - kształtowanie wyobraźni, - procesy słowotwórcze, - rozumienie słyszanego tekstu, - rozumienie czytanego samodzielnie tekstu. Program powinien zawierać co najmniej ćwiczenia: językowe, matematyczno – pamięciowe, wzrokowo – słuchowe i ruchowe.
34	Gra komputerowa. Porusz Umysł PLUS - ćwiczenia wzrokowo-słuchowe	1	Lub równoważny oparty na ćwiczeniach i zadaniach w formie treningu, który wydobywa potencjał intelektualny dziecka i rozwija go wszechstronnie. Program powinien kształtować i rozwijać spostrzegawczość, rozpoznawanie dźwięków i obrazów, koncentrację uwagi, koordynację wzrokowo-ruchową, pamięć, wyobraźnię, orientację w przestrzeni, sprawność fizyczną, koordynację wzrokowo-ruchowo-słuchową, różnicowanie, analizę i syntezę wzrokowo-słuchową, procesy logicznego myślenia, szybkość reakcji na bodźce, procesy pamięci, czytanie, pisanie, liczenie, myślenie matematyczne, procesy słowotwórcze, rozumienie słyszanego tekstu, rozumienie czytanego samodzielnie tekstu. Program powinien zawierać zestawy ćwiczeń wzrokowo – słuchowych oraz zestaw ćwiczeń ruchowych. Program powinien umożliwiać pracę na różnych poziomach wiekowych, gdzie każdy poziom ma min. trzy stopnie trudności. Program powinien być podzielony na min. 2 części: dotyczącą nauki i dotyczącą zabawy.
35	Oprogramowanie specjalistyczne do rozwoju zdolności poznawczych uczniów: program „Potęga rozumu”	1	Lub równoważny zbiór składający się z zagadek fabularnych przeznaczonych dla dzieci w wieku 7-13 lat. Zbiór powinien rozwijać pomysłowość, inteligencję i wyobraźnię.

36	Program aktywności, świadomości ciała, kontakt i komunikacja - płyta CD	2	Lub równoważny zestaw zawierający co najmniej płytę z materiałem muzycznym oraz słowny instruktaż do min. 6 programów pracy z pacjentem, broszurę oraz materiał filmowy dostępny na płycie DVD.
37	Program edukacyjny. Liczby figury działania	8	Lub równoważny program przeznaczony dla dzieci w wieku 7-10 lat. Program powinien uczyć sprawnego wykonywania działań, rozpoznawania figur, kątów, rozumienia diagramów. Program powinien rozwijać zainteresowania i zdolności matematyczne, znajomość większych liczb, umiejętność sprawnego liczenia, wiedzę o kątach, figurach geometrycznych i diagramach, sprawność myślenia matematycznego, koncentrację uwagi i pamięć. Program powinien zawierać ćwiczenia pozwalające poznać liczby wielocyfrowe, diagramy, kąty i figury.
38	Program edukacyjny. Edukacja dla klas 2-3	2	Lub równoważny program zawierający co najmniej 19 gier edukacyjnych zebranych w trzy zestawy umożliwiające rozwój kreatywności, zdolności i talentów, szybkie uczenie i sprawne myślenie, winny wpływać na zwiększenie ilorazu inteligencji, uczyć logicznego myślenia i działania. Każda gra powinna posiadać kilka stopni trudności, co pozwala dopasować wymagania do aktualnych możliwości dziecka. Dodatkowo każdy z programów musi zawierać karty do wydrukowania, zawierające atrakcyjne ćwiczenia związane z tematyką programu.
39	Program multimedialny ćwiczenia dla klas 2 i 3	2	Lub równoważny multimedialny program edukacyjny przeznaczony dla dzieci w wieku 7-10 lat. Ćwiczenia zawarte w programie powinny rozwijać umiejętność budowania zdań, rozumienie słyszanego i czytanego tekstu, znajomość części mowy, umiejętność liczenia i wykonywania działań, myślenie matematyczne i logiczne, pamięć, umiejętność kojarzenia i wyobraźnię, koncentrację uwagi i spostrzegawczość, koordynację wzrokowo-ruchową oraz sprawność fizyczną.
40	Nauka czytania. Podstawówka. PC CD-ROM.	7	Lub równoważny program przeznaczony dla uczniów młodszych klas szkoły podstawowej, którego celem jest doskonalenie umiejętności czytania. Program powinien zawierać co najmniej ćwiczenia: analiza głoskowa, układanie wyrazów z sylab i liter, wyodrębnianie sylab i liter, wyodrębnianie słów w zdaniu, pisanie ze słuchu, wyszukiwanie ukrytych wyrazów w dłuższych słowach, segregowanie wyrazów wg układu liter, wyszukiwanie słów czytanych przez lektora.

41	Program multimedialny Spidi uczy czytać i liczyć	2	Lub równoważny zawierający co najmniej dwa programy dla dzieci, stanowiące połączenie gry zręcznościowej oraz programów edukacyjnych.
42	Reksio i orografia	19	Lub równoważny zawierający co najmniej zbiór zasad pisowni i gier sprawdzających znajomość ortografii, w których można wybrać poziom trudności i zagadnienie.
43	Socrates 101 - prostych ćwiczeń	10	Lub równoważny zawierający zbiór prostych ćwiczeń dających możliwość odkrywania i poznawania który otaczającego dziecko. Program na na celu min. naukę rozpoznawania podstawowych kształtów, kolorów i dźwięków. Program musi zawierać zgadywanki, puzzle i labirynty. Program powinien uczyć podstaw czytania i pisania, liczenia, nazywania osób przedmiotów i zwierząt oraz rozpoznawania kształtów kolorów i dźwięków.
44	Socrates, 102 ciekawe zadania	21	Lub równoważny pozwalający dzieciom rozpoznawać i nazywać cyfry i liczby, wykonywać proste działania matematyczne, pisać i czytać ze zrozumieniem, rozumieć i wykonywać instrukcje, zapamiętywać i kojarzyć szczegóły w licznych łamigłówkach.
45	Sposób na dysleksję	1	Lub równoważny stanowiący narzędzie dla terapeutów uczących dzieci dyslektyczne. Zawierający co najmniej 125 wariantów ćwiczeń językowych i ortograficznych, ćwiczenia sprawdzające znajomość ortografii, między innymi reguł pisowni u/ó, ź/rz, h/ch, zmiękczeń (np.ń/ni, ć/ci), głosek dźwięcznych i bezdźwięcznych (np. b/p, rz/sz).
46	Oprogramowanie specjalistyczne do rozwoju zdolności poznawczych uczniów: „Tajemnice umysłu” (3 części)	2	Lub równoważny zawierający co najmniej pakiet trzech programów. 1. Program zawierający najnowsze metody, techniki i systemy doskonalenia pamięci, ćwiczenia, które zwiększą zdolność zapamiętywania: tekstów, znaków, liczb, obrazów, sytuacji. 2. Program rozwijający zdolność logicznego i przestrzennego myślenia oraz wyobraźnię, każde z zawartych ćwiczeń wyposażone w opcje pozwalające dostosować je, do wieku i możliwości. 3. Program pozwalający uczyć jak sprawniej czytać i zapamiętywać czytane treści.

47	Zabawa i nauka bystry umysł	6	Lub równoważny zawierający zbiór ogólnorozwojowych gier edukacyjnych dla dzieci przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych, ćwiczyć bystrość umysłu, zręczność i sprawność. Każda gra musi posiadać kilka stopni trudności, co pozwala dopasować wymagania do aktualnych możliwości dziecka i tempa jego rozwoju. Dodatkowo program musi zawierać karty do wydrukowania, zawierające ćwiczenia związane z tematyką programu.
48	Zamek tysiąca pytań, wielki turniej wiedzy dla dzieci (PC)	6	Lub równoważny składający się z co najmniej 3 gier zawierających co najmniej 1000 pytań z różnych dyscyplin z działów: np. cztery strony świata; baśnie, bajki i legendy; matematyka; język polski; rośliny; trudne słowa; zwierzęta. Produkt przeznaczony dla dzieci powyżej 6 roku życia.
49	Edukacja wczesnoszkolna. Plansze edukacyjne	17	Lub równoważny zawierający kilkadziesiąt plansz edukacyjnych, których treści edukacyjne zostały przygotowane zgodnie z podstawą programową nauczania w ramach EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ w klasach 1-3 szkoły podstawowej. Zawierający co najmniej: gry, łamigłówki, prezentacje oraz filmy edukacyjne.
50	Logopedyczne zabawy. Część II - S, Z, C, Dz	11	Lub równoważny obejmujący co najmniej ćwiczenia związane z głoskami– s, z, c, dz. Program musi zawierać co najmniej ćwiczenia przydatne w utrwalaniu głosek w wyrazach; elementy interaktywne, które pomagają dziecku i uatrakcyjniają ćwiczenia; ćwiczenia głosek poprzez dobieranie obrazków w pary; ćwiczenia polegające na eliminowaniu obrazków, nie pasujących pod względem wymowy do reszty grupy; obrazki, które należy dopasowywać do odpowiednich nazw. Program powinien posiadać aplikację pozwalającą na nagrywanie wymowy dziecka i porównywania jej z późniejszymi postęпами.
51	Program Logopedyczne Zabawy. Część IV - J, L, R	10	Lub równoważny wspomagający co najmniej terapię logopedyczną i ćwiczący wymowę głosek j, l, r . Program musi zawierać zestaw min. 6 multimedialnych programów komputerowych - program ma na celu usprawnianie wymowy głosek j, l, r oraz różnicowanie ich. Program przeznaczony dla dzieci w wieku 4-9 lat.

52	Logopedyczne Zabawy. Część I - SZ, Ż, CZ, DŻ	10	Lub równoważny zawierający co najmniej: ćwiczenia przydatne w utrwalaniu głosek w wyrazach; ćwiczenia do utrwalanie głosek w wyrazie (w nagłosie, śródgłosie i wygłosie); ćwiczenia służące utrwalaniu różnicowania głosek opozycyjnych sz-s, cz-c, ż-z, dż-dz; ćwiczenia umiejętności kognitywnych dziecka, takich jak: motoryka, spostrzegawczość, koncentracja, refleks. Program powinien posiadać aplikację pozwalającą na nagrywaniu wymowy dziecka i porównywania jej z późniejszymi postępami.
----	--	----	---

Część 3 – Dostawa oprogramowania medycznego

LP	Pozycje zamówienia	szt	Opis przedmiotu zamówienia
1	Program matematyczny Eduterapeutica Dyskalkulia z Aplikacją terapeutyczną	11	Lub równoważny zawierający co najmniej 120 ćwiczeń w formie rozbudowanych gier z wieloma poziomami. Program musi posiadać min.: Aplikację Terapeutyczną - służącą do planowania, prowadzenia, rejestrowania i analizowania diagnozy oraz terapii, która umożliwiającą wstępną diagnozę pedagogiczną z orientacyjną oceną gotowości szkolnej, ryzyka dysleksji i i ryzyka dyskalkulii; Diagnozę - obejmującą ćwiczenia, które badają kodowanie, stałość liczby, stałość tworzywa, orientacja przestrzenna, rytmy, ciągi konsekwentne, operacje na liczbach; Część opisową wypełnianą przez terapeutę. Uwzględniającą wyniki wcześniejszej ogólnej diagnozy pedagogicznej, uzyskanej automatycznie z wyników ćwiczeń i własnej obserwacji i wniosków; Terapię - Ćwiczenia komputerowe wykonywane przez dziecko, Ćwiczenia wykonywane na wydrukowanych dla dziecka arkuszach (kartach pracy), Ćwiczenia wykonywane pod nadzorem rodziców w oparciu o wydrukowane poradniki (instrukcje). Z programem dodatkowo zestaw musi zawierać: naklejki – nagrody dla uczniów i ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2007.



Projekt „Indywidualizacja procesu nauczania i wychowania uczniów klas I-III szkół podstawowych w Gminie Lublin” jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

2	Pakiet multimedialny Eduterapeutica. Dysleksja z Aplikacją terapeuty	12	Lub równoważny zawierający co najmniej 330 ćwiczeń i min. 137 kart pracy do wydruku: ćwiczenia z wyrazami — w trakcie ich wykonywania dziecko powinno uczyć się wyróżniać samogłoski, spółgłoski i sylaby, dążąc do sprawnego odczytywania i zapisywania wyrazów o coraz dłuższej i bardziej skomplikowanej budowie. Ćwiczenia powinny być uszeregowane według określonego wzorca: najpierw wyrazy i związki wyrazowe o sylabach otwartych, a na końcu te, o bardziej skomplikowanej strukturze; ćwiczenia ze zdaniami — zestawy ze zdaniami obejmują ćwiczenia z zakresu rozumienia i zapamiętywania tekstu. W obrębie każdej wykorzystywanej historyjki dziecko powinno wykonywać co najmniej 7 różnorodnych zadań, które kończą się pisaniem z pamięci i ze słuchu. Program musi posiadać min.: Aplikację Terapeuty – służącą do planowania, prowadzenia, rejestrowania i analizowania diagnozy oraz terapii, Diagnozę - obejmującą cztery kategorie poznawcze, kluczowe dla rozwoju umiejętności czytania i pisania: Funkcje językowe: automatyzacja języka, rozumienie tekstu, rymy, sylaby; Funkcje wzrokowe: spostrzeganie sekwencji liter, spostrzeganie liter, spostrzeganie różnic w obrazach; Pamięć: pamięć wzrokowa, zapamiętywanie figur geometrycznych, zapamiętywanie słów, rozpoznawanie rytmów; Myślenie: spostrzeganie stosunków przestrzennych, hamowanie wykonawcze, kategoryzowanie, myślenie logiczne oraz Terapię – ćwiczenia terapeutyczne wykorzystują powszechnie uznaną metodę 18 struktur, która umożliwi pogłębienie umiejętności analizy i syntezy wyrazów. Dodatkowo program powinien zawierać naklejki – nagrody dla uczniów oraz ćwiczenia do wydruku oraz karty pracy i wskazówki dla opiekunów. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2007
3	Edusensus- Dysleksja pakiet profesjonalisty	13	Lub równoważny zawierający co najmniej: • Aplikacja terapeuty – program do zarządzania pracą terapeuty ; • Ocena ryzyka dysleksji; • Litery; • Ocena przyczyn trudności w nauce czytania i pisania – moduł diagnostyczny dla dzieci w wieku 8 lat; • Trening słuchania, czytania i pisania – moduł terapeutyczny dla dzieci do 9-10 lat; • Zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych. Każda z części oprogramowania musi składać się z modułu wspomagającego diagnozę oraz modułu terapeutycznego. Aplikacja musi umożliwiać co najmniej: •tworzenie bazy uczestników zajęć i zarządzanie nią, np.

			grupowanie dzieci pod względem tych samych obszarów terapii, •przeprowadzenie diagnozy pedagogicznej i zapis jej wyników, •śledzenie postępów terapii, •swobodne kreowanie scenariusza zajęć za pomocą Kreatora zajęć.
4	Eduterapeutica wersja sieciowa 10 – 20 stanowisk	3	Lub równoważny zawierający licencje na od 10 do 20 komputerów. Program musi zawierać co najmniej 330 ćwiczeń i min.137 kart pracy do wydruku: ćwiczenia z wyrazami — w trakcie ich wykonywania dziecko uczy się wyróżniać samogłoski, spółgłoski i sylaby, dążąc do sprawnego odczytywania i zapisywania wyrazów o coraz dłuższej i bardziej skomplikowanej budowie, ćwiczenia ze zdaniami — zestawy ze zdaniami powinny obejmować ćwiczenia z zakresu rozumienia i zapamiętywania tekstu. W obrębie każdej wykorzystywanej historyjki dziecko powinno wykonywać min. 7 różnorodnych zadań, które kończą się pisaniem z pamięci i ze słuchu. Program musi również posiadać: Aplikację Terapeuty - służącą do planowania, prowadzenia, rejestrowania i analizowania diagnozy oraz terapii; Diagnozę - obejmującą cztery kategorie poznawcze, kluczowe dla rozwoju umiejętności czytania i pisania: Funkcje językowe (automatyzacja języka, rozumienie tekstu, rymy, sylaby), Funkcje wzrokowe (sposobność sekwencji liter, spostrzeganie liter, spostrzeganie różnic w obrazach), Pamięć (pamięć wzrokowa, zapamiętywanie figur geometrycznych, zapamiętywanie słów. rozpoznawanie rytmów), Myślenie (sposobność stosunków przestrzennych, hamowanie wykonawcze, kategoryzowanie, myślenie logiczne); Terapię – ćwiczenia terapeutyczne, które winny wykorzystywać powszechnie uznaną metodę 18 struktur, która umożliwi pogłębienie umiejętności analizy i syntezy wyrazów. Terapia powinna obejmować co najmniej następujące rodzaje ćwiczeń: uzupełnianie wyrazów poprzez dopisywanie liter i sylab, dzielenie wyrazów na sylaby, oddzielanie słów od siebie układanie zdań, ćwiczenia z pamięci i ze słuchu oraz przeznaczone do wydruku karty ćwiczeń grafomotorycznych. Program dodatkowo w zestawie musi zawierać naklejki – nagrody dla uczniów oraz ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2007

5	Gotowość szkolna - program komputerowy	2	Lub równoważny zawierający co najmniej : 2 programy do diagnozy i stymulacji: Diagnoza pedagogiczna, Ćwiczenia stymulujące funkcje percepcyjno-motoryczne; Aplikacja nauczyciela oraz zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych.
6	Edusensus logopedia multimedialny pakiet podstawowy	3	Lub równoważny zawierający co najmniej 5 programów do diagnozy i terapii logopedycznej: Szereg szumiący, Szereg syczący, Szereg ciszący, Różnicowanie szeregów, Głoska r, oraz Aplikację logopedy, która pozwala na rejestrację pacjentów, zapisywanie wyników diagnozy logopedycznej, jak i śledzenie postępów w terapii logopedycznej. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normie PN-EN ISO 13485:2004
7	Eduterapeutica Logopedia wersja podstawowa z Aplikacją terapeutę	3	Lub równoważny zawierający co najmniej 400 ćwiczeń; Aplikację Terapeutę - służącą do planowania, prowadzenia, rejestrowania i analizowania diagnozy oraz terapii. Aplikacja powinna co najmniej: umożliwiać wstępną diagnozę pedagogiczną z orientacyjną oceną gotowości szkolnej, ryzyka dysleksji i ryzyka dyskalkulii, zawierać zestaw przydatnych dokumentów do druku (rozpoznania, skierowania, plany zajęć terapeutycznych), pozwalać na drukowanie materiałów pomocniczych (np. ćwiczeń grafomotorycznych), umożliwiać archiwizację dokumentów w jednym bezpiecznym miejscu; Diagnozę w formie „elektronicznej karty mowy małego pacjenta”, zawierającej testy wraz z opisem wyników; Terapię - koncentruje się ona na zaburzeniach mowy i słuchu oraz wadach wymowy związanych z artykulacją i różnicowaniem głosek: szeregu szumiącego, szeregu syczącego, szeregu ciszącego, typu „r”. Program musi dodatkowo w zestawie zawierać min.: słuchawki z mikrofonem, program do kalibracji nagrań (poprawia jakość nagrań), naklejki – nagrody dla dzieci oraz ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC oraz odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2003/AC:2007.

8	Oprogramowanie specjalistyczne do terapii logopedycznej (pakiet rozszerzony „Logopedia”)	9	Lub równoważny zawierający co najmniej 9 programów do diagnozy i terapii logopedycznej: Badanie mowy, Szereg szumiący, Szereg syczący, Szereg ciszący, Różnicowanie szeregów, Głoska r, Mowa bezdźwięczna, Sfonem, Echokorektor, oraz Aplikację logopedy, która pozwala na rejestrację pacjentów, zapisywanie wyników diagnozy logopedycznej, jak i śledzenie postępów w terapii logopedycznej. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normie PN-EN ISO 13485:2004.
9	EduSensus Logopedia - Logorytmika. Słowa, dźwięki i piosenki	2	Lub równoważny składający się z części do pracy indywidualnej (jednostanowiskowej), przeznaczonej do pracy z jednym uczniem/pacjentem oraz części do pracy w grupie, przeznaczonej do pracy na zajęciach grupowych (zawierającej min. funkcjonalny panel, dzięki któremu terapeuta może ingerować w treść zasobów prezentowanych na ekranach, modyfikując je według własnych potrzeb). Materiał zawarty w obu częściach programu powinien być podzielony na: Ćwiczenia ruchowe – zawierające propozycje ćwiczeń całego ciała, wspartych poleceniem słownym lub fragmentem muzycznym; Ćwiczenia słuchowe – zawierające ćwiczenia z zakresu różnicowania tempa, rytmu, akcentu i metrum, barwy, artykulacji i melodyki dźwięków; Ćwiczenia słowno-muzyczne – zawierające ćwiczenia oparte na tekstach wierszy i piosenek, które utrwalają prawidłowe brzmienie słowa w określonych parametrach muzycznych. Program powinien wprowadzać dwojakiemu rodzaju systemu motywacyjny (dźwiękowy i graficzny), który pozwala na weryfikację wykonywanych zadań zarówno odbiorcom z deficytem wzroku (reakcja dźwiękowa), jak i użytkownikom z deficytem słuchu (reakcja graficzna). Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2004.
10	Edusensus Wspomaganie rozwoju cz.1	4	Lub równoważny przeznaczony dla dzieci i młodzieży z niepełnosprawnością intelektualną, ruchową bądź sprzężoną – jako element wspomagający stymulację wielozmysłową (w tym dla dzieci słabosłyszących i niesłyszących, z autyzmem); dzieci z parcjalnymi zaburzeniami rozwoju – jako pomoc w terapii pedagogicznej oraz dzieci w wieku przedszkolnym - jako element wspierający ich wszechstronny rozwój. Program powinien zawierać Aplikacje terapeuty, która znacznie ułatwi

			<p>nauczycielowi prowadzenie dokumentacji niezbędnej w procesie terapeutycznym i dydaktycznym. Program powinien zawierać ćwiczenia o zróżnicowanym poziomie trudności, rozwijające co najmniej następujących sprawności: poczucie sprawstwa, percepcję wzrokową i koordynację wzrokowo-ruchową, percepcję słuchową i koordynację słuchowo-ruchową, koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową, grafomotorykę, kompetencje matematyczne i przyrodnicze, orientacji przestrzennej, spostrzegawczości i logicznego myślenia, funkcjonowania społecznego.</p> <p>Produkt musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2004.</p>
11	Edu Sensus Wspomaganie rozwoju rozwoju zestaw część I i II	1	<p>Lub równoważny składający się z 2 części przeznaczonych dla dzieci i młodzieży z niepełnosprawnością intelektualną, ruchową bądź sprzężoną – jako element wspomagający stymulację wielozmysłową (w tym dla dzieci słabosłyszących i niesłyszących, z autyzmem); dzieci z parcjalnymi zaburzeniami rozwoju – jako pomoc w terapii pedagogicznej oraz dzieci w wieku przedszkolnym - jako element wspierający ich wszechstronny rozwój. Program powinien zawierać ćwiczenia o zróżnicowanym poziomie trudności, rozwijające co najmniej następujących sprawności: poczucie sprawstwa, percepcję wzrokową i koordynację wzrokowo-ruchową, percepcję słuchową i koordynację słuchowo-ruchową, koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową, grafomotorykę, kompetencje matematyczne i przyrodnicze, orientacji przestrzennej, spostrzegawczości i logicznego myślenia, funkcjonowania społecznego, umiejętności koncentracji. Program do terapii i stymulacji rozwoju służący rozwijaniu koncentracji uwagi, poszerzaniu kompetencji językowych, bogaceniu słownictwa, poszerzaniu wiedzy dzieci (szczególnie o treści dotyczące najbliższego otoczenia dziecka), a także wdrażaniu do zachowań intencjonalnych. Program powinien zawierać Aplikacje terapeutyczne, która znacznie ułatwi nauczycielowi prowadzenie dokumentacji niezbędnej w procesie terapeutycznym i dydaktycznym. Produkt musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2004.</p>

12	Edusensus Wspomaganie rozwoju cz.2	2	Lub równoważny zawierający co najmniej 2 programy do terapii i stymulacji rozwoju służący rozwijaniu koncentracji uwagi, poszerzaniu kompetencji językowych, bogaceniu słownictwa, poszerzaniu wiedzy dzieci (szczególnie o treści dotyczące najbliższego otoczenia dziecka), a także wdrażaniu do zachowań intencjonalnych. Program dodatkowo powinien zawierać zestaw pomocy dydaktycznych min. zestaw 100 kart (ilustracja oraz podpis), dyplomy i naklejki. Program musi pozwalać na stymulację oraz terapię następujących funkcji: percepcji wzrokowej koordynacji wzrokowo-ruchowej, percepcji słuchowej i koordynacji słuchowo-ruchowej, orientacji przestrzennej, poczucia sprawstwa, umiejętności koncentracji. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2004.
13	Zestaw do diagnozy logopedycznej EduSensus. Badanie mowy.	5	Lub równoważny zawierający pakiet interaktywnych ilustracji wspomagających w znacznym stopniu proces badania mowy pozwalający na ocenianie warunków artykulacyjnych pacjenta, badanie jego umiejętności wypowiedzania się, dokonywanie zapisu uwag zebranych podczas badania, tworząc w ten sposób profesjonalną dokumentację. Program musi zawierać co najmniej 700 ilustracji przeznaczonych do badania artykulacji oraz min.14 ilustracji, na podstawie których specjalista może zbadać umiejętność wypowiedzania się dziecka i jego poziom rozumienia mowy. Produkt musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2004
14	Zabawy słowem - program komputerowy	2	Lub równoważny wspomagający terapię dzieci, które mają problemy z przyswajaniem języka i jego prawidłowym rozwojem (aspekt leksykalny, gramatyczny, ekspresyjny i pragmatyczny), składający się z co najmniej dwóch części. Część pierwsza programu oparta jest na materiale Nieliterowym, część druga na materiale literowym. Program winien wspierać tradycyjną terapię mającą na celu podnoszenie sprawności językowej dziecka, a także wspomagać działania zmierzające do tego, by dziecko osiągnęło taki etap opanowania języka, który pozwala mu na swobodną komunikację z otoczeniem (umiejętność rozumienia mowy otaczających dziecko osób oraz umiejętność wyrażania własnych myśli). Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2004.

15	EduSensus LOGO – GRY	1	Lub równoważny zawierający co najmniej zestaw dziesięciu gier wspomagających i uatrakcyjniających terapię logopedyczną dzieci z zaburzeniami mowy spowodowanymi uszkodzeniem słuchu lub innego pochodzenia. Program musi być wpisany na listę środków dydaktycznych zalecanych przez Ministra Edukacji Narodowej oraz spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2004.
16	EduSensus Matematyka - MatŚwiat część II Afryka	3	Lub równoważny zawierający pakiet ćwiczeń pozwalających w sposób wyczerpujący zrozumieć dane zjawisko i opanować odpowiadające mu działania matematyczne nawet uczniom oraz dzieciom z dyskalkulią. Działania na liczbach do 100. Produkt powinien być przygotowany w formie gier i zabaw matematycznych. Program musi zawierać rozbudowany system motywacyjny i szereg zasobów multimedialnych.
17	EduSensus MatŚwiat część 3 Azja - działania na liczbach do 1000	3	Lub równoważny zawierający pakiet ćwiczeń pozwalających w sposób wyczerpujący zrozumieć dane zjawisko i opanować odpowiadające mu działania matematyczne nawet uczniom oraz dzieciom z dyskalkulią. Produkt powinien być przygotowany w formie gier i zabaw matematycznych. Program musi posiadać rozbudowany system motywacyjny i szereg zasobów multimedialnych.
18	MatŚwiat EduSensus (5 płyt CD- ROM)	8	Lub równoważny zawierający pakiet ćwiczeń pozwalających w sposób wyczerpujący zrozumieć dane zjawisko i opanować odpowiadające mu działania matematyczne nawet uczniom oraz dzieciom z dyskalkulią. Produkt przygotowany w formie gier i zabaw matematycznych. Program musi zawierać rozbudowany system motywacyjny i szereg zasobów multimedialnych. Dodatkowo produkt musi zawierać segregatory z bogatym zestawem wydrukowanych ćwiczeń, korespondujących z zakresem materiału multimedialnego zawartym w programie.

19	Mówiące obrazki	1	Lub równoważny zawierający co najmniej 100 interaktywnych ilustracji i animacji. Program może zostać wykorzystany zarówno w diagnozie, jak i terapii logopedycznej. Materiał zawarty w programie, powinien obejmować animowane ilustracje i naturalne dźwięki. Program powinien umożliwiać: nagranie wypowiedzi dziecka i porównanie jej z przygotowanymi w programie dźwiękami, przeprowadzenie ćwiczeń wrażliwości słuchu, pracę z tekstem (prozą i rymowanym – związanym tematycznie z każdym z działów) informacje dla rodziców i pedagogów o kształtowaniu się słuchu u dzieci; odbiorze dźwięków (mowa bierna) oraz w wypowiedzaniu się (mowa czynna), do programu powinien być dołączony mikrofon. Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2004.
20	EduSensus Logopedia - Obrazkowy słownik tematyczny (część 1 i 2 -zawierające słownictwo pogrupowane w kategorie: Zabawki, Części ciała, Kolory, Zwierzęta – zoo, Zwierzęta – natura, Zwierzęta domowe, Meble, Przybory szkolne, Ubrania, Sprzęt domowy, Instrumenty, Przedmioty codziennego użytku, Dom, Przyimki, Zaimki, Rodzina, Warzywa, Owoce, Słodycze, Posiłki i napoje, Pogoda, Środki transportu, Czas, Emocje, Przymiotniki, Przysłowki,	2	Lub równoważny materiał zawarty w programie powinien być podzielony na: część do pracy indywidualnej (jednostanowiskowej), przeznaczoną do pracy z jednym uczniem/pacjentem oraz część do pracy w grupie, którą przy wspomaganii rzutnika multimedialnego można zastosować podczas zajęć grupowych. Program musi zawierać karty pracy do wydruku, symultaniczną transkrypcję nagrań audio na tekst pisany, możliwość ingerencji w format tekstu na ekranie oraz wprowadzać dwojakiego rodzaju systemu motywacyjnego (dźwiękowego i graficznego), który pozwala na weryfikację wykonywanych zadań zarówno odbiorcom z deficytem wzroku (reakcja dźwiękowa), jak i użytkownikom z deficytem słuchu (reakcja graficzna). Program musi spełniać wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych 93/42/EEC i odpowiadającej jej polskiej normy PN-EN ISO 13485:2004.

	Zawody, Sport, Czasowniki oraz Tematyczne zestawy wyrazów.)		
21	EduSensus Ustomysz komputerowy interfejs multimodalny	1	Lub równoważny pozwalający na obsługę komputera w sposób całkowicie bezdotykowy, pracy wyłącznie przy użyciu ust, bez stosowania żadnych dodatkowych markerów czy znaków naklejanych na twarz oraz sterowanie kursorem bez bezpośredniego kontaktu z urządzeniem.

Cz 4 - Dostawy oprogramowania edukacyjnego EduRom

LP	Pozycje zamówienia	szt	Opis przedmiotu zamówienia
1	EduRom Na ratunek planecie cz. I (1.Atmosfera: Ciało fizyczne, substancja, zjawisko – Pierwiastek i związek chemiczny – Powietrze – Pogoda – Optyka i akustyka – Klimat; 2. Woda na Ziemi: Woda substancją życia – Przemiany wody na Ziemi – Morza i oceany – Jeziora, rzeki i lodowce –	5	Lub równoważny zawierający animacje, pokazy slajdów, teksty, symulacje, filmy, zdjęcia i ilustracje oraz mapy. Program winien wpływać na rozwój zdolność logicznego myślenia, łączenia faktów i wnioskowania oraz budować świadomość ekologiczną u dzieci. Program powinien zawierać dodatkowo ułatwienia: zbiór terminów z zakresu przyrody objaśnionych w przystępny sposób, który ułatwia posługiwanie się terminologią naukową bez konieczności zaglądania do innych źródeł; zbiór krótkich opisów wybranych organizmów roślinnych i zwierzęcych oraz sylwetki osób, które wniosły znaczący wkład w rozwój wiedzy o przyrodzie. Program przeznaczony dla uczniów w wieku 10–13 lat. Zakres programu powinien obejmować min. zagadnienia związane z: atmosferą (w szczególności: ciało fizyczne, substancja, zjawisko, pierwiastek i związek chemiczny, powietrze, pogoda, optyka i akustyka, klimat), wodą na Ziemi (w szczególności: woda substancją życia, przemiany wody na Ziemi, morza i oceany, jeziora, rzeki i lodowce, zanieczyszczenia wód), glebą, skałami i minerałami



Projekt „Indywidualizacja procesu nauczania i wychowania uczniów klas I-III szkół podstawowych w Gminie Lublin”
jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

	Zanieczyszczenia wód; 3. Gleby, skały mineralne; Ciała stałe – Elektryczność i magnetyzm – Jak powstają gleby? – Niszczenie gleb)		(w szczególności: ciała stałe, elektryczność i magnetyzm, powstawanie gleby i ich niszczenie).
2	EduRom Na ratunek planecie cz. II (1. Krajobrazy Ziemi: Historia badania Ziemi, Rzeźba powierzchni Ziemi, Krajobrazy Ziemi 2. Fauna i flora: Cechy organizmów żywych, Fitogeografia, Zoogeografia, Klasyfikacja organizmów 3. Wszechświat: Ziemia w Układzie Słonecznym)	5	Lub równoważny zawierający animacje, pokazy slajdów, teksty, symulacje, filmy, zdjęcia i ilustracje oraz mapy. Program winien wpływać na rozwój zdolność logicznego myślenia, łączenia faktów i wnioskowania oraz budować świadomość ekologiczną u dzieci. Program powinien zawierać dodatkowo ułatwienia: zbiór terminów z zakresu przyrody objaśnionych w przystępny sposób, który ułatwia posługiwanie się terminologią naukową bez konieczności zaglądania do innych źródeł; zbiór krótkich opisów wybranych organizmów roślinnych i zwierzęcych oraz sylwetki osób, które wniosły znaczący wkład w rozwój wiedzy o przyrodzie. Program przeznaczony dla uczniów w wieku 10–13 lat. Zakres programu powinien obejmować min. zagadnienia związane z: krajobrazami Ziemi (w szczególności: historię badania Ziemi, rzeźbę powierzchni Ziemi, krajobrazy Ziemi), fauną i florą Ziemi: (w szczególności: cechy organizmów żywych, fitogeografię, zoogeografię, klasyfikację organizmów), wszechświatem: (w szczególności: informacje dotyczące Ziemi w Układzie Słonecznym).
3	EduRom Język polski- Czytam i piszę	109	Lub równoważny zawierający co najmniej 176 różnorodnych zadań; min. 200 multimedialnych stron; połączenie zabawy i nauki; opracowanie metodyczne; zróżnicowany stopień trudności zadań; podział na jednostki językowe; ilustrowany słowniczek ortograficzny; gry utrwalające pisownię trudniejszych wyrazów; ilustracje i animacje; piosenki, wierszyki, fragmenty baśni; przeznaczony również dla dzieci z zaburzeniami czytania i pisania. Program przeznaczony dla dzieci w wieku 6–10 lat.
4	EduRom Fabryka zabawek	37	Lub równoważny pozwalający na rozwijanie praktycznych umiejętności dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb od 1 do 100. Program musi zawierać grafy, uzupełnianie ciągu liczb od 1 do 100, działania z wykorzystaniem waluty; porównywanie pól powierzchni figur; odczytywanie wskazań zegara; obliczanie różnicy czasu na podstawie wskazań dwóch zegarów; obliczanie spadku lub wzrostu

			cenę; szacowanie wysokości i długości przedmiotów; grupowanie zdjęć przedmiotu sfotografowanego z różnych stron. Program musi znajdować się na liście środków dydaktycznych zalecanych przez Ministra Edukacji Narodowej i Sportu.
5	EduRom Niezwykłe wakacje	31	Lub równoważny zawierający co najmniej ćwiczenia z zakresu: arytmetyki - ćwiczenia kształtujące praktyczne rozumienie roli cyfry jedności, dziesiątek i setek.; mierzenia i obliczeń pieniężnych - ćwiczenia wykorzystujące działania arytmetyczne do rozmaitych obliczeń związanych z mierzeniem długości i wyznaczaniem pojemności oraz wykonywaniem obliczeń pieniężnych typu cena-ilość-wartość.; figur geometrycznych - ćwiczenia dotyczące konstruowania brył przestrzennych, szacowania ich objętości i wysokości oraz łączenia figur przestrzennych z ich podstawami. Program musi składać się z co najmniej setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych, dających możliwość śledzenia postępów w nauce: rejestr wyników, tablica rekordzistów, jak również zabaw ćwiczących spostrzegawczość, stopniowalnego poziomu trudności zadań; pomocy w formie dźwiękowej i z wielu zabawnych animacji, ilustracji i narracji. Program musi obejmować następujące zagadnienia: dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie liczb w zakresie 1 - 10 000; przedstawianie działań na grafach; stosowanie własności działań arytmetycznych; zapisywanie algorytmów działań pisemnych; działania na ułamkach; obliczenia z użyciem waluty; odczytywanie wskazań zegara; mierzenie długości i wyznaczanie pojemności; figury przestrzenne i ich własności; szacowanie objętości brył. Program musi być wpisany na listę środków dydaktycznych zalecanych przez Ministra Edukacji Narodowej i Sportu
6	EduRom Gra edukacyjna Pierwsze odkrycia	3	Lub równoważny zawierający ćwiczenia z zakresu: arytmetyki - dodawanie i odejmowanie liczb, przeliczanie przedmiotów i osób oraz porządkowanie elementów w ciągu mierzenia - ćwiczenia z użyciem zegara, poznawanie jednostek czasu i nauka wskazywania pełnych godzin zegarowych; figur geometrycznych - ćwiczenia zapoznające dziecko z kształtami i podstawowymi figurami geometrycznymi, takimi jak trójkąt, kwadrat, prostokąt i koło; klasyfikacji - grupowanie przedmiotów według wyróżnionej cechy, tworzenie zbiorów przedmiotów spełniających określone warunki oraz ustalanie ich liczebność. Program musi składać się z co najmniej setki interaktywnych ćwiczeń

			matematycznych, dających możliwość śledzenia postępów w nauce: rejestr wyników, tablica rekordzistów, jak również z zabaw ćwiczących spostrzegawczość, stopniowalnego poziomu trudności zadań; pomocy w formie dźwiękowej i z wielu zabawnych animacji, ilustracji i narracji. Program musi być wpisany na listę środków dydaktycznych zalecanych przez Ministra Edukacji Narodowej i Sportu
7	EduRom Stare zamczysko	44	Lub równoważny zawierający ćwiczenia z zakresu: arytmetyki - utrwalanie tabliczki mnożenia, praktyczne wykorzystywanie własności działań arytmetycznych na liczbach całkowitych i dziesiętnych; mierzenie - ćwiczenia rozwijające umiejętność określania wyników pomiarów i ich porządkowania wspomagające kształtowanie pojęcia liczby w aspekcie miarowym oraz wprowadzające pojęcia jednostek długości, takich jak: kilometr, metr, centymetr i milimetr; figur geometrycznych - ćwiczenia utrwalające znajomość kształtów i własności figur płaskich, poznawanie podstawowych figur przestrzenne; orientacji przestrzennej - zadania kształtujące wyobraźnię przestrzenną oraz rozwijające umiejętność określania położenia i ruchu względem punktu odniesienia. Program musi składać się z interaktywnych ćwiczeń matematycznych oraz dawać możliwość śledzenia postępów w nauce: rejestr wyników, tablica rekordzistów, jak również zabaw ćwiczących spostrzegawczość, stopniowalnego poziomu trudności zadań; pomocy w formie dźwiękowej i z wielu zabawnych animacji, ilustracji i narracji. Program musi obejmować co najmniej zagadnienia: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1-1000; mnożenie i dzielenie liczb 1-100; zadania z jedną niewiadomą; porównywanie liczb: oznaczanie liczby mniejszej i większej; działania na liczbach całkowitych i dziesiętnych; figura przestrzenna a jej podstawa; określanie dni tygodnia na podstawie daty; określanie dat o jednakowym odstępie czasowym; określanie miary długości. Program musi być wpisany na listę środków dydaktycznych zalecanych przez Ministra Edukacji Narodowej i Sportu.
8	EduRom Wesołe miasteczko	49	Lub równoważny zawierający ćwiczenia z zakresu: arytmetyki - dodawanie, odejmowanie oraz mnożenie liczb, porównywanie poznanych liczb z użyciem znaków mniejszości i większości, a także rozkładanie ich na składniki.; mierzenia - zagadnienia matematyczne dotyczące mierzenia masy - ważenia - z wykorzystaniem wagi szalkowej i użyciem odważników; figur geometrycznych - ćwiczenia utrwalające znajomość nazw i kształtów podstawowych figur geometrycznych; klasyfikacji - grupowanie

			przedmiotów według wybranej cechy - koloru, kształtu, przeznaczenia, liczby - tworząc zbiory. Program musi składać się z interaktywnych ćwiczeń matematycznych, dawać możliwość śledzenia postępów w nauce poprzez rejestr wyników, tablicy rekordzistów, jak również zabaw ćwiczących spostrzegawczość, stopniowalnego poziomu trudności zadań; zawierać pomoce w formie dźwiękowej i z wielu zabawnych animacji, ilustracji i narracji. Program musi zostać wpisany na listę środków dydaktycznych zalecanych przez Ministra Edukacji Narodowej i Sportu
9	EduRom Wyspa skarbów	35	Lub równoważny zawierający ćwiczenia z zakresu: arytmetyki - mnożenie, dodawanie i odejmowanie w zakresie 1-100, stosowanie własności działań oraz przedstawianiu liczb na osi liczbowej; mierzenia - ćwiczenia z wykorzystaniem zegara, ukazujące upływ czasu, cykliczność pór roku, miesiące, dni tygodnia i godzin; figur geometrycznych - ćwiczenia utrwalające znajomość nazw i kształtów podstawowych figur geometrycznych; obliczania pieniężnego - ćwiczenia dotyczące określania ceny, kosztu zakupu i wydawania reszty, pojęcia pieniądza w aspekcie miarowym. Program musi składać się z co najmniej setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych, dawać możliwość śledzenia postępów w nauce: rejestr wyników, tablica rekordzistów, jak również zabaw ćwiczących spostrzegawczość, stopniowalnego poziomu trudności zadań; zawierać pomoce w formie dźwiękowej i z wielu zabawnych animacji, ilustracji i narracji. Program musi być wpisany na listę środków dydaktycznych zalecanych przez Ministra Edukacji Narodowej i Sportu
10	EduRom ZOO	44	Lub równoważny zawierający ćwiczenia z zakresu: arytmetyki - dodawanie i odejmowanie liczb z użyciem znaków; mnożenie i dzielenie, rozumiane, jako wielokrotne dodawanie i odejmowanie tej samej liczby, a także w doliczanie i odliczanie oraz w wykonywaniu działań arytmetycznych w myśli; obliczeń pieniężnych - ćwiczenia z wykorzystaniem waluty (złoty, grosze), które skutecznie ukształtują pojęcie pieniądza; figur geometrycznych - ćwiczenia skupione na rozpoznawaniu figur przestrzennych i płaskich, a także na obliczaniu i porównywaniu powierzchni pól figur; klasyfikacji - klasyfikowanie przedmiotów według wybranej cechy poprzez grupowanie, odgradzanie i rozsuwanie elementów, a także na określanie liczebności zbiorów przy użyciu określeń takich jak „mniej”, „więcej” i „tyle samo”.

		<p>Program musi się składać z się z co najmniej setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych; dawać możliwość śledzenia postępów w nauce: rejestr wyników, tablica rekordzistów, jak również zabaw ćwiczących spostrzegawczość, stopniowalnego poziomu trudności zadań; pomocy w formie dźwiękowej i zabawnych animacji, ilustracji i narracji. Program powinien obejmować zagadnienia: dodawanie i odejmowanie liczb naturalnych w zakresie 1-20, uzupełnianie i porządkowanie liczb 1-100 w ciągu, porównywanie powierzchni pól figur geometrycznych, znajdowanie szczegółowych elementów na większej ilustracji, grupowanie elementów według wybranej kategorii, dodawanie liczb naturalnych z wykorzystaniem waluty oraz łączenie figur przestrzennych z ich podstawami. Program musi być wpisany na listę środków dydaktycznych zalecanych przez Ministra Edukacji Narodowej i Sportu.</p>
--	--	--

Część 5 – Dostawa multimedialnych programów edukacyjnych

1	<p>Pakiet pięciu Multimedialnych Programów Edukacyjnych dla dzieci wersja sieciowa 10 stanowiskowa</p>	2	<p>Lub równoważny zawierający co najmniej pakiet pięciu interaktywnych programów dla każdego z 10 stanowisk oddzielnie: 1. Interaktywny program do nauki języka angielskiego. Program przeznaczony dla dzieci w wieku od 6 do 10 lat. Całość zgromadzonego materiału powinna zawierać co najmniej dwieście pięćdziesiąt użytecznych słów, kilkadziesiąt angielskich wierszyków oraz interaktywnych ćwiczeń; 2. Wielojęzyczny Słownik dla Dzieci - program do nauki języków obcych (angielskiego, anglo-amerykańskiego, niemieckiego, francuskiego i hiszpańskiego) dla dzieci w wieku od 6 do 12 lat; 3. Program do matematyki - obejmujący zakres nauczania matematyki w klasach od 0 do 3; całość zgromadzonego materiału powinna zawierać co najmniej kilkaset zadań, wyjaśnienia podstawowych pojęć z zakresu fizyki, techniki i zjawisk przyrody; 4. Program zawierający prezentacja utworów Juliana Tuwima na płycie CD-ROM wzbogaconych o znakomite animacje, efekty dźwiękowe, muzykę i taniec; 5. Program zawierający utwory Jana Brzechwy wzbogacone muzyką, tańcem oraz różnego rodzaju zabawami edukacyjnymi</p>
---	--	---	--



Projekt „Indywidualizacja procesu nauczania i wychowania uczniów klas I-III szkół podstawowych w Gminie Lublin” jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

2	EduSensus – cyfrowy korektor mowy – terapia jąkania	1	Lub równoważny pozwalający na zastosowanie szerokiej gamy algorytmów służących do korekcji jąkania. Za sprawą, którego sygnał akustyczny winien być zamieniany przez mikrofon na przebiegi elektryczne, następnie odpowiednio przekształcany i w tak zmienionej formie przekazywany do narządów słuchu za pomocą słuchawek. W ten sposób pacjent nie będzie słyszał swojej zaburzonej wymowy, lecz tylko odpowiednio przekształcone dźwięki. W programie powinny być zaimplementowano co najmniej cztery algorytmy (metody) korekcji jąkania oparte na: * metodzie wykorzystującej metronom (mówienie rytmiczne), * maskowaniu mowy szumem (MAF), * opóźnieniu sygnału mowy (DAF), * przesunięciu sygnału mowy w zakresie częstotliwości (FAF).
---	---	---	---