

Specyfikacja - zakup pomocy dydaktycznych do gabinetu pedagoga

do zamówienia publicznego pod nazwą "Równe szanse dla wszystkich - nowa jakość edukacji włączającej w Szkole Podstawowej im. Karola Miarki w Zaborzu"

L.P.	NAZWA	ILOŚĆ	OPIS	Cena brutto za sztukę	Wartość Brutto
1.	Gra terapeutyczna	1	Pomoc terapeutyczna podejmująca temat samooceny w kontekście zniekształcenia poznawczego, którym jest etykietowanie, zawartość zestawu: kartoniki cech 56 szt, kołoinstrukcja, narzędziownik, instrukcja.		
2.	Gra terapeutyczna	1	Pomoc psychoedukacyjna oparta na założeniach terapii poznawczo-behawioralnej. Pozwala na kreatywne podjęcie tematu zniekształceń poznawczych w pracy z adolescentami, gwarantując dostosowanie treści terapeutycznych do ich etapu rozwoju. Zawartość zestawu: karty nauki 10 szt, karty treningu 40 szt, żetony 20 szt, tabela, instrukcja		
3.	Gra wyzwaniowa, rozwijające różne funkcje mózgu	1	Od 2 do 6 graczy będzie rywalizować ze sobą, szybko zgadując odpowiedzi na 8 rodzajów wyzwań, które rozwijają różne funkcje ludzkiego mózgu. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymują części układanki, a pierwsza osoba, która zdobędzie wszystkie 4 części i ukończy swój obrazek mózgu, zostanie zwycięzcą!		
4.	Gra karciana do budowania relacji	1	Gra gromadzi 150 głębokich pytań, które pomogą rozpocząć szczerą, pogłębioną i radosną rozmowę z dziećmi. Gra jest podzielona na 6 kategorii, a podpowiedzi pomogą przekazać cenne lekcje życiowe oraz wartości i przekonania, które są istotne. Dzięki starannie dobranym pytaniom gra pobudza rozwój umiejętności wypowiedzi na konkretny temat oraz rozwój inteligencji emocjonalnej. Zachęca dzieci do analizowania swoich myśli, przekonań i pomysłów.		
5.	Zestaw do psychoterapii, scenariusze zajęć i ćwiczenia	1	Propozycja warsztatowych spotkań grupowych, które mogą być realizowane w ramach ambulatoryjnej lub stacjonarnej opieki psychologicznej, psychoterapeutycznej lub psychiatrycznej dla dzieci i młodzieży. Po dokonaniu modyfikacji, ćwiczenia mogą również być wykorzystywane do prowadzenia oddziaływań w ramach terapii indywidualnej i stanowią cenną pomoc w realizacji zindywidualizowanego i wynikającego z konceptualizacji pacjenta i jego problemu programu postępowania. Interwencje terapeutyczne odnoszą się do najczęściej spotykanych problemów emocjonalnych i behawioralnych okresu adolescencji i czerpią przede wszystkim z nurtu poznawczo-behawioralnego. Całość opracowania obejmuje kompendium psychoedukacja i psychoterapia nastolatka", zawierające scenariusze spotkań dla terapeutów oraz zeszyty ćwiczeń dla uczestników.		

6.	Karty psychoterapeutyczne dla nastolatków	1	<p>Karty są przeznaczone na zajęcia terapeutyczne z młodzieżą w wieku od 10 lat, z myślą o zajęciach indywidualnych i grupowych, zapewniając terapeutę znakomite narzędzie, ułatwiające prowadzenie planu terapeutycznego. Dzięki tym kartom można przeprowadzić ciekawą rozmowę z młodzieżą, a także zaplanować przebieg spotkań z uczestnikami terapii. 50 kart, nawiązujących do aktywności i obszarów zaangażowania nastolatków. Na karcie umieszczona jest lista potrzeb, które mogą być spełnione dzięki wybranej czynności, jakie potrzeby spełnia oraz w jaki sposób wpływa na jego osobowość. W książce dołączonej do kart umieszczono wskazówki, ułatwiające zorganizowanie wielu ćwiczeń z terapii psychologicznej, a także usprawniających trening umiejętności społecznych (TUS). Karty ułatwiają prowadzenie psychoedukacji.</p>		
7.	Karty psychoterapeutyczne ćwiczące umiejętności społeczne i rozwijanie inteligencji emocjonalnej	1	<p>Karty zajmujące się na co dzień diagnozą i terapią dzieci i młodzieży z zaburzeniami zachowania. W kartonowym pudełku znajduje się 8 talii kart, które dotyczą konkretnych aspektów zdrowia psychicznego. Każda kategoria porusza ważne kwestie psychologiczne takie jak: umiejętność nazywania emocji (również trudnych) i radzenia sobie z nimi, rozwiązywanie konfliktów z innymi, zachowania asertywne, współpraca międzyludzka, metody radzenia sobie ze stresem, zdolność wypracowywania kompromisów, umiejętność efektywnej komunikacji, rolę empatii w życiu człowieka. Każda talia to 24 karty opisujące konkretne życiowe sytuacje.</p>		
8.	Gra logiczna układanka	1	<p>Gracz stara się umieścić elementy układanki w taki sposób, aby zarówno w pionie, jak i w poziomie, krzyżyki i kółka ułożone były naprzemiennie. Każda ze 120 zagadek wymaga innego podejścia do problemu i rozwija u dziecka koncentrację oraz zdolności analityczne. Spis komponentów: poręczna plansza z przezroczystą przykrywką, 10 kolorowych elementów układanki, książeczka ze 120 zadaniami i rozwiązaniami. Wiek gracza +3</p>		
9.	Gra logiczna magnetyczna	1	<p>Magnetyczna gra logiczna. Posługując się wskazówkami, wspólnie rozwiążecie 48 całkiem nowych zadań. Pomóżcie nieśmiałym owadom skryć się pod kamieniami, i pozostawcie tylko te, które są wymienione w zagadce. Planszowa alternatywa dla zabawy w chowanego. Spis komponentów: magnetyczna książeczka, plansza z 48 zadaniami i ich rozwiązaniami, 5 magnetycznych płytek, wiek gracza +8</p>		
10.	Gra logiczna magnetyczna inny rodzaj	1	<p>Magnetyczna gra logiczna da Tobie i Twojemu dziecku szansę aby pomóc dzielnemu krasnoludowi w dotarciu do skarbu. Każda z 48 przygotowanych zagadek, wymagać będzie koncentracji oraz nieszablonowego podejścia do zagadki. Gra uczy nieszablonowego podejścia do problemu. Spis komponentów: magnetyczna plansza z 48 zadaniami i rozwiązaniami, 3 magnetyczne elementy układanki z drabinami, 3 magnetyczne elementy ze złotem, 1 magnetyczny element z krasnoludem. Wiek gracza +8</p>		

11.	Karty psychoterapeutyczne dla dzieci z zaburzeniami autystycznymi	1	<p>Karty pracy to materiały edukacyjne przeznaczone dla uczniów w wieku 8-15 lat. Produkt wspiera ucznia w odkrywaniu pewności siebie i jest przeznaczony przede wszystkim do zastosowania podczas zajęć terapeutycznych dla dzieci z zaburzeniami autystycznymi. Może być również pomocny dla młodych osób, które czują się nieakceptowane oraz mają trudności z odkryciem własnej wartości. Karty uczą akceptacji samego siebie i ułatwiają walkę z niską samooceną. Dzięki nim nauczyciel lub terapeuta może wyjaśnić dzieciom, jak wyciągać wnioski z niepowodzeń. Materiały edukacyjne pomagają uczestnikom zajęć odkryć, jakie zachowanie człowieka może powodować u innych osób niską samoocenę. Omawiając różne życiowe sytuacje, uczestnik zajęć odkrywa swoje mocne i słabe strony, a ponadto uczy się zasad pozytywnego myślenia. Zapamiętuje również, w jaki sposób porażka daje szansę, by w przyszłości uniknąć wielu błędów. W kartach pracy znajduje się: praktyczny dziennik samooceny, 500 naklejek, motyw przewodni z kolorowymi klockami,</p>		
12.	Gra kościana do tworzenia opowieści	1	<p>Gra zawiera: 9 kości, 54 obrazy, nieskończona ilość opowieści. Prosta w założeniach i jednocześnie genialna gra, która dostarczy wiele radości, stanowiąc przy tym doskonały trening pomysłowości i wyobraźni. To 9 estetycznie wykonanych, sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji inspirujących do tworzenia własnych, oryginalnych opowieści. W zestawie podstawowym znajdziesz kości z uniwersalnymi symbolami nawiązującymi do życia codziennego.</p>		
13.	Gra zręcznościowa duże karty	1	<p>Opakowanie gry skrywa 20 "kart" wykonanych z wytrzymałego materiału PVC, z których każda ma 45 centymetrów średnicy. Podstawowa zasada rozgrywki to odnalezienie i wskazanie identycznych symboli, zanim zrobią to przeciwnicy. Dowolne dwie karty z zestawu zawsze łączą dokładnie jeden wspólny obrazek. W tej wersji zajdziemy zupełnie nowe warianty rozgrywek indywidualnych i drużynowych oparte o ruch. Wersja XXL to wytrzymałe karty, które możemy użyć na każdej płaskiej nawierzchni, niezależnie od warunków pogodowych. Instrukcja opisuje aż 4 warianty gry w trybach indywidualnych i drużynowych.</p>		
14.	Wielkoformatowa gra dziecięca - tworzenie tras	1	<p>Gra posiada ogromne pudło (42 x 30 cm), w którym znajdują się powiększone elementy: większe karty, bakelitowe żetony żółwi, wielkie, tekturowe kafle kamieni o średnicy aż 30 cm. Dzięki nim można zagrać na podłodze, za każdym razem tworząc nową trasę z wybranej przez was liczby kafli i układając drogę według waszej fantazji – co zapewni graczom jeszcze większą frajdę.</p>		
15.	Gra słowna na skojarzenia	1	<p>Gra, która bawi i pobudza szare komórki do myślenia! Wymyśl słowo. Zakryj literę, na jaką się zaczyna. Urucho timer i bezzwłocznie przekaż kostkę kolejnej osobie. Następny gracz ma 10 sekund na podanie skojarzenia do Twojego wyrazu. Skojarzenie musi rozpoczynać się na jedną z dostępnych liter. Zawartość opakowania: 1 kostka do gry z wbudowanym timerem, który odmierza 10 sekund, Gra dla 2-8 graczy.</p>		

16.	Karty pracy rozwijające kompetencje emocjonalno-społeczne	1	<p>Karty pracy stanowią praktyczne narzędzie i pomoc, dzięki której można przyjrzeć się relacjom, które nawiązuje się na codzień. Karty zawierają ćwiczenia pomagające zrozumieć, co wpływa na tworzenie relacji i jak je wzmacniać. Od komunikacji po wyzwania związane z rozwiązywaniem konfliktów, od dawania wsparcia po radzenie sobie z trudnościami – te karty dają możliwość wglębień się w temat relacji na różnych etapach ich budowania i pielęgnowania. Poruszają także bardzo ważne tematy związane z relacjami, jak empatia, granice, współpraca, komplementy, przyjaźń czy wnoszenie emocji do relacji. W pakiecie znajdziesz karty rozwijające kompetencje emocjonalno-społeczne przygotowane w dwóch wersjach: czarno-białej oraz kolorowej. W skład zestawu wchodzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 57 KART do samodzielnego wydruku w dwóch wersjach – kolorowej i czarno-białej (w sumie 114 kart) w formacie PDF, – propozycje wykorzystania kart 		
17.	Karty pracy rozwijające kompetencje emocjonalno-społeczne	1	<p>Karty zachęcają do przyjrzenia się sobie i swojej rzeczywistości zewnętrznej i wewnętrznej. Poruszają tematy ważnych relacji (rodziny, przyjaźni, miłości), zasobów, emocji, wyzwań, zmian, wspomnień, marzeń i potrzeb. Karty te są zaproszeniem do rozwoju i odpowiedzi na ważne pytania. W skład zestawu wchodzi: – 71 KARTY do samodzielnego wydruku w dwóch wersjach – kolorowej i czarno-białej (w sumie 142 kart) w formacie PDF – propozycje wykorzystania kart w pracy</p>		
18.	Karty pracy rozwijające kompetencje emocjonalno - społeczne	1	<p>Karty pracy stanowią praktyczne narzędzie i pomoc, dzięki której można przyjrzeć się relacjom, które nawiązuje się na codzień. Karty zawierają ćwiczenia pomagające zrozumieć, co wpływa na tworzenie relacji i jak je wzmacniać. Od komunikacji po wyzwania związane z rozwiązywaniem konfliktów, od dawania wsparcia po radzenie sobie z trudnościami – te karty dają możliwość wglębień się w temat relacji na różnych etapach ich budowania i pielęgnowania. Poruszają także bardzo ważne tematy związane z relacjami, jak empatia, granice, współpraca, komplementy, przyjaźń czy wnoszenie emocji do relacji. W pakiecie znajdują się karty rozwijające kompetencje emocjonalno-społeczne przygotowane w dwóch wersjach: czarno-białej oraz kolorowej.</p> <p>W skład zestawu wchodzi:– 57 KART do samodzielnego wydruku w dwóch wersjach – kolorowej i czarno-białej (w sumie 114 kart) w formacie PDF,– propozycje wykorzystania kart</p>		
19.	Karty pracy rozwijające twórcze myślenie	1	<p>Karty pracy – rozwijające kreatywność, twórczość i wyobraźnię. W pakiecie znajdziesz karty przygotowane w dwóch wersjach: czarno-białej oraz kolorowej. W skład zestawu wchodzi: – 72 KARTY do samodzielnego wydruku w dwóch wersjach – kolorowej i czarno-białej (w sumie 144 kart) w formacie PDF, – propozycje wykorzystania kart w przypadku pracy z dzieckiem</p>		
20.	Karty edukacyjne do nauki dobrych manier	1	<p>Gra przeznaczona jest dla osób, które chcą dobrze wypaść zarówno podczas rozmowy o pracę, jak i podczas pierwszej randki. Każda osoba może podnieść pewność siebie i zwiększyć skuteczność w różnych interakcjach społecznych, poprawiając swoją znajomość etykiety. Talia zawiera 300 kart z pytaniami na temat dobrych manier. Poprawia nastrój, choć niekiedy może wprawić w zakłopotanie.</p> <p>Pudełko zawiera: 300 kart z pytaniami, 40 kart specjalnych,</p>		

21.	Gra planszowa z dziedziny językowej poprawności i etykiety	1	Gra planszowa z dziedziny językowej poprawności i etykiety, urozmaicona pytaniami z geografii, biologii i historii. Pudełko zawiera: planszę do gry, 6 pionków, 18 minusów, kostkę, długopis, 300 kart z pytaniami, 40 kart specjalnych, notes, zasady gry.		
22.	gra terapeutyczno-rehabilitacyjna usprawniająca chwyt dłoni i regulację nacisków palców	1	Gra terapeutyczno-rehabilitacyjna. Gra wspomaga zręczność rozwija orientację, umiejętność postrzegania przestrzeni oraz odwzorowania planu na planszy. Głównym celem gry jest usprawnianie chwytu dłoni i regulacji nacisku palców. W grze znajdziemy ażurową tablicę oraz 35 ścianek, służących do budowania wskazanych na kartach wzorów i ilustracji. Po ukończeniu budowy należy za pomocą drewnianego patyczka przeprowadzić kulkę po labiryncie. Zawartość opakowania: 35 elementów budowy ścianek, 1 tablica ażurowa, 1 patyczek drewniany, 1 kulka, 14 kart wzorów, instrukcja.	57,2	
23.	Gra edukacyjna – plansza mozaika	1	To kreatywna zabawa edukacyjna dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Do Waszej dyspozycji oddana zostaje plansza z mnóstwem otworów, w których należy umieścić różnej wielkości kolorowe elementy, by stworzyć rozmaite wzory i obrazy. Istnieje niemal nieskończona ilość kombinacji, a po wykonaniu ilustracji wystarczy, że wyjmiecie elementy i możecie zacząć od nowa. Do zestawu dołączony jest album zawierający ponad 100 inspiracji. Zabawa ćwiczy kreatywność i wyobraźnię, umiejętność sprowadzenia obrazów do najważniejszych cech. Wymiary tabliczki: 28,3 /19,8 cm. Zawartość pudełka: plansza, 462 małe elementy, 218 średnich elementów, 70 dużych elementów, album z inspiracjami.	60,5	
Suma					

DYREKTOR
Zespół Szkolno-Przedszkolny
w Zaborzu
Joanna Białek
mgr Joanna Białek