

Fundusze Europejskie
dla ŁódzkiegoRzeczpospolita
PolskaDofinansowane przez
Unię Europejską

ZS3.P.140.7.2025

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Zakup, dostawa i montaż wyposażenia do zajęć psychologicznych w ramach projektu pn: "**Ekonomista +handlowiec = mistrz zawodowiec**" w Zespole Szkół Nr 3 im. Władysława Grabskiego w Kutnie w ramach Programu Regionalnego Fundusze Europejskie dla Łódzkiego na lata 2021-2027, Priorytet FELD.08 Fundusze europejskie dla edukacji i kadr w Łódzkiem, Działanie FELD 08.08 Kształcenie zawodowe (FELD.08.08-IZ.00-0086/23-00).

Lp.	Nazwa	Opis produktu i/lub celu edukacyjnego	Ilość	Jednostka miary
1.	Karty rozwoju sensorycznego	Karty do ćwiczeń rozwoju sensorycznego powinny być w formie ćwiczeń wzmacniających poczucie własnej wartości, ułatwiających komunikację i kształtujących umiejętności radzenia sobie z problemami. Powinny mieć praktyczne podejście do terapii, angażującej nastolatków i pozwalającej im odkrywać oraz nazywać własne emocje. Powinny być zaprojektowane z myślą o łatwym wdrożeniu, co sprawi, że będą dostępne dla każdego. Ćwiczenia interaktywne powinny pomagać młodzieży radzić sobie z różnymi trudnościami jak również rozwijać umiejętności interpersonalne. Takie gry terapeutyczne powinny sprzyjać nie tylko rozwijaniu umiejętności radzenia sobie jak również budować zaufanie i otwartość w grupie. Ćwiczenia powinny dać użytkownikom rozwoju i pracowania nad zacieśnianiem więzi oraz rozwijać umiejętności tworzenie bezpiecznej przestrzeni do dzielenia się doświadczeniami. Materiały wymagane do realizacji ćwiczeń, powinny być dostępne i łatwe do wprowadzenia. Głównym celem ćwiczeń powinno być wsparcie młodzieży w ich rozwoju osobistym, zyskanie pewność siebie i umiejętności, które będą im służyć przez całe życie. Karty powinny zawierać pytania trenerskie związane z określonym rodzajem wartości.	2	kpl.
2.	Gry emocjonalne	Gry przeznaczone do rozwoju kompetencji emocjonalno - społecznych. Wspomagające pracę nad emocjami, ich prawidłowym rozpoznawaniem i interpretacją zarówno badanego jak i osób z jego otoczenia. Pozwalające rozwijać kluczowe umiejętności społeczne. Z przeznaczeniem dla specjalistów tj. psychologów, terapeutów, nauczycieli. Zestaw min. dwóch gier terapeutycznych w formie kart, rozwijających wiedzę o emocjach i komunikacji oraz pomagających budować relacje wśród członków rodziny i w grupie znajomych. Gry powinny mieć zastosowanie podczas terapii, w pracy grupowej oraz indywidualnej w celu lepszego poznania samego siebie/gracza. Gry powinny wspierać pracę terapeutyczną z osobami neuroróżnorodnymi m. in. z zespołem Aspergera, nieśmiałyymi i z problemami emocjonalnymi.	2	szt.



3.	gra służąca poznawaniu siebie	Gra powinna być zespołowa dla min. 2 uczestników, zręcznościowa polegająca na wspólnym budowaniu wieży z sześciu drewnianych klocków przy użyciu metalowego haka i sznurków. Wymagająca od graczy skoordynowania swoich ruchów a taki sposób, aby podnosić i układać klocki, powinna wymagać komunikacji, współpracy i koncentracji u graczy. Efektem końcowym powinno być stworzenie stabilnej wieży, a praca nad tym powinna wspomagać rozwój umiejętności społecznych i motorycznych. Gra stopniem trudności powinna być dostosowana do graczy w przedziale wiekowym min. 13-22 lat ze względu na różnicowany poziom rozwoju uczestników. Zestaw powinien zawierać min. 6 drewnianych klocków, metalowy hak i sznurki.	2	szt.
4.	gra wspomagająca poznawanie siebie	Pomoc dydaktyczna przeznaczona do zajęć w grupach. Jej tematyka powinna dotyczyć różnych dziedzin życia, ale koncentrować się głównie na codziennych doświadczeniach ludzkich. Wspomagająca rozwój i logiczne myślenie. Gra w formie planszowej gry terapeutycznej skierowana jest do zróżnicowanych grup wiekowych ze względu na zróżnicowany poziom rozwoju uczestników. Głównym założeniem gry powinny być min. cztery podstawowe emocje tj. radość, złość, smutek i lęk oraz doskonalenie umiejętności ich nazywania i konstruktywnego wyrażania. codziennym i zawodowym. Gra powinna być wsparciem w pracy dla m.in, terapeutów, psychologów, pedagogów, trenerów, coachów z młodzieżą mającą problemy w wyrażaniu emocji. W grę powinno móc grać max. 5 osób. Gra powinna polegać na przechodzeniu po specjalnych planszach, za pomocą których na najróżniejsze sposoby można nauczyć się wyrażania emocji, trenować wszelkie umiejętności potrzebne do określania i wyrażania uczuć. Gra powinna zawierać min. 6 trójkątnych plansz, komplet drewnianych pionków, kostkę do gry, instrukcję w języku polskim. Gra powinna wspomagać graczy w rozwijaniu umiejętności współpracy z innymi, tolerancję, akceptację innych oraz ćwiczyć umiejętność nawiązywania pozytywnych relacji, budowaniu poczucia własnej wartości oraz słuchania siebie na wzajem.	2	szt.
5.	komplet ćwiczeń rozwojowych	Gra powinna pomagać osobom, którzy chcą lepiej się poznać. Przeznaczona dla osób od min, 14. roku życia. Powinna być tak opracowana aby umożliwić poznanie siebie nawzajem, dzielenie się ciekawymi informacjami o sobie i wysłuchanie opowieści innych graczy. Zestaw powinien zawierać min. 81 kart z pytaniami, podzielonymi na 6 kategorii tj. odkrywanie ciała, moje dzieciństwo, osvajanie emocji, relacje z innymi, marzenia i ambicje oraz świat i społeczeństwo. Ustalacie kolejność graczy (np. zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Gra powinna opierać się na szczerych rozmowach, refleksji i budowania głębszych więzi.	2	kpl.



6.	gra karciana wspomagająca rozwój	Gra mająca na celu naukę nawiązywania relacji międzyludzkich, Powinny rozwijać umiejętności poznawania innych osób i gracza, wpływać na rozwój samoświadomości i refleksyjności. Gra powinna rozwijać umiejętności interpersonalne i pomagać w zrozumieniu innych osób, uczyć empatii oraz ułatwiać prowadzenie rozmów z innymi osobami.	2	szt.
7.	karty wspierające rozwój nastolatków	Pomoc powinna być w formie zeszytu z myślą osobach, które doświadczyły straty np. utraty bliskiej osoby, zwierzęcia, zmiany miejsca zamieszkania, rozstania rodziców czy zakończenia ważnej relacji. Zawarte w nim zadania powinny wspierać proces przeżywania emocji i pomagać odnaleźć się w nowej rzeczywistości. Taki zeszyt ćwiczeń powinien być tak zaprojektowany aby delikatnie i empatycznie pomóc zrozumieć emocje towarzyszące stracie i bezpiecznie je wyrazić poprzez np. pisanie, rysowanie, symboliczne zadania i krótkie refleksje, w konsekwencji pomóc odnaleźć się w tym, co trudne, we własnym tempie. Powinien być narzędziem do wykorzystania m.in. w gabinecie psychologa, podczas zajęć TUS, lekcji wychowawczych czy spotkań indywidualnych z uczniami lub młodymi pacjentami. Przeznaczony dla osób w wieku 9-16 lat jako narzędzie dla psychologów i terapeutów, pedagogów szkolnych, specjalistów TUS.	2	szt.
8.	scenariusze zajęć wspierających rozwój młodzieży	Scenariusze zajęć wspomagające rozwój młodzieży powinny być zawarte w formie książki, która zwiera scenariusze pomocne w prowadzeniu zajęć wspierających rozwój emocjonalny i społeczny nastolatków. Książka powinna zawierać min. 49 konkretnych ćwiczeń podzielonych na 9 obszarów tematycznych. Dostosowany pod kątem pracy z uczniami szkół średnich na. Obszary tematyczne zawarte w scenariuszach powinny dotyczyć zagadnień związanych z integracją międzyosobową, emocjonalnością człowieka, komunikacją interpersonalną, asertywnością, pojęciem konfliktu i sposobami jego rozwiązywania, mentalizacją, organizowaniem czasu, zdrowiem psychicznym oraz rozwojem osobistym.	2	kpl.
9.	karty rozwojowe	Karty rozwojowe powinny być narzędziem psychoedukacyjnym, mającym na celu wsparcie emocjonalne badanego w środowisku szkolnym. Karty powinny ułatwiać psychologom i pedagogom prowadzenie otwartych dyskusji z uczniami na temat emocji. Powinno móc je wykorzystywać do gier, zabaw lub rozmów indywidualnych w ramach spotkań, sesji terapeutycznych lub zajęć edukacyjnych. Powinny być narzędziem stworzonym z myślą o wspieraniu rozwoju emocjonalnego badanego podczas pracy dydaktycznej i terapeutycznej o emocjach. Jako narzędzie terapeutyczne powinny być tak opracowane aby z łatwością zainicjować rozmowę na temat uczuć i emocji. Powinny wspomóc	2	kpl.

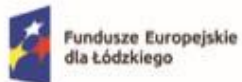
		zrozumieć badany, co czują i podpowiedzieć, jak radzić sobie z emocjami w zdrowy sposób. Karty powinny służyć do prowadzenia rozmów o emocjach, ułatwiać komunikację i pomagać wychwytać trudne sytuacje w życiu w celu podjęcia interwencji w zapewnienia bezpieczeństwa badanego. Zestaw powinien zawierać min. 54 karty i być przeznaczony dla osób w wieku 7-18 lat. Powinny zawierać opisy sytuacji, które mogą wywoływać różnorodne emocje, pozwalając lepiej zrozumieć codzienne przeżycia. Poprzez rozmowy budować zaufanie, pomagać identyfikować i nazwać swoje uczucia oraz wspierać w radzeniu sobie z trudnymi emocjami.		
10.	program multimedialny do pracowni psychologiczno - pedagogicznej	Program multimedialnych materiałów, które wspomogą terapię osób z ADHD, ADD, z dysleksją oraz z dyskalkulią. Powinien umożliwić prowadzenie zajęć z zakresu psychoterapii, socjoterapii, godziny wychowawczej, a także pomocy psychologiczno-pedagogicznej. Powinien zawierać ćwiczenia interaktywne do w pracy z uczniami z niepełnosprawnością intelektualną lub innymi problemami, z którymi terapeuta spotyka się, prowadząc terapię psychologiczną. Powinien umożliwić nabycie umiejętności radzenia sobie w wielu sytuacjach z życia codziennego. Program powinien zawierać materiały do kompletnej terapii. Powinien zawierać min. 19 różnych tematów terapeutycznych, możliwych do przepracowania z uczniem w ciągu max. 2 h/lekcyjnych. Co pozwoli rozplanować poruszane na terapii treści mające na celu wsparcie rozwoju emocjonalno-społecznego uczniów. Powinna zawierać min. materiały multimedialne, karty pracy, scenariusze zajęć i przewodnik metodyczny. Program powinien być na bezterminowej licencji z możliwością korzystania z programu na min. 3 urządzeniach pozwalające na przeprowadzenie zajęć indywidualnych i grupowych.	1	szt.

UWAGA: W przypadku gdy Zamawiający w opisie przedmiotu zamówienia posługuje się nazwami produktów, dopuszcza się zaferowanie przedmiotu równoważnego. Produkt równoważny musi spełniać minimalne standardy jakościowe, techniczne, funkcjonalne, użytkowe oraz warunki docelowego przeznaczenia określone dla produktu wskazanego z nazwy.

Nazwy własne, handlowe, marki oraz producenci użyci w opisie przedmiotu zamówienia mają wyłącznie charakter poglądowy i służą określeniu minimalnych wymagań Zamawiającego co do oczekiwanego standardu i jakości wykonania przedmiotu zamówienia.

W przypadku oferowania przedmiotu równoważnego Wykonawca jest zobowiązany wraz z ofertą dostarczyć dokumentację techniczną, karty katalogowe lub inne dokumenty potwierdzające równoważność oferowanego produktu z opisanym przez Zamawiającego.

Oferowany sprzęt musi być fabrycznie nowy, nieużywany, wolny od wad, sprawny technicznie, bezpieczny, kompletny, gotowy do pracy, nieekspozowany wcześniej na wystawach ani imprezach targowych oraz musi spełniać wszystkie wymagania techniczno-funkcjonalne wyszczególnione w szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia.

Rzeczpospolita
PolskaDofinansowane przez
Unię Europejską

Wykonawca zobowiązany jest określić cenę zakupu oraz dostawy w formularzu cenowym – załącznik nr 1 do zapytania ofertowego. Cena oferty musi uwzględniać wszystkie koszty niezbędne do realizacji zamówienia. Dla każdego elementu przedmiotu zamówienia Wykonawca może podać tylko jedną cenę, Zamawiający nie dopuszcza cen wariantowych lub opcjonalnych.