**Część VIII - ZADANIE 1**

**Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia**

**Pomoce dydaktyczne do zajęć logopedycznych**

**Zespół Szkół w Osiedlu Niewiadów (SP 1)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Nazwa artykułu** | **Wymagania minimalne zamawiającego** |
| 1 | **Program multimedialny do terapii**  **i diagnozy logopedycznej** | Pomoc dydaktyczna powinna pozwalać na zapisywanie wyników diagnozy logopedycznej jak i śledzenie postępów w terapii logopedycznej oraz możliwość zapisywania dźwięków nagranych podczas diagnozy logopedycznej jak i późniejszych zajęć terapeutycznych.  Aplikacja powinny być dostosowana do przechowywania nagranych przez dziecko podczas zajęć terapeutycznych dźwięków (tzw. zapis z sesji z komputerem).  W części przeznaczona do diagnozy: powinna znajdować się ankieta z wynikami badania budowy i sprawności narządów mowy oraz obrazki sytuacyjne pozwalające zbadać mowę opowiadaniową jak również zdiagnozować stopień opanowania czytania i pisania.  Program powinien zawierać, co najmniej 5 programów do diagnozy i terapii logorytmicznej.   1. Szereg ciszący 2. Szereg syczący 3. Szereg szumiący 4. Różnicowanie szeregów 5. Głoska r |
| 2 | **Plansze logopedyczne** | Pomoc dydaktyczna wskazująca rodzaje ćwiczeń oddechowych i artykulacyjnych dla dzieci.  Zawiera zestaw zabaw kształtujących prawidłowy tor oddechowy, pogłębiających oddech, usprawniających mięśnie języka, warg i pierścienia zwierającego gardło przedstawionych w atrakcyjnej dla dzieci formie.  plansza  Format A4, |
| 3 | **Program multimedialny** | Pomoc dydaktyczna dla dzieci, które uczą się rozróżniania dźwięków. Do każdej ilustracji przypisany jest naturalny dźwięk, w ten sposób dziecko jednocześnie słyszy dźwięk i widzi jego źródło.  Materiał zawarty w programie, obejmujący animowane ilustracje i naturalne dźwięki, zebrany jest w rozdziały: m. in.   Odgłosy zwierząt, przyrody, z kosmosu, środków komunikacji, z życia domowego, instrumentów muzycznych,określenia kolorów, antonimów – wyrazy przeciwstawne,określenia miejsca, |
| 4 | **Puzzle** do ćwiczeń wymowy szeregu syczącego. | Pomoc dydaktyczna łącząca naukę i samokontrolę, ćwiczenia z utrwalaniem, przeznaczona dla dzieci przedszkolnych, rozpoczynających naukę w szkole i starszych, które z różnych przyczyn nie opanowały jeszcze umiejętności poprawnego pod względem artykulacyjnym wysławiania się, mają problemy w komunikacji z otoczeniem oraz trudności w czytaniu i pisaniu.  Samokontrola poprawności wykonanych zadań polega na układaniu na planszy dwustronnie zadrukowanych puzzli, w oparciu o przedstawione na planszy i na puzzlach ćwiczenia, które po poprawnym ułożeniu tworzą spójną całość w postaci obrazka.  W pakiecie powinny znajdować się, co najmniej 2 zestawy ćwiczeń oraz co najmniej 2 komplety puzzli dwustronnie zadrukowanych oraz plansz do ćwiczeń wymowy szeregu syczącego. |
| 5 | **Plansze logopedyczne** | Pomoc dydaktyczna która umożliwi uczniowi ćwiczenie motoryki i kinestezji narządów, np. wewnątrz jamy ustnej, na zewnątrz oraz ćwiczenia mięśnia okrężnego warg artykulacyjnych.  Powinna składać się co najmniej z 26 rysunków podzielonych na serie o różnym stopniu trudności zaznaczone kolorem o minimalnych wym. 9 x 9 cm |
| 6 | **Zestaw ilustracji logopedycznych** | Pomoc dydaktyczna powinna służyć do ćwiczeń logopedycznych poprzez apelowanie, komunikowanie informowanie, motywowania uczniów do ćwiczeń . Ich celem jest wizualizacja istotnych układów artykulacyjnych (rentgenogramy, palatogramy oraz litery i obrazki).  W zestawie powinno znajdować się:  - minimum 7 kolorowych plansz z podpisami zachęcającymi uczniów do terapii. |
| 7 | **Gra logopedyczna** | Pomoc dydaktyczna powinna służyć ćwiczeniom oddechowym, kontroli siły dmuchania. Gra ćwiczy kontrolę oddechu u dzieci z wadami wymowy. Dzięki ćwiczeniom dmuchania dzieci uczą się,  jak kontrolować siłę, moc i kierunek wydechu. Jednocześnie ćwiczą koordynacją ruchową ust.  W zestawie powinny być co najmniej: dwie plansze o różnym stopniu trudności, plastikowa baza  (o średnicy co najmniej 18 cm), śmigło, dwa opakowania z gumowymi kółkami w dwóch kolorach  (co najmniej 20 szt.). |
| 7 | **Gra logopedyczna** | Pomoc dydaktyczna powinna służyć do ćwiczeń oddechowych o zróżnicowanym stopniu trudności i natężeniu strumienia powietrza, kontrolowania oddechu i ćwiczeń mięśni twarzy  Na tablicy magnetycznej uczeń może skomponować dowolny tor przeszkód, używając drewnianych klocków podklejonych taśmą magnetyczną.  Zadaniem dziecka jest przedmuchanie za pomocą słomki jednej z piłek: np. pingpongową, metalową lub drewnianą. Zróżnicowana waga piłeczek zmienia opór, jaki stawiają one przed powietrzem. Dzięki różnej wadze piłeczek oraz kształtów elementów gra stanowi pomoc do ćwiczenia regulacji dmuchanego powietrza.  Gra powinna składać się z:  - tablicy magnetycznej z drewnianą ramką i planszy o min. wymiarach 40 × 30 cm;  - zestawu drewnianych klocków o różnych kształtach, podklejonych taśmą magnetyczna.  - min. 2 magnetycznych półkul  - min. 90 kolorowych słomek  - min. 3 piłeczek o różnej wadze i materiale |
| 9 | **Gra logopedyczna - domino** | Pomoc dydaktyczna w formie domina przeznaczona do ćwiczeń korygujących zaburzenia dyslaliczne i podczas ćwiczeń z dziećmi mającymi trudności w zakresie czytania oraz pisania.  Domino logopedyczne to sylabowa układanka uwzględniająca potrzeby praktyki. Ma na celu utrwalać głoski w wymowie i w pisowni, ma kształtować postawę kreatywną ćwiczącego (kreatywność słowotwórcza), ma uczyć bawiąc.  Pomoc ta może być wykorzystywana do ćwiczeń indywidualnych, jak i w grupie. Powinna umożliwić pracę z dziećmi z trudnościami w analizie i syntezie sylabowej oraz przez te, które są na etapie automatyzacji wymowy głosek szumiących, syczących oraz głoski "r".  Gra powinna zawierać min. 60 kartoników wyrazowych. |
| 10 | **Komplet płyt CD do automatyzacji głosek – program multimedilany** | Pomoc dydaktyczna służąca do ćwiczeń dla ucznia w zakresie automatyzacji głosek, dentalizowanych dźwięcznych, zwartoszczelinowych, głoski „r” oraz relaks dla jąkających się  Na płytach powinny znajdować się zagadnienia   1. Automatyzacja wymowy głosek szumiących 2. Automatyzacja wymowy głosek syczących 3. Automatyzacja wymowy głosek ciszących 4. Automatyzacja wymowy głosek zwarto-szczelinowych i różnicowania ich z głoskami szczelinowymi 5. Automatyzacja wymowy głosek dźwięcznych ( co najmniej 2 szt.) 6. Automatyzacja wymowy głoski r i różnicowanie jej z głoską l 7. Różnicowanie wymowy głosek syczących i szumiących 8. Relaks dla jąkających się 9. Poznawanie otoczenia za pomocą dźwięków |

**Zespół Szkół w Ujeździe (SP 2)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Nazwa artykułu** | **Wymagania minimalne zamawiającego** |
| **1** | **Program multimedialny do diagnozy**  **i terapii logopedycznej** | Pomoc dydaktyczna powinna pozwalać na zapisywanie wyników diagnozy logopedycznej jak i śledzenie postępów w terapii logopedycznej oraz możliwość zapisywania dźwięków nagranych podczas diagnozy logopedycznej jak i późniejszych zajęć terapeutycznych.  Aplikacja powinny być dostosowana do przechowywania nagranych przez dziecko podczas zajęć terapeutycznych dźwięków (tzw. zapis z sesji z komputerem).  W części przeznaczona do diagnozy: powinna znajdować się ankieta z wynikami badania budowy i sprawności narządów mowy oraz obrazki sytuacyjne pozwalające zbadać mowę opowiadaniową jak również zdiagnozować stopień opanowania czytania i pisania.  Program powinien zawierać programy do diagnozy  i terapii logopedycznej.   1. Szereg ciszący 2. Szereg syczący 3. Szereg szumiący 4. Różnicowanie szeregów 5. Głoska r 6. Sfonem 7. Echokorektor 8. Mowa bezdźwięczna 9. Badanie mowy |
| **2** | **Program multimedialny** | Zestaw programów wspomagających terapię logopedyczną i powinien zawierać zestaw gier, których  istotną cechą powinna być możliwość „ujrzenia” swego głosu na ekranie monitora.  Oglądanie „obrazu” własnej wypowiedzi pozwoli dziecku z wadą słuchu lub mowy porównać go ze wzorcem wypowiedzi prawidłowej, a następnie dążyć do zbliżenia zapisu graficznego własnej wypowiedzi do tegoż wzorca.  Gry mają zachęcić dziecko do wydawania dźwięków i pobudzają je do mówienia, posłużą ćwiczeniom modulacji głośności mowy, wydłużaniu fazy wydechowej oraz odróżnianiu mowy dźwięcznej od bezdźwięcznej.  Gry mają pomóc w treningu modulacji wysokości głosu, rytmiki mowy oraz intonacji wypowiedzi . |
| **3** | **Gra logopedyczna** | Pomoc dydaktyczna powinna służyć do ćwiczeń oddechowych o zróżnicowanym stopniu trudności i natężeniu strumienia powietrza, kontrolowania oddechu i ćwiczeń mięśni twarzy  Na tablicy magnetycznej uczeń może skomponować dowolny tor przeszkód, używając drewnianych klocków podklejonych taśmą magnetyczną.  Zadaniem dziecka jest przedmuchanie za pomocą słomki jednej z piłek: np. pingpongową, metalową lub drewnianą. Zróżnicowana waga piłeczek zmienia opór, jaki stawiają one przed powietrzem. Dzięki różnej wadze piłeczek oraz kształtów elementów gra stanowi pomoc do ćwiczenia regulacji dmuchanego powietrza.  Gra powinna składać się z:  - tablicy magnetycznej z drewnianą ramką i planszy o min. wymiarach 40 × 30 cm;  - zestawu drewnianych klocków o różnych kształtach, podklejonych taśmą magnetyczna.  - min. 2 magnetycznych półkul  - min. 90 kolorowych słomek  - min. 3 piłeczek o różnej wadze i materiale |
| **4** | **Gra logopedyczna –**  **dmuchane lotto** | Pomoc dydaktyczna, która powinna ćwiczyć u ucznia kontrolowanie oddechu poprzez dmuchanie piłeczki. Piłeczka przemieszcza się po podstawie, a na swojej karcie uczeń zakrywa pola odpowiadające tym, na którym znajduje się piłeczka.  Gra powinna składać się z piłeczki i z podstawy z tworzywa sztucznego z zagłębieniami, w których umieszcza się obrazki, min. 30 żetonów, min. 3 dwustronnych kart z obrazkami np. zwierząt, roślin. |
| **5** | **Zestaw obrazków** | Pomoc dydaktyczna, która poprzez zabawę dzieci ze zdjęciami powinna poszerzyć ich słownictwo, rozwinąć zdolności formułowania wypowiedzi, czy zadawania pytań.  Pakiet zawierać powinien co najmniej 250 zdjęć o wymiarach minimalnych 10x12  Zestaw zawierać powinien także fotografie przedmiotów, czynności i ukazywać ich atrybuty. |
| **6** | **Komplet płyt CD do automatyzacji głosek – program multimedialny** | Pomoc dydaktyczna służąca do ćwiczeń dla ucznia w zakresie automatyzacji głosek, dentalizowanych dźwięcznych, zwartoszczelinowych, głoski „r” oraz relaks dla jąkających się  Na płytach powinny znajdować się zagadnienia   1. Automatyzacja wymowy głosek szumiących 2. Automatyzacja wymowy głosek syczących 3. Automatyzacja wymowy głosek ciszących 4. Automatyzacja wymowy głosek zwarto-szczelinowych i różnicowania ich z głoskami szczelinowymi 5. Automatyzacja wymowy głosek dźwięcznych ( co najmniej 2 szt.) 6. Automatyzacja wymowy głoski r i różnicowanie jej z głoską l 7. Różnicowanie wymowy głosek syczących i szumiących 8. Relaks dla jąkających się   Poznawanie otoczenia za pomocą dźwięków |
| **7** | **Biurko** | Biurko o wymiarach (dług.,szerk., wysok.) 80x48x76 cm. Boki biurka pełne, w kształcie prostokąta, wykonane z płyty wiórowej laminowanej w jasnym kolorze o wymiarach 48 x76 cm. Blat biurka w kształcie prostokąta o wymiarach 80x48 cm wykonany z takiej samej płyty jak boki biurka. Pod całym blatem biurka jedna szuflada o głębokości 10-18 cm. Szuflada na prowadnicy. Na frontowej ścianie szuflady (po środku) wycięty łuk w celu wysuwania szuflady. Front szuflady wykonany z płyty wiórowej laminowanej, w kolorze pastelowym. |
| **8** | **Szafka** | Funkcjonalna, wygodna szafka o wymiarach 66x35x112cm (dopuszcza się wymiary mniejsze lub większe o maksymalnie 5 cm w każdym z wymiarów), którą można przyporządkować dziecku  Boczne ścianki szafki i podstawa wykonane z płyty w jasnym kolorze.  Szafka posiada 6 skrytek wyposażonych w drzwiczki (z uchwytami) wykonane z płyty w pastelowych kolorach. W środku każdej skrytki półka. |