

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Przedmiotem zamówienia jest dostawa programów komputerowych do realizacji zadań przewidzianych w Projekcie pn. „Przedszkolni giganci – wzrost dostępności do wysokiej jakości oferty przedszkolnej w Miejskim Przedszkolu z Oddziałami Integracyjnymi Nr 31 oraz w Miejskim Przedszkolu z Oddziałami Integracyjnymi Nr 15 w Płocku” współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego na lata 2014 – 2020.

Zaproponowane przez Wykonawcę programy powinny być nowe, nieużywane. Oprogramowanie w języku polskim. Licencje bezterminowe. Nośniki umożliwiające odtworzenie na komputerach, tablicach interaktywnych.

Lp.	Pozycja z budżetu projektu	Opis przedmiotu zamówienia	j.m.	Ilość	Miejsce przeznaczenia
1	Zad. 1 poz. 3	Pakiet edukacyjny składający się 12 programów multimedialnych logopedycznych o następującej tematyce: Szereg syczący (moduł podstawowy i profesjonalny), Szereg ciszący (moduł podstawowy i profesjonalny), Szereg szumiący (moduł podstawowy profesjonalny), Różnicowanie szeregów, Głoska r – moduł podstawowy, Głoski r, l – moduł profesjonalny, Mowa bezdźwięczna, Sfonem, Echokorektor. Zestaw zawierający ćwiczenia interaktywne, karty pracy, przewodnik metodyczny dla nauczyciela. W skład zestawu powinna również wchodzić aplikacja logopedy zawierająca moduł „badanie mowy”. Ponadto w zestawie mikrofon, tablet, karta pamięci. Nośnik – pendrive.	zestaw	1	MP 15
2	Zad. 1 poz. 3	Pakiet edukacyjnych ćwiczeń interaktywnych wspomagających organizację zajęć z zakresu edukacji matematycznej. Zastosowanie na tablicy interaktywnej. Pakiet powinien zawierać ćwiczenia: w rozpoznawaniu kształtów, wielkości, kolorów, w określaniu czasu (zegar, kalendarz), orientacji w przestrzeni i schemacie ciała (pojęcia: nad, pod, obok, prawo, lewo, góra, dół) oraz zabawy matematyczne. Nośnik pendrive lub płyta CD.	zestaw	1	MP 15
3	Zad. 1 poz. 3	Autor: Michalak-Widera Iwona, Węsierska Katarzyna Tytuł: Świat dźwięków - Zestaw do ćwiczenia percepcji słuchowej i rozwijania koncentracji (z płytą CD). W skład zestawu powinny wchodzić następujące produkty: Świat dźwięków - Zestaw do ćwiczenia percepcji słuchowej i rozwijania koncentracji – karty oraz Świat dźwięków - Zestaw do ćwiczenia percepcji słuchowej i rozwijania koncentracji - płyta CD	zestaw	2	MP 15



4	Zad. 1 poz. 3	Autor: Katarzyna Szłapa, Iwona Tomasiak, Sławomir Wrześniński Tytuł: HISTORYJKI SŁUCHOWE I DŹWIĘKI. Materiał ilustracyjno-dźwiękowy do usprawniania percepcji i pamięci słuchowej dla dzieci i młodzieży. W skład zestawu powinny wchodzić: 2 płyty CD oraz 10 plasz obrazkowych przeznaczonych do pocięcia z ilustracjami odpowiadającymi 16 historyjkom słuchowym i 12 miniaturkom dźwiękowym.	zestaw	3	MP 15
5	Zad. 1 poz. 3	Pakiet edukacyjnych gier i zabaw zespołowych na tablice interaktywne. W skład zestawu powinny wchodzić następujące moduły: Twórczość i konstrukcje, Zmysły i ruch, Poznawanie i rozumienie, Liczenie i mierzenie, Mowa i pismo, Przyroda, Ekologia. W skład zestawu oprócz gier i zabaw na tablice multimedialne powinny wchodzić: karty pracy do wydrukowania i kopiowania, poradnik metodyczny dla nauczyciela oraz wielkowymiarowa gra o tematyce ekologicznej. Nośnik: płyta CD	zestaw	1	MP 15
7	Zad. 1 poz. 3	Zestaw programów interaktywnych do wczesnej terapii zaburzeń funkcji poznawczych i percepcyjno-motorycznych, wspomagania stymulacji wielozmysłowej oraz wspierania wszechstronnego rozwoju dziecka. Zestaw powinien składać się z 6 części obejmujące następujące zagadnienia: poczucie sprawstwa, percepcja wzrokowa i koordynacja wzrokowo-ruchowa, percepcja słuchowa i koordynacja słuchowo- ruchowa, koordynacja wzrokowo-słuchowo-ruchowa, grafomotoryka, zabawy matematyczne, przyroda, stosunki przestrzenne, myślenie, sfera społeczna, umiejętność koncentracji. Zestaw powinien zawierać min. 1.000 interaktywnych ćwiczeń i min. 300 kart pracy do wydruku. Ponadto w zestawie powinna wchodzić karta pamięci wraz z tabletem, na której znajdują się dodatkowe ćwiczenia. NOŚNIK: PENDRIVE	zestaw	1	MP 15
8	Zad.1 poz. 1	Gra edukacyjna komputerowa przeznaczona dla 5 i 6 latków. Pakiet powinien składać się z co najmniej 9 gier. Gry powinny umożliwiać rozwijać talenty i umiejętności przydatne w edukacji przedszkolnej. Gry powinny kształtować pomysłowość i wyobraźnię dzieci. Nośnik CD.	zestaw	1	MP 31
9	Zad.1 poz.1	Gra edukacyjna komputerowa dla 4 i 5 latków. Pakiet powinien składać się z co najmniej 8 gier. Gry powinny umożliwiać rozwijać talenty, kształtować wyobraźnię i przygotowywać przygotować dzieci do podjęcia nauki w szkole podstawowej. Nośnik CD.	zestaw	1	MP 31
10	Zad.1 poz.1	Gra edukacyjna komputerowa przeznaczona dla dzieci w wieku 4-6 lat. Pakiet powinien zawierać co najmniej 15 gier i łamigłówek logicznych. Gry powinny rozwijać umiejętności dzieci w zakresie sprawnego myślenia i podejmowania decyzji. Gry powinny rozwijać umiejętności wczesnoszkolne. Nośnik CD.	zestaw	1	MP 31
11	Zad.1 poz.1	Gra edukacyjna komputerowa przeznaczona dla dzieci w wieku 4-8 lat. Pakiet powinien zawierać gry, których celem jest nauka szybkiego zapamiętywania różnego typu informacji. Gry powinny posiadać kilka poziomów trudności. Do programu komputerowego powinny być dołączone karty pracy do wydrukowania, które powinny	zestaw	1	MP 31



		zawierać ćwiczenia powiązane tematycznie z programem.			
12	Zad. 1 poz.1	Gra edukacyjna komputerowa dla dzieci w wieku od 2 -5 lat. Pakiet powinien zawierać zagadnienia związane m.in. z podstawami czytania, pisania, liczenia, nazywania osób, przedmiotów, zwierząt, rozpoznawania kształtów, kolorów i dźwięków. Wersja językowa: polska, Ilość stanowisk: 1, Typ licencji: edukacyjna. Ważność licencji: wieczysta. Nośnik CD. Na komputery PC. "	zestaw	1	MP 31
13	Zad.1 poz. 1	Gra edukacyjna komputerowa dla dzieci w wieku od 5-8 lat. Pakiet powinien za pomocą zabawy uczyć wykonywania podstawowych działań matematycznych, rozpoznawać figury geometryczne. Nośnik CD.	zestaw	1	MP 31
14	Zad.1 poz.1	Gra edukacyjna komputerowa dla dzieci w wieku 5-9 lat. Gra w dwóch językach polskim i angielskim. Gra powinna umożliwiać zmianę języka w trakcie gry. Pakiet powinien składać się z co najmniej 20 ćwiczeń / gier nawiązujących do pory roku - jesieni. Zmiana języka powinna pozwolić na naukę przez dziecko słówek angielskich. Wersja językowa: polsko - angielska, Nośnik CD.	zestaw	1	MP 31
15	Zad.1 poz. 1	Gra edukacyjna komputerowa dla dzieci w wieku 5-9 lat. Gra w dwóch językach polskim i angielskim. Gra powinna umożliwiać zmianę języka w trakcie gry. Pakiet powinien składać się z co najmniej 20 ćwiczeń / gier nawiązujących do pory roku - zimy. Zmiana języka powinna pozwolić na naukę przez dziecko słówek angielskich. Wersja językowa: polsko – angielska. Nośnik CD.	zestaw	1	MP 31
16	Zad.1 poz. 1	Gra edukacyjna komputerowa dla dzieci w wieku 5-9 lat. Program powinien zawierać gry pozwalające na trenowanie przez dzieci spostrzegawczości i refleksu, a także koordynacji wzrokowo-ruchowej i podejmowania błyskawicznych decyzji. Gry wchodzące w skład programu powinny posiadać stopniowany poziom trudności. Program powinien zawierać karty pracy do wydrukowania zawierające ćwiczenia związane z tematyką programu. Nośnik CD/DVD.	zestaw	1	MP 31
17	Zad. 1 poz. 1	Gra edukacyjna komputerowa dla dzieci w wieku 4-7 lat. Program powinien zawierać gry językowe wspierające dzieci w nauce alfabetu i czytania. Nośnik CD/DVD.	zestaw	1	MP 31
18	Zad. 1 poz. 1	Zestaw multimedialnych gier i zabaw przeznaczonych m.in. do wykorzystania na tablicę interaktywną dla dzieci w wieku 5-7 lat. Multimedialne gry powinny dotyczyć zagadnień związanych ze środowiskiem naturalnym, jego ochroną i zdrowym trybem życia. Ponadto zestaw powinien zawierać m.in. karty pracy do wydrukowania zawierające zagadnienia związane z tematyką gier multimedialnych.	zestaw	1	MP 31
19	Zad. 1 poz. 1	Zestaw ćwiczeń multimedialnych przeznaczony dla dzieci w wieku od 5 lat. Ćwiczenia powinny mieć na celu	zestaw	1	MP 31



		nauczyć dzieci rozróżniać głoski. Zestaw powinien być przeznaczony do ćwiczeń słuchu fonematycznego. Ćwiczenia powinny pozwolić na rozpoznawanie głosek w izolacji, w sylabach, w wyrazach i w zdaniach, rozróżniać głoski dźwięczne i bezdźwięczne oraz rozróżniać głoski syczące, szumiące i ciszące.			
	Zad. 1 poz.1	Zestaw ćwiczeń multimedialnych przeznaczony dla dzieci w wieku od 5 lat. Ćwiczenia powinny mieć na celu korekcję mowy bezdźwięcznej oraz wsparcie w nauce wyraźnej wymowy. Ćwiczenia powinny dotyczyć wymowy głosek b, d, g, oraz z – zarówno w izolacji, jak i w sylabach, wyrazach oraz całych zdaniach.	zestaw	1	MP 31
	Zad. 1 poz. 1	Zestaw ćwiczeń multimedialnych przeznaczony dla dzieci w wieku od 5 lat. Ćwiczenia powinny mieć na celu ćwiczenie wyraźnej wymowy i korygowania seplenienia. Ćwiczenia powinny obejmować następujące szeregi głosek: szumiący – głoski: sz, ż (rz), cz, dż; syczący – głoski: s, z, c, dz; ciszący – głoski: ś, ź, ć, dź."	zestaw	1	MP 31
	Zad.1 poz. 1	Program edukacyjny do wspierania terapii logopedycznej dzieci mających problemy z prawidłową wymową głoski r. Program składający się z multimedialnych ćwiczeń wymowy głoski r w rozmaitych konfiguracjach (w izolacji, sylabach, pojedynczych wyrazach oraz całych zdaniach).	zestaw	1	MP 31
	zad. 1 poz. 1	Program komputerowy „Mówik” (wyrób medyczny). Wersja programu Standart , głos żeński dziecko.	zestaw	1	MP 31