

Adres strony internetowej, na której Zamawiający udostępnia Specyfikację Istotnych Warunków Zamówienia:
www.bip.gminakwidzyn.pl

Kwidzyn: Dopuszczenie szkół w pomoce dydaktyczne w ramach projektu Każdy z nas jest indywidualnością - wyrównywanie szans edukacyjno - rozwojowych uczniów klas I - III szkół podstawowych Gminy Kwidzyn

Numer ogłoszenia: 306723 - 2011; data zamieszczenia: 23.11.2011

OGŁOSZENIE O ZAMÓWIENIU - dostawy

Zamieszczanie ogłoszenia: obowiązkowe.

Ogłoszenie dotyczy: zamówienia publicznego.

SEKCJA I: ZAMAWIAJĄCY

I. 1) NAZWA I ADRES: Gmina Kwidzyn , ul. Grudziądzka 30, 82-500 Kwidzyn, woj. pomorskie, tel. 055 261-41-51, faks 055 2792306.

Adres strony internetowej zamawiającego: www.gminakwidzyn.pl

I. 2) RODZAJ ZAMAWIAJĄCEGO: Administracja samorządowa.

SEKCJA II: PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA

II.1) OKREŚLENIE PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

II.1.1) Nazwa nadana zamówieniu przez zamawiającego: Dopuszczenie szkół w pomoce dydaktyczne w ramach projektu Każdy z nas jest indywidualnością - wyrównywanie szans edukacyjno - rozwojowych uczniów klas I - III szkół podstawowych Gminy Kwidzyn.

II.1.2) Rodzaj zamówienia: dostawy.

II.1.3) Określenie przedmiotu oraz wielkości lub zakresu zamówienia: Przedmiotem zamówienia jest zakup wraz z dostawą pomocy dydaktycznych w ramach projektu Każdy z nas jest indywidualnością - wyrównywanie szans edukacyjno - rozwojowych uczniów klas I - III szkół podstawowych Gminy Kwidzyn a także wszelkimi kosztami realizacji, a w szczególności z kosztami: dostarczenia, załadunku, rozładunku przedmiotu zamówienia. Projekt realizowany jest w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytet: IX Rozwój wykształcenia i kompetencji w regionach, Działanie: 9.1. Wyrównywanie szans edukacyjnych i zapewnienie wysokiej jakości usług edukacyjnych świadczonych w systemie oświaty, Poddziałanie: 9.1.2 Wyrównywanie szans edukacyjnych uczniów z grup o utrudnionym dostępie do edukacji oraz zmniejszenie różnic w jakości usług edukacyjnych. Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia zawierają załączniki nr A, B, C i D do SIWZ. Każda dostawa będzie uzgodniona szczegółowo pomiędzy

Zamawiającym a Wykonawcą. Dostarczone materiały muszą być fabrycznie nowe, wolne od wad, zapakowane w opakowania umożliwiające jednoznaczną identyfikację zapakowanego produktu. Zaleca się, aby dostarczony asortyment zapakowany był w bezpieczne opakowanie, uniemożliwiające uszkodzenie produktów w czasie transportu. Odpowiedzialność za uszkodzenia produktów w czasie transportu ponosi Wykonawca. Zamawiający zastrzega sobie możliwość zwrotu dostarczonego asortymentu nie spełniającego wymogów jakościowych oczekiwanych przez Zamawiającego. Zamawiający dopuszcza rozwiązania równoważne pod warunkiem spełniania tego samego poziomu jakościowego, merytorycznego oraz gwarantując taką samą funkcjonalność jak produkty opisane w przedmiocie zamówienia. Gdziekolwiek w opisie przedmiotu zamówienia występują odniesienia do Polskich Norm, dopuszczalne jest stosowanie odpowiednich norm krajów Unii Europejskiej, w zakresie przyjętym przez polskie prawodawstwo. Wykonawca w ramach każdego zadania musi zaoferować dostawę wszystkich pozycji wymienionych w każdym z zadań..

II.1.4) Czy przewiduje się udzielenie zamówień uzupełniających: nie.

II.1.5) Wspólny Słownik Zamówień (CPV): 39.16.21.10-9, 39.16.21.00-6.

II.1.6) Czy dopuszcza się złożenie oferty częściowej: tak, liczba części: 4.

II.1.7) Czy dopuszcza się złożenie oferty wariantowej: nie.

II.2) CZAS TRWANIA ZAMÓWIENIA LUB TERMIN WYKONANIA: Okres w miesiącach: 1.

SEKCJA III: INFORMACJE O CHARAKTERZE PRAWNYM, EKONOMICZNYM, FINANSOWYM I TECHNICZNYM

III.1) WADIUM

Informacja na temat wadium: Zamawiający nie żąda wniesienia wadium

III.2) ZALICZKI

Czy przewiduje się udzielenie zaliczek na poczet wykonania zamówienia: nie

III.3) WARUNKI UDZIAŁU W POSTĘPOWANIU ORAZ OPIS SPOSOBU DOKONYWANIA OCENY SPEŁNIANIA TYCH WARUNKÓW

III. 3.1) Uprawnienia do wykonywania określonej działalności lub czynności, jeżeli przepisy prawa nakładają obowiązek ich posiadania

Opis sposobu dokonywania oceny spełniania tego warunku

Zamawiający uzna warunek za spełniony na podstawie oświadczenia o spełnieniu warunku udziału w postępowaniu zgodnie z art. 44 ustawy

III.3.2) Wiedza i doświadczenie

Opis sposobu dokonywania oceny spełniania tego warunku

Zamawiający uzna warunek za spełniony na podstawie oświadczenia o spełnieniu warunku udziału w postępowaniu zgodnie z art. 44 ustawy

III.3.3) Potencjał techniczny**Opis sposobu dokonywania oceny spełniania tego warunku**

Zamawiający uzna warunek za spełniony na podstawie oświadczenia o spełnieniu warunku udziału w postępowaniu zgodnie z art. 44 ustawy

III.3.4) Osoby zdolne do wykonania zamówienia**Opis sposobu dokonywania oceny spełniania tego warunku**

Zamawiający uzna warunek za spełniony na podstawie oświadczenia o spełnieniu warunku udziału w postępowaniu zgodnie z art. 44 ustawy

III.3.5) Sytuacja ekonomiczna i finansowa**Opis sposobu dokonywania oceny spełniania tego warunku**

Zamawiający uzna warunek za spełniony na podstawie oświadczenia o spełnieniu warunku udziału w postępowaniu zgodnie z art. 44 ustawy

III.4) INFORMACJA O OŚWIADCZENIACH LUB DOKUMENTACH, JAKIE MAJĄ DOSTARCZYĆ WYKONAWCY W CELU POTWIERDZENIA SPEŁNIANIA WARUNKÓW UDZIAŁU W POSTĘPOWANIU ORAZ NIEPODLEGANIA WYKLUCZENIU NA PODSTAWIE ART. 24 UST. 1 USTAWY

III.4.1) W zakresie wykazania spełniania przez wykonawcę warunków, o których mowa w art. 22 ust. 1 ustawy, oprócz oświadczenia o spełnieniu warunków udziału w postępowaniu, należy przedłożyć:

III.4.2) W zakresie potwierdzenia niepodlegania wykluczeniu na podstawie art. 24 ust. 1 ustawy, należy przedłożyć:

- oświadczenie o braku podstaw do wykluczenia
- aktualny odpis z właściwego rejestru, jeżeli odrębne przepisy wymagają wpisu do rejestru, w celu wykazania braku podstaw do wykluczenia w oparciu o art. 24 ust. 1 pkt 2 ustawy, wystawiony nie wcześniej niż 6 miesięcy przed upływem terminu składania wniosków o dopuszczenie do udziału w postępowaniu o udzielenie zamówienia albo składania ofert, a w stosunku do osób fizycznych oświadczenie w zakresie art. 24 ust. 1 pkt 2 ustawy

III.4.3) Dokumenty podmiotów zagranicznych

Jeżeli wykonawca ma siedzibę lub miejsce zamieszkania poza terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, przedkłada:

III.4.3.1) dokument wystawiony w kraju, w którym ma siedzibę lub miejsce zamieszkania potwierdzający, że:

- nie otwarto jego likwidacji ani nie ogłoszono upadłości - wystawiony nie wcześniej niż 6 miesięcy przed upływem terminu składania wniosków o dopuszczenie do udziału w postępowaniu o udzielenie zamówienia albo składania ofert
- nie zalega z uiszczaniem podatków, opłat, składek na ubezpieczenie społeczne i zdrowotne

albo że uzyskał przewidziane prawem zwolnienie, odroczenie lub rozłożenie na raty zaległych płatności lub wstrzymanie w całości wykonania decyzji właściwego organu - wystawiony nie wcześniej niż 3 miesiące przed upływem terminu składania wniosków o dopuszczenie do udziału w postępowaniu o udzielenie zamówienia albo składania ofert

III.4.3.2) zaświadczenie właściwego organu sądowego lub administracyjnego miejsca zamieszkania albo zamieszkania osoby, której dokumenty dotyczą, w zakresie określonym w art. 24 ust. 1 pkt 4-8 ustawy - wystawione nie wcześniej niż 6 miesięcy przed upływem terminu składania wniosków o dopuszczenie do udziału w postępowaniu o udzielenie zamówienia albo składania ofert - albo oświadczenie złożone przed notariuszem, właściwym organem sądowym, administracyjnym albo organem samorządu zawodowego lub gospodarczego odpowiednio miejsca zamieszkania osoby lub kraju, w którym wykonawca ma siedzibę lub miejsce zamieszkania, jeżeli w miejscu zamieszkania osoby lub w kraju, w którym wykonawca ma siedzibę lub miejsce zamieszkania, nie wydaje się takiego zaświadczenia

III.7) Czy ogranicza się możliwość ubiegania się o zamówienie publiczne tylko dla wykonawców, u których ponad 50 % pracowników stanowią osoby niepełnosprawne: nie

SEKCJA IV: PROCEDURA

IV.1) TRYB UDZIELENIA ZAMÓWIENIA

IV.1.1) Tryb udzielenia zamówienia: przetarg nieograniczony.

IV.2) KRYTERIA OCENY OFERT

IV.2.1) Kryteria oceny ofert: najniższa cena.

IV.2.2) Czy przeprowadzona będzie aukcja elektroniczna: nie.

IV.3) ZMIANA UMOWY

Czy przewiduje się istotne zmiany postanowień zawartej umowy w stosunku do treści oferty, na podstawie której dokonano wyboru wykonawcy: tak

Dopuszczalne zmiany postanowień umowy oraz określenie warunków zmian

1. Zmiana postanowień zawartej umowy może nastąpić za zgodą obu stron wyrażoną na piśmie pod rygorem nieważności takiej zmiany. 2. Zamawiający dopuszcza zmianę postanowień zawartej umowy w przypadkach zmiany terminu realizacji umowy z powodu: a) okoliczności siły wyższej, np. wystąpienia zdarzenia losowego wywołanego przez czynniki zewnętrzne, którego nie można było przewidzieć w chwili zawarcia umowy; b) działań osób trzecich uniemożliwiających wykonanie prac, które to działania nie są konsekwencją winy którejkolwiek ze stron; c) niekorzystnych warunków atmosferycznych, które uniemożliwiają realizację przedmiotu umowy zgodnie z obowiązującymi przepisami; d) zaistnienia okoliczności leżących po stronie Zamawiającego, w szczególności spowodowanych sytuacją finansową, zdolnościami płatniczymi lub warunkami organizacyjnymi lub okolicznościami, które nie były możliwe do

przewidzenia w chwili zawarcia umowy.

IV.4) INFORMACJE ADMINISTRACYJNE

IV.4.1) Adres strony internetowej, na której jest dostępna specyfikacja istotnych warunków

zamówienia: www.bip.gminakwidzyn.pl

Specyfikację istotnych warunków zamówienia można uzyskać pod adresem: Urząd Gminy Kwidzyn, ul. Grudziądzka 30, 82-500 Kwidzyn, pokój 31.

IV.4.4) Termin składania wniosków o dopuszczenie do udziału w postępowaniu lub ofert: 01.12.2011 godzina 11:00, miejsce: Urząd Gminy Kwidzyn, ul. Grudziądzka 30, 82-500 Kwidzyn, pokój 14 (Sekretariat).

IV.4.5) Termin związania ofertą: okres w dniach: 30 (od ostatecznego terminu składania ofert).

IV.4.16) Informacje dodatkowe, w tym dotyczące finansowania projektu/programu ze środków Unii

Europejskiej: Projekt realizowany jest w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytet: IX Rozwój wykształcenia i kompetencji w regionach, Działanie: 9.1. Wyrównywanie szans edukacyjnych i zapewnienie wysokiej jakości usług edukacyjnych świadczonych w systemie oświaty, Poddziałanie: 9.1.2 Wyrównywanie szans edukacyjnych uczniów z grup o utrudnionym dostępie do edukacji oraz zmniejszenie różnic w jakości usług edukacyjnych.

IV.4.17) Czy przewiduje się unieważnienie postępowania o udzielenie zamówienia, w przypadku nieprzyznania środków pochodzących z budżetu Unii Europejskiej oraz niepodlegających zwrotowi środków z pomocy udzielonej przez państwa członkowskie Europejskiego Porozumienia o Wolnym Handlu (EFTA), które miały być przeznaczone na sfinansowanie całości lub części zamówienia: nie

ZAŁĄCZNIK I - INFORMACJE DOTYCZĄCE OFERT CZĘŚCIOWYCH

CZĘŚĆ Nr: 1 NAZWA: Szkoła Podstawowa w Tychnowach.

1) Krótki opis ze wskazaniem wielkości lub zakresu zamówienia: Program multimedialny EduSensus Dysleksja Pakiet I - multimedialne oprogramowanie wspomagające profilaktykę, diagnozę oraz terapię pedagogiczną trudności w czytaniu i pisaniu. Składa się z następujących części: - Aplikacja terapeutyczna - program zarządzający; - Ocena ryzyka dysleksji - moduł diagnostyczny dla dzieci po pierwszym roku nauki czytania; - Litery - moduł terapeutyczny dla dzieci do 7-9 lat. Program przystosowany jest do przeprowadzenia kompleksowej oceny dziecka, pomocnej w diagnozowaniu w zakresie funkcji percepcyjno - motorycznych. 1 Wyprawka pierwszoklasisty - pakiet na dobry początek, zawiera: -Zestaw Kontrolny, czyli okrągła podstawa wykonana z drewna, z 12 drewnianymi klockami w 6 kolorach, 2 tarcze blanco oraz 12 drewnianych tarcz tematycznych ze zbiorem zabaw dla dzieci od 6 lat. Paleta rozwija u dzieci spostrzegawczość, koncentrację, uczy myślenia i zapamiętywania oraz kształtuje osobowość i charakter. 3 Metoda dobrego startu Od piosenki do literki - Autorzy: Marta Bogdanowicz, Małgorzata Barańska, Ewa Jakucka. W skład publikacji wchodzi: Podręcznik A4, Płyta CD Teczka z ćwiczeniami do wprowadzania 24 liter małych i wielkich. 3 Kącik

manipulacyjny Kaja - zachęcający do ćwiczeń usprawniających motorykę palców i dłoni. Każda z czterech ścian wyposażona jest w różnego rodzaju pomoce (labirynty z koralikami, duże figury na podstawie, figury geometryczne do dopasowania). Kącik wykonany jest z drewna o wymiarach 125x125x80 cm.

1 Trener pamięci 5 zmysłów - gra z dwoma poziomami trudności, rozwija koncentrację, pamięć, logiczne myślenie, stymuluje mowę i wzbogaca słownictwo. Przeznaczona dla dzieci od 4 do 8 lat. Zawiera: 20 laminowanych kart z obrazkami; 16 elementów do zakrywania obrazków; 32 małe karty; Instrukcja.

3 Perskie oko- autor Małgorzata Podleśna- ćwiczenia percepcji wzrokowej dla dzieci w młodszym wieku, usprawniające analizę i syntezę wzrokową. Zawiera karty z materiałem obrazkowym i literowym, ułożonym według stopnia trudności. Ćwiczenia mają na celu :

1. Sprawne rozpoznawanie liter;
2. Wyrabianie umiejętności całościowego ujmowania wyrazu;
3. Kształcenie pamięci wzrokowej;
4. Rozwój sprawności prawidłowego odwzorowania;
5. Usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
6. Podnoszenie poziomu graficznego pisma;
7. Kształtowanie umiejętności matematyczne.

3 Metoda dobrego startu Od wierszyka do literki - pakiet, płyta CD - Autorzy: Marta Bogdanowicz, Małgorzata Barańska, Ewa Jakucka. W skład publikacji wchodzi dwa zeszyty 1 i 2 z materiałem do wprowadzania 24 liter małych i wielkich. Zawiera wierszyki, które są punktem wyjścia do ćwiczeń językowych.

3 Ser szwajcarski - dwie drewniane tablice umieszczone na stojaku, zaspokajają potrzeby rozwojowe dzieci w wieku wczesnoszkolnym w tym potrzeby ruchu, koncentracji, logicznego myślenia poprzez zabawę do nauki, od rzeczy łatwiejszych do trudniejszych. Aktywizują sferę emocjonalną - motywacyjną.

Dwuczęściowa konstrukcja - stelaże łączone metalowymi zawiasami; materiał: drewno starannie wykończone; dwie wymienne płyty z otworami ;zakończenia sznurków wykonane z toczonego drewna - malowane ekologiczną farbą

1 Zestaw kontrolny PUS - podręczne zamykane pudełko z plastiku, w którym znajdują się 12 ponumerowanych klocków. Zestaw ten rośnie razem z dzieckiem, raz zakupiony służy przez wiele lat do zabawy ze wszystkimi książeczkami. PUS przez zabawę daje dziecku radość i satysfakcję z samodzielnego działania. W sposób aktywny, skutecznie umożliwia zdobywanie, poszerzenie i utrwalenie wiedzy.

6 Książeczki do zestawu kontrolnego PUS; gry i zabawy logiczne zawarte w książeczkach wpływają na rozwój; spostrzegania, koncentracji uwagi, zapamiętywania, analizy i syntezy wzrokowej.

Kruk z krukolandii 1 Chrząszcz z Żyrzyna 1 Chyża żmija Syk-Syk 1 Miała baba koguta 1 Rusz głową 2 Sto pytań i odpowiedzi 2 Skoncentruj się.

2 Mikroskop z wyświetlaczem- mikroskop może służyć do pracy indywidualnej, ale dzięki wyświetlaczowi pozwala na oglądanie preparatów kilorgu dzieciom jednocześnie. Powiększa 150x, 300x, 600x. Zestaw zawiera 11 akcesoriów, wysokość 25cm.

3 Sudoku matematyczne - japońska krzyżówka logiczna, zawiera 1 plansze, 81 kartoników w czterech kolorach (cyfry 1-9), książeczkę z zadaniami, klepsydrę.

1 Kaligrafia- ćwiczenia graficzne utrwalające znajomość liter oraz ich prawidłowy zapis w liniaturze. Autorka Monika Kraszewska. Karty pracy do wykorzystania na lekcji, zajęciach wyrównawczych oraz jako materiał do samodzielnej pracy w domu.

3 Ćwiczenia grafomotoryczne- Autorka Monika

Kraszewska. Ćwiczenia graficzne przygotowujące do czynności pisania, usprawniające ruchy ręki. 3 Lewa ręka rysuje i pisze, część 2 i 3- ćwiczenia usprawniające motorykę ręki oraz stymulujące koordynację wzrokowo-ruchową dla dzieci leworęcznych. Autor Marta Bogdanowicz, Marta Rożyńska.

3 cz.2 3 cz.3 Ćwiczenia do zajęć wyrównawczych dla klasy I-II - Autor Monika Kraszewska. Zestaw 50 kart pracy dla dzieci z trudnościami edukacyjnymi. Utrwalenie obrazu graficznego liter, cyfr oraz wspomaganie umiejętności liczenia oraz pisania. 3 Logico Piccolo- czytanki. Zawiera 8 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 5 ramek z kolorowymi przesuwными guzikami. Rozbudza ciekawość świata, motywuje do wykonywania kolejnych ćwiczeń, zapewnia poczucie radości i dumy. 2 Logico Piccolo- ortografia. Zawiera 8 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 8 ramek, z kolorowymi przesuwными guzikami. Rozbudza ciekawość świata, motywuje do wykonywania kolejnych ćwiczeń, zapewnia poczucie radości i dumy. 1 Felix- gra dydaktyczna rozwijająca i doskonaląca sprawność manualną, percepcję ruchową, celność, koordynację wzrokowo-ruchową, koncentrację uwagi oraz umiejętność współpracy i działania. Zawiera: Duża drewnianą planszę podzieloną na 4 kolorowe strefy; 136 sztuk kołeczków po 34 w 4 kolorach kołeczki; Kostkę ponumerowaną od 1-3; Kostkę ponumerowaną od 1-6; Kostka z kolorami. 1 EduSensus Matematyk - program multimedialny przeznaczony do pracy pedagogicznej z uczniem ze specyficznymi trudnościami arytmetycznymi w wieku od 5 do 9 lat. Jest to zestaw materiałów wspomagających regularną naukę matematyki na określonym poziomie . Program zawiera: Aplikację terapeutyczną Moduł ogólnej diagnozy Specjalistyczny moduł diagnozy i terapii dyskalkulii 1 Waga szkolna, metalowa waga z płaskimi szalkami, dzieci uzmysławiają sobie znaczenie wartości liczb poprzez umieszczanie ciężarków na ramionach wagi. Za jej pomocą można w prosty sposób zilustrować dodawanie, odejmowanie lub mnożenie. 1 Waga wisząca do 5 kg, przydatna na zajęciach matematycznych do ważenia różnych rzeczy. 1 Klocki matematyczne do indywidualizacji nauczania matematyki - zestaw drewnianych, zróżnicowanych wielkością i długością klocków w drewnianym zasuwany pudle, przeznaczonych do zajęć matematycznych i nauki liczenia, porównywania wielkości i ilości, dodawania i odejmowania na konkretach, jak również wykorzystywany do diagnozy i terapii dzieci w wieku od 5 do 10 lat. 3 Zestaw dużych odważników w skład zestawu wchodzi 4 odważniki: 1 x 500g, 2 x 200g, 1 x 100g, 1 Zestaw odważników w pudełku w skład zestawu wchodzi 10 odważników: 2 x 1g, 2 x 2g, 2 x 5g, 2 x 10g, 1 x 20g, 1 x 50g, 1 Logico Piccolo - Działania matematyczne. Zawiera 10 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 10 ramek z kolorowymi przesuwными guzikami. Rozbudza ciekawość świata, motywuje do wykonywania kolejnych ćwiczeń, zapewnia poczucie radości i dumy. 2 Logico Piccolo - Geometria. Zawiera 7 książeczek tematycznych o zróżnicowanym stopniu trudności oraz 7 ramek z kolorowymi przesuwными guzikami. Rozbudza ciekawość świata, motywuje do wykonywania kolejnych ćwiczeń, zapewnia poczucie radości i dumy. 2 Pakiet 3 programów Przygoda na Ziemi, Przygoda w kosmosie, Przygoda z pogodą- program multimedialny 1 EduSensus Logopedia pakiet podstawowy -

program multimedialny umożliwiający przeprowadzenie diagnozy i terapii w formie zabaw. Zestaw zawiera: Aplikację logopedy ,5 programów do diagnozy i terapii Dodatkowo kalibrator dźwięków, mikrofon, nakładka na mikrofon; 1 Zestaw biodegradacyjny- zestaw plastikowych pojemników (14,5 x 12 cm) z pokrywkami do doświadczeń biologicznych. W zestawie 6 próbek miedzi, 6 próbek aluminium, 6 próbek cyny, 6 próbek plastiku, 6 kartoników 1 Sekrety elektroniki -ponad 500 eksperymentów , podczas zabawy dzieci mogą budować własne urządzenia elektryczne do żarówki do urządzeń wydających różne dźwięki. W zestawie znajduje się płyta montażowa, układy elektroniczne, złączki. 3 Układ Słoneczny model przestrzenny- wymiary 48x34x10 cm płaskie i przestrzenne modele z interaktywnymi przyciskami dzięki którym dzieci zdobywają wiedzę o planetach , quiz z 1000 pytań. 1 Magnetyczne historyjki- kolorowe czytelne historyjki magnetyczne zachęcające dzieci do mówienia, opowiadania o sytuacjach, zdarzeniach, których doświadczyło. Zestaw zawiera: 3plansze magnetyczne formatu A4 8 sześćcioelementowych historyjek (48 obrazów o wymiarach: 60x70 mm),Scenariusze zajęć 1 Łezka relaksacyjna -mięka i wygodna gruszka wypełniona granulatem, dopasowująca się do osoby siedzącej ,pokryta trwałą tkaniną. 6 Ekspresje- układanka gra umieszczona w estetycznym drewnianym opakowaniu , wykonana z drewnianych tabliczek, zawiera 18 elementów (6 tablic przedstawiających włosy, 6- oczy, 6- usta) z których do się ułożyć 6 twarzy wyrażających emocje. Do zestawu dołączono 3 drewniane kostki z rysunkami części twarzy do ułożenia. 3 Pacynki postaci zwierząt Małpka Czarodziejka, Głos Koguta zestaw zawiera : 8 pacynek, Płytę CD, Książeczkę z dialogami dwóch bajek Zestaw pozwala na przygotowanie przedstawienia teatralnego. 1 Puzzelator - to puzzle podłogowe, mozaika podłogowa, kolorowe domino, gry planszowe. Zawiera: 26 antypoślizgowych gumowych płytek o wymiarach 25x25 cm, (obustronne: figury, litery) 37 plastikowych kart zadań o różnym stopniu trudności, 2 kostki (kostka kolor, kostka oczka), 20 szarf w 4 podstawowych kolorach Całość umieszczona w drewnianej skrzyneczce na stabilnych kółkach 1 Puzzle emocje - drewniane puzzle o wymiarach 29x21x1 cm, składające się z 16 elementów do układania o różnej tematyce 39Radość,Zły humor ,Złość,Strach,Smutek, Zaskoczenie 6.

2) Wspólny Słownik Zamówień (CPV): 39.16.21.10-9, 39.16.21.00-6.

3) Czas trwania lub termin wykonania: Okres w miesiącach: 1.

4) Kryteria oceny ofert: najniższa cena.

CZĘŚĆ Nr: 2 NAZWA: Szkoła Podstawowa w Korzeniewie.

1) Krótki opis ze wskazaniem wielkości lub zakresu zamówienia: Diagnoza ucznia - Marzena Walkowiak, Agnieszka Wrzesiak, Dorota Szwegier- Poradnik przeznaczony dla osób pracujących z dziećmi w wieku wczesnoszkolnym. Podpowiada jak należy rozumieć problematykę indywidualizacji nauczania w klasach początkowych. Pomaga w przeprowadzaniu pełnej diagnozy ucznia oraz opracowaniu dla niego indywidualnego programu pracy. Zawartość teczki: opisy prób diagnostycznych

z zakresu motoryki, lateralizacji, analizatora wzrokowego, analizatora słuchowego, mowy; Karty zapisu wyników prób; Opis umiejętności wymaganych na poszczególnych etapach edukacyjnych; Karta obserwacji zachowania dziecka; wskazówki jak napisać indywidualny program edukacyjny; ogólne wskazówki do pracy z dzieckiem nadpobudliwym psychoruchowo i lękowym; załączniki pomoce do przeprowadzenia prób diagnostycznych. 1 Labirynt ósemka - ćwiczenia z leniwą ósemką wpływają na orientację przestrzenną, pamięć, koncentrację, wspomagają terapię zaburzeń typu dysleksja i dysgrafia. Korzystnie wpływają na koordynację wzrokowo-ruchową. Wykonany z tworzywa, średnica 38 cm. W zestawie 6 gumowych kulek. 1 Labirynt na ścianę-duży labirynt w kształcie kwiatka do zawieszenia na ścianie. Do ćwiczeń rozwijających motorykę dłoni i koordynację wzrokowo-ruchową. Wym. 66x1,2x47,5 cm. 1 Trening słuchu - ćwiczenia rozwijające percepcję słuchową u dzieci-Joanna Graban, Romana Sprawka. Zbiór ponad 200 zabaw kształtujących percepcję słuchową w zakresie wszystkich jej funkcji, pogrupowanych tematycznie, uwzględniających stopniowanie trudności. Książka zawiera opisy zabaw, ilustracje, rebusy, gry oraz materiał dźwiękowy (płyta CD, 2 kolorowe gry: Piramida oraz Rymy, format A4, 136 stron). 1 Dźwięki wokół nas - gra rozwijająca koncentrację, umiejętność różnicowania dźwięków i wzbogaca słownictwo. Zadaniem dziecka jest rozpoznawanie dźwięku i połączenie go z odpowiednią ilustracją (12 plansz o wym. 13,2x20,4 cm; 120 kartoników; CD z nagraniem dźwięków). 1 Karty do nauki czytania-zestaw kart z zadaniami polegającymi na odnalezieniu właściwej cechy obrazków. Pomoc pozwala kształtować właściwy kierunek czytania od lewej strony do prawej (24 karty o wym. 24,5x5,6 cm; 224 plastikowe ramki o wym. 6,6x7,6 cm) 1 Analiza i synteza wzrokowa - Agnieszka Fabisiak-Majcher, Marta Korenda, Elżbieta Szmuc-Ławczys - zestaw ćwiczeń przygotowujących dzieci do nauki czytania i pisanie lub pomagających w pokonywaniu trudności z nabywaniem tych umiejętności. Teczka zawiera 47 kart formatu A4 z ćwiczeniami i tekturowe elementy do układania. Różnorodny materiał: kolorowe, czarno-białe i konturowe rysunki umożliwiają dzieciom stymulację i rozwój analizatora wzrokowego. 1 Abecadło 1 i 2- celem dydaktycznym książeczek ABECADŁO część 1 i 2 jest kształcenie umiejętności rozpoznawania liter jako znaków graficznych, rozróżnianie liter drukowanych i pisanych, łączenia w pary liter z obrazkiem, którego nazwa rozpoczyna się od danej litery, odszukiwanie takich samych liter w zbiorach, odczytywanie prostych trzyliterowych wyrazów. 2 Kocham czytać pakiet 18 zeszytów- Jagoda Cieszyńska- seria logopedyczna przeznaczona jest do wczesnej nauki czytania dla dzieci zagrożonych dysleksją, z wadami wymowy. Pakiet pozwala m.in. wczesnie rozpocząć naukę czytania, zwiększyć zasób słownictwa opanować sztukę czytania ze zrozumieniem. W zestawie gratis znajdują się: Kocham Czytać-poradnik dla rodziców i nauczycieli oraz kolorowanka(16x20 cm, zeszyt 20 str., kolorowanka 40 str., poradnik 120 str.). 1 Warsztat doskonalenia linii-ilustracje ukazują różne kształty linii, które wprowadzają progresję stopnia trudności: linie ukośne, spirale, znaki literopodobne. Dzięki ćwiczeniom dzieci uczą się płynności w rysowaniu linii, by lepiej przygotować się do nauki pisania (6 przezroczystych okładek, 30 kart o wym. 30x20,5 cm, 8 flamastrów, instrukcja). 1 Kolorowe szlaczki-

kolorowe plansze z obrazkami zawierającymi różne rodzaje linii. Pomoc do ćwiczeń usprawniających motorykę ręki i przygotowujących do umiejętności pisania. Dzieci wkładają karty w przezroczyste teczki i mogą po nich pisać załączonymi mazakami (18 kart A4, 8 teczek, mazaki). 7 Przygotowanie do nauki pisania - ćwiczenia grafomotoryczne wg Hanny Tymichovej -Marta Bogdanowicz - książka dla rodziców i nauczycieli dzieci, które przygotowują się do nauki pisania, nie lubią rysować, piszą wolno i nieczytelnie. 1 311 szlaczków i zygaczeków- ćwiczenia grafomotoryczne usprawniające rękę piszącą -Renata Anna Hływa - książka zawiera szlaczki i zygaczki usprawniające rękę piszącą. Rysowanie zaproponowanych wzorów kształtuje płynność i precyzję ruchów, doskonali technikę pisania, ćwiczy koncentrację uwagi, a także rozwija spostrzegawczość (9 format A4, str. 108). 7 Logiczna mozaika- dzieci rozwijają logiczne myślenie, spostrzegawczość, uczą się rozpoznawać figury geometryczne oraz pracować z kartami zadań. Zestaw zawiera podstawy do wpinania nap , na których dzieci mogą odtwarzać ciągi danych elementów.(8 podstaw o wym.23x4 cm, 96 nap o śr.3,3 cm, 36 kart z zadaniami) 1 Alfabet zgadywanka-zbiór 24 zagadek wraz z rozwiązaniami w formie obrazków na kartonikach. Dziecko dobierając kartoniki w pary uczy się czytania cichego ze zrozumieniem, rozwija koncentrację oraz logiczne myślenie (24 układanki dwuelementowe o wym. po złożeniu 5x 12cm) 1 Komplet plansz w trzy linie- komplet 10 plansz w 3 linie (tło czarne, linie białe) do ćwiczeń grafomotorycznych z wykorzystaniem białego pisaka. Pomoc do wielokrotnego wykorzystania (wym. 20,5x24,5 cm). 1 Białe akwarelowe kredki-12 sztuk w zestawie. 1 Tabliczki ze szlaczkiem 1- 6 dużych dwustronnych tabliczek z rysunkami narysowanymi linią kropkowaną (wym.36x30 cm). 1 Kłopoty z alfabetem- nowatorska zabawa wspomagająca naukę liter. Autorka w ciekawym tekście przemyca wiadomości potrzebne pierwszoklasistom, dzieci poszukują zaginionych literek wraz z psem detektywem (format 22x29 cm, oprawa twarda, 72 str.) 1 Korale i litery- zestaw koralików oraz kostek z literkami do nawlekania. Całość umieszczona w drewnianej zasuwanej skrzynce z przegródkami (170 kostek z literami, 72 korale w kształcie misia, motyla, rybki, serduszka, kwiatka; wym. skrzynki 30x33 cm; 8 kolorowych sznurków o dł. 75 cm). 1 Makata z literami- wisząca plansza z materiału z kieszonkami wykonanymi z przezroczystego tworzywa. W łatwy sposób można uporządkować umieszczone w kieszonkach litery (wym.65x77 cm, 500 kartoników z literami i znakami o wys. 11 cm). 1 Alfabet - litery pisane-zestaw dwustronnych plastikowych tabliczek, zawierających małe i wielkie litery alfabetu oraz znaki interpunkcyjne (wym. 4x6 cm, 326 szt). 1 Klocki LOGO-zestaw 150 klocków w funkcjonalnym opakowaniu. Każdy klocek to 4 podstawowe warianty zapisu litery (wielka i mała drukowana oraz wielka i mała wpisana w liniaturę). Pomoc zatwierdzona przez MEN. 4 Instrukcja do klocków LOGO- instrukcja zawiera propozycję zadań i ćwiczeń. 1 Abc- magnetyczne litery w skrzynce do nauki języka polskiego- pole magnetyczne z literami motywujące dzieci do samodzielnej pracy, uczniowie budują słówka, zwroty i krótkie teksty. W skrzynce ze stali nierdzewnej znajduje się 213 dużych i małych liter wykonanych z twardej pianki, powleczonych z jednej strony laminatem, a drugiej folią magnetyczną (wym. skrzynki 31,4x22,5 cm; wys. liter 2 cm) 7 Mały teatrzyk wielofunkcyjny-

Dwustronny stojak, ustawiony stroną kolorowymi postaciami zamienia się w teatrzyk, z drugiej strony jest zielona magnetyczna tablica- można bawić się w sklep, pocztę itp. (wys.110 cm , szer. 65 cm). 1 Pacynki- postacie bajkowe cz.1- 6 pacynek 1 Opowiadania o zwierzętach- historyjki obrazkowe- kolorowe obrazki do opowiadania, uczą rozpoznawania ciągu zdarzeń i ćwiczą płynność wypowiedzi. 8 historyjek obrazkowych (36 kolorowych kart 12x13 cm, pudełko). 1 Reksio i ortografia- program dla uczniów szkół podstawowych, zawiera kompletną wiedzę ortograficzną wymaganą przez program nauczania. Jest zbiorem zasad pisowni oraz gier i zabaw sprawdzających znajomość ortografii. 1 Ćwiczenia rozwijające sprawność ruchową ręki i koordynację wzrokowo- ruchową- H. Tymichova- zbiór przykładowych ilustracji do obrysowywania jednym ciągłym ruchem wraz komentarzem metodycznym. 1 Podstawa do ścieżek magnetycznych- wym. 36x30x14 cm. 2 Ścieżki magnetyczne II - poziom łatwiejszy- zabawa ścieżkami rozwijająca sprawność motoryczną rąk, koordynację wzrokowo-ruchową, precyzję ruchów. W skład zestawu wchodzi: 6 plastikowych plansz ze szlaczkami (34,5x25 cm), 6 magnetycznych figurek (wys. 3,5cm, uchwyt 6 cm) 1 Magnetyczne pionki - 6 magnetycznych pionków o wys. 3,5 cm, uchwyt 6 cm. 1 Twister sensoryczny- 6 elastycznych krążków z kolcami - zapewniają kojącą symulację dotykową, rozwijają mięśnie śródreżca. Śr.15 cm gr. 3 cm 1 Złap piłkę- tyżka zręcznościowa z piłką, zabawa polegająca na łapaniu piłki, co pozwala rozwijać koordynację wzrokowo-ruchową, zręczność. (dł. 38 cm, śr. piłki 6,5 cm). 8 Gra multimedialna Czytam i piszę interaktywna nauka języka polskiego. EduSensus. Nauka liter oparta na zabawie, pracując z programem dzieci miną rozwiązują rebusy, krzyżówki, tworzą rymowanki, słuchają piosenek. Program przeznaczony również do pracy indywidualnej. 1 Multimedialny program do terapii i diagnozy dysleksji .Eduterapeutica. Dysleksja-pakiet multimedialny wspomagający profilaktykę, diagnozę i terapię pedagogiczną dzieci od 5 do 9 lat ze szczególnym uwzględnieniem specyficznych problemów w nauce czytania i pisania. 1 Gry czytelnicze -część 1 Irena Majchrzak-zestaw kart z fragmentami tekstów i ilustracji przeznaczony do nauki czytania ze zrozumieniem. Ćwiczenie polega na samodzielnym dopasowaniu wyrazów, a potem zdań do właściwych obrazków. 7 Liczby w kolorach - walizka z przegródkami zawiera 200 sztuk klocków z tworzywa, reprezentujących liczby od 0 do 10 12 Duże liczydło stojące - zawiera 100 koralików rozłożonych w 10 rzędach z kolorystycznie wyróżnionymi piątkami i przekroczeniem pięćdziesiątki. Wymiary 85x120cm. 2 Matematyka na wesoło zbiór łatwych do przeprowadzenia ćwiczeń, które za pośrednictwem sztuki wprowadzą podstawowe zagadnienia matematyczne. Dzieci zapoznają się z matematyką używając farby, papieru, plasteliny, gałązek ,kleju, klocków i wielu innych materiałów plastycznych. 2 Magnetyczne krążki i znaki arytmetyczne - 100 dwukolorowych krążków magnetycznych (śr. 5 cm); 25 magnetycznych krążków ze znakami arytmetycznymi +,-,=,>,< .walizeczka. 2 Złotówki edukacyjne - banknoty - 40 papierowych banknotów złotych, największy13,5x6,5cm, najmniejszy 11x5,5cm , drukowane jednostronnie. 4 Złotówki edukacyjne - monety - estetyczne i realistyczne monety ułatwiają dzieciom przeprowadzenie obliczeń pieniężnych . Wykonane z tworzywa. 4 Oś liczbowa 0 -100 - wymiar 6x102 cm, wykonana z

samoprzylepnego papieru, można na nich pisać wielokrotnie mazakiem suchościernym. 4 Oś liczbowa 0 -20 - wymiar 6x44 cm, wykonana z samoprzylepnego papieru, można na nich pisać wielokrotnie mazakiem suchościernym. 4 Komplet kostek matematycznych w 3 kolorach - umożliwiają przeprowadzenie zabaw dydaktycznych na każdym poziomie nauczania. Trzy kolory umożliwiają ustalenie zarówno kolejnych składników lub czynników, jak też tworzenie liczb trzycyfrowych. 36 kostek sześciennych o boku ok. 1,2 cm, na kostkach nadruk kropek 1-6 w układzie klasycznym 4 10 tabliczek + 1000 kołeczków (zestaw) - drewniana tabliczka posiada 100 otworków w 10 rzędach po 10, w których umieszczane są kołeczki z tworzywa. Układ tabliczek pozwala na wszechstronne wykorzystanie pomocy jako konkrety na lekcjach matematyki. Tabliczka ma wymiar 15x15x1cm i wykonana jest z solidnego drewna bukowego. Kołeczki występują w 5 kolorach . Ich średnica wynosi 0,7 cm a długość 1,2 cm - wykonane są z wysokiej jakości tworzywa w kształcie walców. 2 Mozaika kwadratów prosta w formie mozaika do zabawy sekwencjami i ornamentami . Poznając geometryczne prawidłowości dzieci mogą układać z kwadratów fantazyjne obrazki. Podstawa z tworzywa, 350 kwadratów w 12 kolorach (wym. ok. 2,3 x 2,3cm) 12 Geoplany - dwustronny, siatka 5 x 5 i okrąg 24 punkty, długość boku 15 cm 12 Zapasowe gumki do geoplanów 2 Karty do geoplanów - seria łatwe -12 dwustronnych kart z tworzywa (16 x16 cm) 2 Karty do geoplanów - seria symetria - 12 dwustronnych kart z tworzywa (16 x 16 cm) 2 Małymi kroczkami zegar zestaw kart pracy przeznaczony dla n-li klas I - III. Opracowanie przygotowane dla dzieci z trudnościami edukacyjnymi, które wymagają dużej ilości powtórzeń i ćwiczeń utrwalających. 2 Duże korale z kartami aktywności w komplecie znajduje się 120 dużych koralików z kolorowego trwałego tworzywa (6 dużych kształtów). Załączone dwustronne karty aktywności zawierają dwa rodzaje zadań. Z jednej strony zamieszczony jest kolorowy wzór do wiernego odtwarzania. Na odwrocie karty przedstawiono wzór z oznaczeniem kształtu. Dzieci mogą nawlekać korale na drewniane trzpienie lub sznurki. 4 Kwadraty kolorowe -wysokiej jakości liczmany w kształcie kwadratów. Grubość elementów i przyjemne w dotyku tworzywo zachęcają dzieci do liczenia. Ograniczenie kolorystyki do 4 barw ułatwia wizualne przedstawienie działań arytmetycznych . 400 kwadratów o boku 2,5 cm wykonanych z trwałego tworzywa o grubości 0,5 cm; w 4 kolorach: zielonym, żółtym, czerwonym i niebieskim; umieszczone w trwałym opakowaniu 4 Talerzyki kolorowe - 1000 sztuk - ekonomiczny zestaw liczmanów dla całej klasy. Talerzyki mają karbowane brzegi, dzięki czemu można je ustawić w stosiki. Wysokość stosików można porównywać i przeliczać. 2 Tarcza zegarowa z systemem kół zębatach - trwałe i estetyczne tarcze zegarowe posiadają wbudowany system kół zębatach, dzięki czemu automatycznie zachowane są relacje minut i godzin w trakcie ćwiczeń. W zestawie jedna tarcza demonstracyjna 34 cm i 24 tarcze uczniowskie o średnicy 10 cm wykonane z estetycznego i trwałego tworzywa 2 Klepsydry - w komplecie 2 szt. klepsydr piaskowych, wys. 9 cm. Wykonane z tworzywa sztucznego. Jedna przesypuje piasek w trakcie 2 minut, a druga w trakcie 1 minuty. 2 Klocki logiczne dla dzieci - duże - 60 klocków w 5 kształtach, wymiary dużych figur: kwadraty o boku 7,6cm, koło o

średnicy 7,6 cm, trójkąt o boku 7,6 cm, prostokąt 7,6 x 3,8 cm sześciokąt o boku 4 cm, kartonowe pudło z wkładką. 10 Klocki logiczne -małe - 60 figur w małym, kieszonkowym formacie, 5 kształtów, pudełko z tworzywa 12 Nasadka Comfort - klasyczna nasadka wykonana z wysokiej jakości tworzywa, zaprojektowana tak, aby trzymać palce w prawidłowej pozycji do pisania 21 Liczmany - 18 dwustronnych lizaków z liczbami, dł. 14 cm 12 Waga szalkowa - metalowa - wymiary 14 x 17 x 40 cm , bez odważników 2 Odważniki - 1, 5-, 10-, 20-gramowe, 76 sztuk 20x1g, 20x5g, 20x10g, 16x20g, wykonane z tworzywa - prostokątne 2 komp. Trening matematyczny - zestaw kart , który pozwala ćwiczyć wykonywanie podstawowych działań arytmetycznych. Wykonane z tworzywa karty drukowane są dwustronnie, z jednej strony zadanie, z drugiej odpowiedź. Stąd też nadają się do pracy w parach. 120 dwustronnych kart wykonanych z estetycznego tworzywa, wymiar karty ok. 4,5 x 8,5 cm, nadrukowana dolna linia wskazuje poprawność trzymania karty. Mnożenie do 100 2 Dzielenie do 100 2 Dodawanie do 25 1 Stoper klasowy praktyczny i łatwy do zastosowania w klasie. Można nim mierzyć czas do różnych obliczeń i eksperymentów. 2 Pakiet MANGO przygoda z pogodą, na ziemi, w kosmosie I, II, III - interaktywne gry umożliwiające dzieciom zdobycie podstawowej wiedzy na temat zjawisk i praw przyrody oraz przeprowadzanie rzeczywistych eksperymentów naukowych. Pakiet zawiera 3 gry edukacyjne Przygoda z pogodą, Przygoda na Ziemi, Przygoda w kosmosie. Wersja jednostanowiskowa. 1 zestaw Lornetki -posiadające 10-krotne powiększenie, dzięki temu możliwa jest obserwacja zwierząt z dalekiej odległości. Waga ok. 214 gram, co pozwala na korzystanie z nich dzieciom. Pasek na stałe przymocowany do lornetki. Otwór średnicy 25 mm, co zapewnia przy świetle dziennym nieograniczoną jakość obserwacji. 11 Modele cyklu rozwoju żaby - zestaw składa się z 4 figurek. Wielkość figur: 5-7 cm. Wykonane z tworzywa sztucznego. 1 Duży pojemnik z lupą - do obserwacji skarbów zebranych podczas wycieczki. Milimetrowa podziałka na dnie umożliwia pomiar. Powiększenie 2x i 3x wys. 10 cm, śr. 11 cm 11 Ekran - ścienny manualny ze sprężonym mechanizmem zwijania. Materiał ekranu matowy w proporcji 4:3. Wysokość wysuwu ekranu regulowana dzięki mechanizmowi blokowania, który zabezpiecza przed samoczynnym zwijaniem. Obudowa zabezpiecza ekran przed kurzem. Wymiary: 128x171, przekątna 214cm. 1 Przewodnik przyrodniczy na wycieczkę- książka zawiera informacje o najczęściej spotykanych zwierzętach, roślinach i grzybach. Zaprezentowane są typowe cechy ułatwiające rozpoznanie gatunków. Książka zawiera 750 barwnych ilustracji. 5 Małe obserwatorium glebowe - dzieci mogą oglądać podziemny i nadziemny rozwój rośliny. Wystarczy wsypać ziemię i umieścić w niej nasiona. Obserwatorium może ukazać podziemną działalność dżdżownic. Pojemnik z tworzywa, wentylowana pokrywa, 4 opakowania kolorowego granulatu, instrukcja 1 Na polu, w lesie, na łące pomoce dydaktyczne- pomoc przeznaczona jest do kształcenia zintegrowanego z przewagą treści o charakterze środowiskowo-ekologicznym. Możliwość manipulacji elementami pobudza aktywność dzieci. Plansze przedstawiają środowiska: pola , lasu i łąki, zawierają ilustracje zwierząt i roślin, które przy pomocy rzepów można nanosić na duże plansze. 1 komp. Stemple przyrodnicze - Duże stemple przedstawiające różnorodność

motywy przyrodnicze: liście i owoce drzew, zwierzęta leśne i ich ślady. 2 komp. Stacja meteorologiczna - to wszystkie niezbędne przyrządy do obserwacji podstawowych parametrów klimatycznych na jednym pionowym drążku. Dzieci mogą rejestrować: temperaturę powietrza, prędkość wiatru, kierunek wiatru, opady atmosferyczne. Wbudowany zegar słoneczny pozwala odczytać czas. Długość drążka 116 cm. 1 Wędrujące owady- gra ucząca rozpoznawania kolorów owadów, miejsca ich przebywania. 3 Plansze dydaktyczne Polska przyroda - plansze o estetycznej kolorystyce i czytelnie rozłożonej treści. Wykonane z kredowego papieru i zaopatrzone w metalowe listewki u góry i na dole. Wymiar 70x100 c. Tytuły plansz: Ptaki śpiewające, Ptaki wodne, Mieszkańcy lasów. 3 Botaniczne wycinanki - 96 liści i 114 kwiatów kolorowych pozwolą stworzyć botaniczne kolaże - to elementy w różnych kształtach i kolorach wykonane z kartonu. Instrukcja z pomysłami. 10 Układ słoneczny- model ruchomy ukazuje Słońce i 9 planet w ruchu. Słońce jest podświetlane od środka żarówką i oświetla krążące wokół planety. Model jest uproszczeniem Układu Słonecznego. Kopułę Słońca można wymienić na przezroczystą półkulę wyświetlającą najważniejsze gwiazdozbiory. Wymiary: dł. 34,5 cm, szer. 26 cm, wys. 17cm. Instrukcja w języku polskim. 1 Budujemy domki dla ptaków - 12 projektów, w zestawie są: przycięte drewniane elementy i schemat instrukcji wykonania domku dla ptaków, kołki, gwoździe, papier ścierny. 1 Dbamy o nasze środowisko - układanka ukazująca dobre i złe zachowania człowieka wobec przyrody (pary obrazków), 34 karty(9x9 cm) z grubego kartonu i instrukcja. 1 Ekologiczny recykling- gra- uczy rozpoznawania surowca, z którego zrobione są różne przedmioty i zachęca do sortowania odpadów. 5 pojemników (20x19x10 cm), 35 fotografii odpadów, instrukcja, walizka. 1 Makatka przyrodnicza - las, staw - kolorowe, wykonane z materiału makatki posiadające ruchome elementy z rzepami, pozwalają dzieciom na swobodną manipulację, umożliwiając poznanie środowisk naturalnych. Co żyje w wodzie, a co pod ziemią, jaki jest cykl życia motyla i ryby? Wymiar: 50x70 cm. 2 Mini szklarnia - Dzieci mogą obserwować wzrost rośliny w klasowej mini szklarni. Wentylator pokrywy pozwala na regulację temperatury. Wykonana z mocnego tworzywa. Wys. 26 cm, śr. 24 cm. 1 Studium podsłuchiwanie owadów- można nie tylko obejrzeć, ale przede wszystkim posłuchać ROZMOWY OWADÓW. Wyposażone w lupkę i słuchawkę. Działa na baterie. Wys. 9 cm. 1 Duże stemple zwierzęta na wsi- 6 dużych stempli o średnicy 7,5 cm, wygodny uchwyt z tworzywa 4 cm. 1 komp. Dziecięcy teleskop - służy do obserwacji obiektów na wycieczkach w terenie , wymiary 19 x46 x 8 cm powiększenie 20 - 30 - 40 krotne, okular 30 mm 6 Piłka dmuchana - sortowanie śmieci- na powierzchni piłki umieszczone są obrazki przedmiotów codziennego użytku. Dzieci rzucając piłkę do siebie i łapiąc oburącz patrzą na obrazek koło lewego kciuka i mówią, jak należy sortować pokazane śmieci. 1 Owady małe figurki- kolekcja figurek owadów: konika polnego, biedronki, chrabąszcza, motyla, pająka i innych - razem 15 figurek z tworzywa. Umożliwiają naukę cech charakterystycznych budowy owadów. 1 komp. Patyczkowe owady do dekoracji - 24 sztuki, 6 różnych wzorów wykonanych z grubej kolorowej tektury, dł. 18 cm. 1 komp. Pieczątki cyklu rozwoju żaby i motyla - drewniane pieczątki z gumowym odciskiem kolejnych faz

rozwojowych żaby, motyla. Pieczątki wykonane są na grubym drewnianym uchwycie. Po 4 pieczątki w zestawie różnej wielkości: największa 6x6cm, najmniejsza 3x3cm, grubość uchwytu 2,2 cm, grubość stempla 3 mm. 2 komp. Młody obserwator: Co w trawie piszczy?, Owady, Ptaki jezior i rzek, Runo leśne- zeszyty edukacyjne zawierające barwne ilustracje, ciekawe opisy. Format A4, do każdego zestawu dołączone quiz wiedzy, naklejki lub plakat albo płyta. 1 zestaw Mój pierwszy przewodnik: jaki to kwiat? , Jakie to drzewo?, Jakie to zwierzę? - ciekawe przewodniki, wprowadzające dzieci w świat przyrody. Przedstawiają pomysły i propozycje, jak obserwować i poznawać świat wokół nas. 64 strony, format: 13x19 cm, 50 gatunków, kartonowa oprawa + obwoluta PCV. 1 zestaw Dni tygodnia, pory roku i miesiące - publikacja zawierająca gry, zabawy i ćwiczenia ułatwiające zapamiętywanie nazw dni tygodnia, pór roku i miesięcy. Podręcznik 80 str + 70 kart ćwiczeń. 1 Środowisko - karty pracy: autor: M. Kraszewska, wyd. WIR, 50 stron A4. Karty omawiają charakterystyczne dla danego sezonu procesy i zjawiska przyrodnicze. 11 Preparaty mikroskopowe - 12 szkiełek z 36 różnymi preparatami (grzyby, zwierzęta itp.) 1 zestaw Preparaty mikroskopowe - gotowe preparaty biologiczne opisane i zapakowane w drewniane pudełko. Każdy zestaw zawiera tkanki roślinne i zwierzęce (zestaw 25 preparatów) 1 zestaw Stacja pogody- zestaw- zawiera 3 przenośne przyrządy meteorologiczne: termometr, barometr i higrometr. Średnica przyrządów 7,6 cm. 1 zestaw Karmnik dla motyli - do obserwacji motyli w ogrodzie lub zza okna szkolnego. Wykonany z tworzywa. Wymiar 14x7x10 cm. 1 Przewodnik do plecaka Poznajemy owady, Poznajemy ptaki wokół nas, Poznajemy rośliny chronione, Poznajemy zwierzęta chronione Poznajemy rośliny i zwierzęta lasów- Wyd. Mulico, format 11x18 cm 1 zestaw Modele cyklu rozwoju motyla - figurki - 4 figurki z tworzywa, ok. 5-7 cm 1 komp. Odgłosy przyrody - publikacja zawiera 20 zagadek składających się ze ścieżki dźwiękowej oraz kart ze zdjęciami. Format A4, oprawa: teczka, zeszyt A5, 8 str., plansze płyta CD, plastikowe kieszonki 1 Książki z różnymi zadaniami i pomysłami na eksperymenty przyrodnicze i podpatrywanie ptaków lub owadów. Format 14x21, 72 strony. Aktywny przyrodnik. Ptaki. 2 Aktywny przyrodnik. Owady 2 Mały ogrodnik- obserwatorium - pomoc do obserwacji rosnących roślin, ich ukorzenia, wszystkiego, co się dzieje pod ziemią. Wymiary: 42x42x10 1 Komplet małego odkrywcy - zawiera pojemnik z tworzywa z uchwytem i wentylowaną pokrywą (wys. 30 cm), siatkę, lupę (dł. 23 cm), pęsetę, instrukcję. 6 Podwójna lupa - posiada dwa szkiełka powiększające - 2x i 4x. Zbiorniczek wyposażony w otwory umożliwiające oddychanie badanym owadom. Wewnątrz trzy pojemniki wysuwane teleskopowo. Wym. śr. 7cm, wys. 8cm. 11 Dwustronne plansze- owoce, warzywa- kolorowe plansze 2 Mikroskop JAJO - mikroskop i kamera w jednym z możliwością do podłączenia do komputera, powiększenie od 50 do 400 razy. Możliwość robienia zdjęcia oglądanym obiektom. 1 Program edukacyjny Poznajemy miasta Polski- w zestawie 20 plansz A3: zdjęcia i uproszczone rysunki oraz herby miast, książeczka z legendami oraz rysunkami do pokolorowania 1 Cykl życia - karty - 3 serie kart po 5 elementów pozwalające dzieciom zapoznać się etapami rozwoju motyla, żaby i ptaka. Karty wykonane z tworzywa sztucznego, 15 kart o wym. 16x16 cm. 1 komp. Ruchomy

kalendarz - kolorowy estetyczny kalendarz. Zestaw zawiera: tablicę magnetyczną 70x50 cm, magnesy, kompatybilne elementy pogodowe (19), rodzaje zajęć aktywności (18), kolejne dni miesiąca, (31), liczby (10) fazy księżyca (8), strzałki do oznaczania, ramki do oznaczania dni świątecznych w kalendarzu. 1 Sortowanie odpadów- sprzątanie planety- gra planszowa, plansza 39x39 cm, 4 ciężarówka, 20 pojemników do sortowania. 2 Kompas wielofunkcyjny- kieszonkowy instrument optyczny z różnymi możliwościami wykorzystania. Lornetka, szkło powiększające, kompas, lusterko. Wym. 4cm x4cm x9,2cm 11 Duże stemple pogoda - zestaw stempli 10 sztuk o wym. 4cm. 1 komp. Mikroskop z preparatami - powiększenie 100- 200- i 300-krotnym. Od przedniej strony znajduje się 6 szkiełek z 18 preparatami 1 Ekosystem jeziora- plansze - pomoc edukacyjna o wymiarach 100x70 cm, 1 komp. Ekosystem pól i łąk- plansze - pomoc edukacyjna o wymiarach 100x70 cm, 1 komp. Wizualizer Easi-View - urządzenie umożliwiające pokazanie całej grupie wykonywaną czynność, obiekt trójwymiarowy lub płaski. Za jego pomocą można wykonać zdjęcie lub film, z możliwością przegrania na komputer. Wizualizer posiada wbudowany mikrofon. 1 Rzutnik View - urządzenie do oglądania przedmiotów 3 D lub plansz w formacie A4, może być odtwarzany na tablicy multimedialnej. 1 Aplikacje na ścianę- Drzewo i jego mieszkańcy- drzewo wykonane z tektury, wym. 117x178 cm, w zestawie: 10 zwierzątek, 79 liści, 24 żołądziej. 1 Gra Grzybobranie - gra planszowa 2 Gra Pracowite pszczołki i biedronki- gra planszowa 2 Mikroskop stereo- urządzenie posiadające dwie głowice, możliwość regulowania odległości okulara. Powiększenie mikroskopu 20-krotne. 1.

2) Wspólny Słownik Zamówień (CPV): 39.16.21.10-9, 39.16.21.00-6.

3) Czas trwania lub termin wykonania: Okres w miesiącach: 1.

4) Kryteria oceny ofert: najniższa cena.

CZĘŚĆ Nr: 3 NAZWA: Szkoła Podstawowa w Rakowcu.

1) Krótki opis ze wskazaniem wielkości lub zakresu zamówienia: Program multimedialny: Dysleksja Pakiet I jest połączeniem dwóch nowatorskich produktów: zestawu materiałów multimedialnych wspomagających naukę liter - Litery i zestawu materiałów wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu. 1 Program multimedialny: Dysleksja Pakiet II obejmuje dwa produkty: Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisania oraz Trening słuchania, czytania i pisania cz.1. Programy te zawierają kompleksowy materiał pozwalający na diagnozę, a następnie przeprowadzenie zajęć korekcyjno-kompensacyjnych z uczniami z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową. 1 Program multimedialny: Sposób na dysleksję - program komputerowy wspomagający terapię pedagogiczną, zawiera kilkanaście ćwiczeń rozwijających umiejętności językowe - łączenie głosek w sylaby i wyrazy, analizę słyszanych wyrazów i sylab i ich sprawne rozpoznawanie w mowie i w piśmie. 1 Program multimedialny: Dyslektyk 2 - program komputerowy do wspierania terapii pedagogicznej, zawiera kilkanaście atrakcyjnych gier rozwijających analizę wzrokową i słuchową, ćwiczących koncentrację uwagi i sprawdzających

znajomość ortografii . Ćwiczenie analizy wzrokowej i koncentracji uwagi . 1 Pakiet Czytam i Piszę oraz gra matematyczna Stare Zamczysko - interaktywny program edukacyjny dla dzieci, który uczy czytać i pisać. Program ten wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się czytać płynnie i ze zrozumieniem oraz przyswoi sobie reguły poprawnego pisania. 1 Plansze demonstracyjne ułatwiające nauczycielom codzienną pracę -przeznaczone do pracy zbiorowej w kręgu, - sprzyjają rozwijaniu umiejętności mówienia, dyskusowania, wymiany myśli twarzą w twarz, umożliwiają kontakt społeczny. 2 Obrazki do czytania globalnego - rozwijają umiejętność czytania i pisanie (w zakresie możliwym do osiągnięcia przez ucznia niepełnosprawnego intelektualnie). 2 Obrazki do rozwijania procesów analizy i syntezy słuchowej. Celem tych obrazków jest zainteresowanie uczniów klas 0 - III szkoły podstawowej z zaburzeniami rozwoju mowy dzieci oraz wyjaśnienie wpływu tych zaburzeń na trudności szkolne, a w szczególności na trudności związane z czytaniem i pisanem. 2 Klocki rozwijające logiczne myślenie i koordynację wzrokowo-ruchową np. Geomag - pobudzają do konstruowania unikalnych form, rozwijają kreatywność, pomagają zrozumieć podstawy geometrii, matematyki, chemii oraz zasady przyciągania pola magnetycznego, budowy atomu i struktur układu cząsteczek, posiadają właściwości terapeutyczne i antystresowe. 3 Materiały: papier ksero A4 6 ryz bloki rysunkowe A4 białe 10 szt. bloki rysunkowe A4 kolorowe 10 szt MATMOLUDKI - WYSOKOGÓRSKA ŁAMIGŁÓWKA. Edukacyjny program zawierający ćwiczenia matematyczne z elementami logiki CD Projekt. 1 MATMOLUDKI - LOGICZNA PODRÓŻ. Edukacyjny program zawierający ćwiczenia matematyczne z elementami logiki. 1 Zestaw programów: DODAWANIE I ODEJMOWANIE oraz MNOŻENIE I DZIELENIE. Zabawy multimedialne z elementami ćwiczeń matematycznych. 2 zestawy MATEMATYCZNA KRAINA. Edukacyjny program dla dzieci w wieku od 5 do 10 lat zawierający zabawy matematyczne. 2 MATEMATYCZNA PRZYGODA . Edukacyjny program dla dzieci w wieku od 5 do 10 lat zawierający zabawy matematyczne w formie ćwiczeń, zadań, zagadek, łamigłówek, rysunkowych zabaw i konkursów. 1 MATEMATYKA ZOO. Matematyczna gra edukacyjna dla ucznia klasy I szkoły podstawowej. Zawartość programu: liczby naturalne w zakresie 1 - 12; rozpoznawanie kształtów i kolorów; proste oznaczanie i odczytywanie czasu; wskazywanie liczb ze słuchu; liczenie w pamięci; łączenie liczb w pary; łączenie przedmiotów w zbiory; porządkowanie przedmiotów według kolejności i rozmiaru. 1 PODSTAWY MATEMATYKI WCZESNOSZKOLNEJ I TABLICZKI MNOŻENIA. Program kompensacyjny dla uczniów młodszych, klas I-III szkoły podstawowej, mających trudności w nauce matematyki. 2 1. PORUSZ ROZUM. Multimedialny kurs kreatywnego myślenia i zabawy logiczne, zawierający ćwiczenia wzrokowo-słuchowe, językowe oraz matematyczno - pamięciowe, wspomagający rozwój psychoruchowy. Dodatkowo w programie znajduje się zestaw ćwiczeń ruchowych. 1 POTĘGA ROZUMU to symulacja 12 ciekawych problemów do rozwiązania; wskazanie metod kreatywnego i niestandardowego rozwiązywania problemów; nauka logicznego myślenia; zwiększenie ilorazu inteligencji IQ. 2 Puzzle - ODEJMOWANIE: 3- elementowe puzzle do przeliczania

zbiorów, przedmiotów lub wykonania działań odejmowania w zakresie 10; 12 puzzli o wym. 16,5cm x 8cm. 2 Puzzle - DODAWANIE: 3- elementowe puzzle do przeliczania zbiorów, przedmiotów lub wykonania działań dodawania w zakresie 10; 12 puzzli o wym. 16,5cm x 8cm. 1 LICZMANY - pomoce demonstracyjne Zestaw owoców, 6 różnych owoców do zabawy, sortowania, przeliczania i ważenia, 108 szt., w 6 kolorach, dł. od 3cm do 5,5cm. 1 DUŻA KOSTKA Z KROPKAMI Duża kostka z tworzywa, doskonała do zabaw i gier grupowych; długość boku 10cm. 1 DUŻA KOSTKA Z LICZBAMI Duża kostka z tworzywa, doskonała do zabaw i gier grupowych; długość boku 10cm. 1 MAŁA KOSTKA Z LICZBAMI Kostka wykonana z pianki o długości 5cm, w zestawie znajdują się 2 kostki. 2 1. PLUS I MINUS - układanka matematyczna Układanka matematyczna z obrazkami, które wprowadzają działania dodawania i odejmowania w zakresie 10; wymiary po ułożeniu 8,5x8,5cm. 2 MINI ZEGARY - Zegary służące do pracy indywidualnej, do odczytywania i ustawiania godzin na tarczy; średnica 10,4 cm. W zestawie znajdują się 2 zegary. 2 ZBIORY I LICZBY - dziesięć kart ze zbiorami obrazków, do których przyporządkowujemy jego liczbę. Karty wykonane są z tworzywa sztucznego; 20 kart o wym. 13cm x 13cm. 1 KALENDARZ - zestaw Tablica magnetyczna, na której można umieszczać różne elementy kalendarza: dni tygodnia, miesiące, pór roku, ich trwania, początku i końca. Kalendarz ułatwi także obserwacje natury i zjawisk atmosferycznych, włączając różne zmienne z nim związane: temperatura, ubiór itp. ilustracje posiadają magnes, dzięki czemu można dowolnie manipulować nimi na tablicy. Tablica magnetyczna o wym. 70x50 cm, 4 ilustracje z porami roku, 16 ilustracji - puzzli, z których można utworzyć każdy krajobraz klimatyczny, 6 strzałek w kolorze żółtym, czerwonym i niebieskim, 31 kartoników(cyfr od 1 do 31), 17 kartoników (do ułożenia roku), 10 winiet z zajęć szkolnych, torba z magnesami samoprzylepnymi, przewodnik pedagogiczny i plan zajęć. 1 MATEMATYKA TERAPIA PEDAGOGICZNA. Program komputerowy - Część I Europa, Część II Afryka: Matematyka - terapia pedagogiczna jest serią programów wspomagających naukę, diagnozę i terapię zaburzeń umiejętności matematycznych. 2 Klik wyspa tajemnic- gra edukacyjna. Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym przeznaczona jest dla dzieci w wieku 6-9 lat. 1 Matematyka dodawanie i odejmowanie - program multimedialny. W bajkowej krainie zwierzęta uczą dzieci podstaw matematyki: dodawania, odejmowania oraz porównywania liczb. 2 Młody Einstein. Czytam i liczę. Ćwiczenia z literkami, cyferkami i słowami. Uczy czytać, liczyć i rozumieć. 1 Liczę z Reksiem - program edukacyjny - połączenie multimedialnej przygody z nauką i kompleksowym sprawdzeniem znajomości matematyki z zakresu nauczania początkowego. 2 Tablica z przyborami szkolnymi standard. Przyrządy tablicowe przeznaczone są dla wszelkiego typu szkół jako oprzyrządowanie tablicy. W komplecie jest trójkąt 45, trójkąt 60, kątomierz, liniał 1m, cyrkiel oraz trójnóg cyrkla. 1 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 1 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 2 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 3 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 4 Liczę w pamięci dodawanie i odejmowanie PUS cz. 5 Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych, które służą

poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby oraz doskonaleniu umiejętności symbolicznego zapisu działań. 1 zest. Drewniana waga szalkowa - przeznaczona do pierwszych eksperymentów dziecka z ważeniem, a także do organizowania zabaw tematycznych (np. w sklep lub kuchnię). Szalki wagi z estetycznego i trwałego tworzywa zawieszona na haczyku 1 Głowa pełna liczb - gra matematyczna wymagająca intensywnego liczenia w pamięci. Zawartość: głowa z miękkiego tworzywa, 3 kostki liczbowe 1-6, 3 kostki liczbowe z cyframi 0,1,2,7,8,9, klepsydra, notatnik do zapisywania wyników, całość umieszczona w trwałym kartonowym pudełku 1 Cyferki z magnesem w wiaderku - do przyklejania np. na lodówkę. 1 Gra Bingo Granna - gra losowa. Prowadzący grę losuje numery, kto pierwszy ułoży na swojej planszy rząd ten wygrywa. 1 Bączek - pomoc w nauce liczenia, wykorzystywany na wiele sposobów. Zestaw zawiera 2 bączki o wysokości 4cm i drewniana plansza. 1 Kropki matematyczne - gra ruchowa. Zawartość: mata z wytrzymałego winylu o wymiarze 122 x 152 cm, 2 duże kostki sześciennie z nadrukowanymi liczbami od 1 do 6, 1 duża kostka sześcienna z nadrukowanymi znakami + i -, kostki mają bok długości 12,7 cm i wykonane są z estetycznej pianki, 28 kartonowych żetonów, całość umieszczona w trwałym kartonowym pudełku. 1 Multimedialny program edukacyjny Ćwiczenia dla klasy 1 szkoły podstawowej - zawiera szereg ćwiczeń i zadań przeznaczonych dla dzieci w wieku 6-8 lat. 1 Wielkie zakupy Ami Play. Zawartość pudełka: sztywna lakierowana plansza, 108 plakietek z obrazkami produktów, pieniądze do gry, 4 koszyczki na zakupy, 4 różnokolorowe pionki, 25 kart niespodzianek, 2 kostki, instrukcja. 2 Gra logiczna Kot i mysz - wielopoziomowa, zawiera 48 zadań do rozwiązania. Zadania mają 4 stopnie trudności. 1 Młody Einstein - Ćwiczenia logiczno pamięciowe. Wszystkie ćwiczenia dostępne w 3 stopniach trudności, co pozwala dopasować je do rozwoju dziecka. 1 Gra logiczna Liczby w rozumie. Gra liczbowa polegająca na wykonywaniu działań matematycznych za pomocą kamieni. 1 Puzzle edukacyjne - dodawanie i odejmowanie. Zabawa językowa, która łączy układanie puzzli z nauką. Układanka w zakresie 100 przeznaczona dla dzieci, które rozpoczęły już naukę w szkole i doskonaliły swoje umiejętności arytmetyczne. W pudełku znajdują się 2 komplety puzzli i dwie plansze do zadań. Gra przeznaczona dla jednego lub więcej graczy, w wieku 8-9 lat. 1 Gra edukacyjna - Figurki Smoka Obiboka. Zawartość pudełka: 4 dwustronne plansze, 72 kolorowe elementy, kostka z kolorowymi oczkami, kostka z figurami geometrycznymi, instrukcja. 1 Logo-Gry to zestaw 26 gier, które wspomagają i uatrakcyjniają terapię logopedyczną dzieci z zaburzeniami słuchu i mowy, a także dzieci z autyzmem, mutyzmem i opóźnionym rozwojem umysłowym. 1 Pakiet LOGOPEDIA - program przeznaczony do terapii mowy dzieci w wieku szkolnym, umiejących czytać, całość programu może być używana również do terapii mowy dzieci młodszych - wszystkie głoski, sylaby, wyrazy i zdania są nagrane i dziecko może je odsłuchać. 1 Logo Obrazki - służy do kształtowania prawidłowej wymowy u dzieci i do wspomagania ich harmonijnego rozwoju. 1 Młody Einstein - Czytamy i Liczymy (pakiet 3xCD) Pakiet składa się z 3 zestawów gier i ćwiczeń edukacyjnych: 1. Młody Einstein - Czytam i liczę - ćwiczenia z literkami, cyferkami i słowami, uczy czytać, liczyć i rozumieć. 2. Młody Einstein - Ćwiczenia matematyczne -

wprowadza w świat matematyki, uczy liczyć i porównywać. 3. Młody Einstein - Pamięć i spostrzegawczość - rozwija pamięć i koncentrację. 1 pakiet Oprogramowanie edukacyjne Porusz umysł - ogólnorozwojowy program komputerowy narodził się z wiedzy, doświadczeń w pracy i obserwacji rozwoju dzieci. 1 Oprogramowanie edukacyjne Młody Einstein. Rozwijamy inteligencję - program składa się z zestawu gier logicznych przeznaczonych dla dzieci w wieku 8-12 lat. 1 Oprogramowanie edukacyjne Mała akademia kl. 2-3 LK Avalon - program dla dzieci w wieku 7-10 lat, rozwija sprawność i bystrość umysłu. 1 Oprogramowanie edukacyjne Mądra głowa 9-11 LK Avalon - gra edukacyjna. Kolekcja 15 pomysłowych gier i łamigłówek logicznych. Zadania rozwijają intelekt i zdolności logicznego myślenia 1 Potęga rozumu: Łamigłówki dla dzieci - pakiet (część 1 i 2) Pomagając niezbyt bystremu Szeryfowi ująć złodziejzka Miko, dzieci odwiedzają różne epoki historyczne. W każdej z nich mają do wykonania wciągające zadanie, wymagające pomysłowości, sprytu i inteligencji. 1 Idę do szkoły - pakiet gier edukacyjnych - program edukacyjny dla dzieci od 5 do 10 lat. 1 Mała akademia: klasy 2 i 3 szkoły podstawowej - program edukacyjny przeznaczony dla uczniów drugiej i trzeciej klasy szkoły podstawowej (dzieci w wieku 7-10 lat). Program składa się z dwudziestu siedmiu multimedialnych gier i łamigłówek logicznych. 1 YDP Matematyka na wesoło - Kosmiczne pogotowie W grze znajdują się np. ćwiczenia z zakresu jednostek miar (kilometr, metr, centymetr, milimetr, litr, mililitr, kilogram, gram). 1 YDP Matematyka na wesoło - Tajemnicza wiadomość Główne cechy programu: setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych; możliwość śledzenia postępów w nauce - rejestr wyników, tablica rekordzistów. 1 Matematyka to proste! (nowa edycja) - program edukacyjny przeznaczony dla dzieci w wieku od 6-10 lat. Dzieci poznają liczby, działania, figury geometryczne. 1 Młody Einstein: zdolności i talent (pakiet) pakiet zawiera następujące programy z serii Młody Einstein: Rozwijamy wyobraźnię, Ćwiczenia dla bystrzaków oraz Dźwięki, kształty, kolory. 1 Matma na wesoło - pakiet 2 programów Zestaw gier rozwijających zainteresowania i zdolności matematyczne. Przeznaczona dla dzieci w wieku 5-10 lat. 1 Czytam i Piszę 6-10 lat interaktywny kurs języka polskiego - interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6 - 10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisanie. 1 Matematyka 7-8 lat - Wyspa skarbów Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych, obliczeń pieniężnych. 3 Matematyka na wesoło 10-11 lat - Podwodny świat Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych, obliczeń pieniężnych. 3 Matematyka na wesoło 8-9 lat - Niezwykłe wakacje Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych, obliczeń pieniężnych. 3 Matematyka 10-11 lat - Tajemnicza wiadomość Program zawiera ćwiczenia z zakresu: pomiaru temperatury, arytmetyki, mierzenia, obliczeń pieniężnych. 3 Alik wesoła matematyka - program przeznaczony dla wszystkich uczniów młodszych klas szkoły podstawowej, którzy chcą ćwiczyć i doskonalić swoje umiejętności matematyczne. 3 Matematyka - Wesołe Miasteczko Program zawiera ćwiczenia z zakresu: arytmetyki, mierzenia, znajomości figur geometrycznych. 3 Matematyka mnożenie i dzielenie Zadaniem tego programu jest pomoc w

opanowaniu trudnej sztuki mnożenia i dzielenia. 3 Ćwiczenia dla klas 2 i 3 szkoły podstawowej Seria: Edukacja XXI wieku - multimedialny program edukacyjny zawierający szereg ćwiczeń i zadań przeznaczonych dla dzieci w wieku 7-10 lat. 3 Młody Einstein - Ćwiczenia matematyczne Ćwiczenia uczą liczyć i porównywać, rozwijają sprawność liczenia, kształtują myślenie matematyczne. 3 Porusz umysł PLUS Ćwiczenia matematyczno-pamięciowe - program multimedialny wspomagający rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. 3 Program dydaktyczny Didakta Matematyka Płyta CD/DVD zawiera przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości. 2 MATEMATYKA - to proste! - - multimedialna gra edukacyjna przeznaczona dla dzieci w wieku 6-10 lat. Dzieci poznają liczby, działania, figury geometryczne. 3 Plansze interaktywne - program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych. 2 Tabliczka Matematyczna dla klas 1-3 indywidualna (drzewka, grafy) - do nauczania, ćwiczenia i utrwalania materiału z matematyki w klasach 1-3. 2 Głowa pełna liczb - gra matematyczna Zastosowanie: utrwalanie liczenia pamięciowego w zakresie 100, ćwiczenie wszystkich działań arytmetycznych: dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie, szybkość i refleks, nauka matematyki w formie atrakcyjnej zabawy. 2 Zapłata cła - gra w ułamki zwykle Gra ćwiczy umiejętność doprowadzania ułamków do wspólnego mianownika porównywanie ułamków (na dwóch poziomach trudności). 2 Krzyżówka matematyczna Gra sprawdzająca umiejętność dokonywania obliczeń arytmetycznych w pamięci. 2 Wir mnożenia - gra w mnożenie do 100 Gra ułatwiająca utrwalanie tabliczki mnożenia. 2 Układanka Schubitrix - tabliczka mnożenia do 100 Zestaw zawiera 2 układanki o zróżnicowanym stopniu trudności (reguły podobne jak do gry w domino). 2 Makatka do liczenia - system dziesiętny 0-999 umożliwia liczenie, ilustrowanie liczb 0-999, zamienianie na wyższe (niższe) rzędy, grupowanie oraz przeprowadzanie prostych operacji arytmetycznych w zakresie 999. 2 Domino - mnożenie do 100 (4 zestawy) - pozwala ćwiczyć pamięciowe działania na mnożenie w zakresie 100. 2 Odważniki 58 szt. Zawartość zestawu:- łącznie 58 odważników o ciężarze 2000 gram 2 Krzyżówki matematyczne Opracowanie jest oparte na podstawowych działaniach matematycznych: dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu i dzieleniu. Zakres liczbowy do 99,999. 2 Drewniana waga szalkowa - drewniana waga do pierwszych eksperymentów dziecka z ważeniem. 2 System dziesiętny w 4 kolorach - magnetyczny do demonstracji Zawartość: 25 jedności, 12 dziesiątek, 12 setek, 5 tysięcy, wykonane z kartonu z magnesem, pudełko z wkładką do sortowania. 2 Biznes po polsku - gra, której scenariusz i zasady związane są ze światem finansów, obrotem kapitału i strategią inwestowania. 2 Magiczna kula do sprawdzania wiadomości - urządzenie do programowania i organizowania interaktywnych quizów dla 2 - 4 osób. 2 Spectrangle - gra matematyczna - Strategiczna gra, która pomaga intensywnie ćwiczyć pamięciowe liczenie i strategiczne myślenie. 2 Zestaw mini calcula- zestaw 8 talii - gra utrwalająca tabliczkę mnożenia w sposób systematyczny i planowy. 2 Układanka schubitrix- dodawanie i odejmowanie do 1000 Elementy układanki w kształcie trójkąta - na każdym z boków zapisane są zadania lub odpowiedzi (reguły podobne jak do gry w domino). 2 Puzzle systemowe - liczenie od 0 do

1000 Pomoc dydaktyczna do samodzielnej pracy ucznia. 2 Puzzle systemowe- tabliczka mnożenia Pomoc dydaktyczna do samodzielnej pracy ucznia. 2 Wielokątne klocki konstrukcyjne - to zestawy trójkątów równobocznych, kwadratów, pięciokątów foremnych i sześciokątów foremnych, które można łączyć z sobą tworząc modele wielościanów. 2 PUS Liczę w pamięci 2 Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych. 6 PUS Liczę w pamięci 4 Mnożenie i dzielenie w zakresie 100 Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych. 6 PUS Liczę w pamięci 5 Dodawanie i odejmowanie w zakresie 1000 Książeczki z serii Liczę w pamięci to bogaty zbiór zadań dotyczących czterech podstawowych działań arytmetycznych. 6 PUS Matematyka na wesoło 3 Zadania tekstowe I cz. Książeczka uczy: przeliczanie, liczebniki porządkowe, zadania rymowane, dopełnianie, porównywanie, położenia obiektów - kolejność/ miejsce w rzędzie, obliczenia pieniężne. 6 PUS Matematyka na wesoło 4 Zadania tekstowe II cz. Książeczka zawiera: pytania jako zadanie, zadania związane z kupowaniem, odpowiedź z luką, zbiory jako ilustracja graficzna zadania tekstowego, zbiory w aspekcie porządkowym, dopełnianie, zakupy świąteczne, zadania tekstowe - poprawne czy błędne?, uzupełnianie, teksty zadania, mnożenie i dzielenie - przekształcanie zadań, zadania o przeciwnych warunkach, drzewko jako ilustracja zadania tekstowego, wierszowanki, grafy strzałkowe, ważenie, obliczenia zegarowe, zadania tekstowe z błędem. 6 Zestaw Kontrolny PUS - poręczne zamykane pudełko z plastiku, w którym znajduje się 12 ponumerowanych klocków. 6.

2) Wspólny Słownik Zamówień (CPV): 39.16.21.10-9, 39.16.21.00-6.

3) Czas trwania lub termin wykonania: Okres w miesiącach: 1.

4) Kryteria oceny ofert: najniższa cena.

CZĘŚĆ Nr: 4 NAZWA: Szkoła Podstawowa w Janowie.

1) Krótki opis ze wskazaniem wielkości lub zakresu zamówienia: Język polski - Czytam i piszę - Klasy 0-3 pasjonująca interaktywna gra dla dzieci w wieku 6-10 lat, kształtująca umiejętności czytania i pisania. Program wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której uczy się płynnie czytać oraz przyswoić sobie reguły poprawnego pisania. 1 Alfabet i nauka czytania - Klasy 0-3 interaktywna gra edukacyjna dla najmłodszych uczniów. Rozgrywka składa się z interaktywnych plansz, gdzie uczniowie mogą doskonalić i sprawdzić swoje umiejętności. Są to na przykład: układanie sylab w odpowiedniej kolejności, dopasowywanie liter do wyrazów itp. Nauka czytania jest możliwa dzięki systemowi sylabizowania z wykorzystaniem stymulacji wzrokowej. Program uczy również poprawnej wymowy głosek, budowy sylab, wyrazów oraz rymów. 2 Litery - alfabet - gra dydaktyczna znakomicie łącząca ze sobą aktywność ruchową i umysłową. Wykładzina - plansza służy do organizacji wielu zabaw, rozpoznawania liter alfabetu, rozróżniania spółgłosek i samogłosek oraz doskonalszą naukę liczenia. Planszą jest dywan o wymiarach 2m na 3,3m na którym w kolorowych

okrągłych polach znajdują się litery alfabetu: spółgłoski i samogłoski, oznaczone innymi barwami. 1 Suwak sylabowy - klasy 0-1 pomoc dydaktyczna do nauki czytania w czasie której dzieci wyrabiają sobie także zdolności manualne. Może być stosowany zarówno na zajęciach w klasie jak i wyrównawczych, uatrakcyjnia je. Zestaw składa się z dwóch suwaków 2-sylabowych, jednego 3-sylabowego i jednego 4-sylabowego. 1 Suwak ortograficzny - klasy 0-3, pomoc dydaktyczna kształtująca wrażliwość ortograficzną, służąca poszerzaniu słownika, usprawnianiu małej motoryki i koordynacji wzrokowo- ruchowej. 1 Sfonem - innowacyjny program multimedialny obejmujący proces diagnozy i terapii zaburzeń słuchu fonemowego. Program ten umożliwia: - Diagnozę zaburzeń słuchu fonemowego - Kształtowanie słuchu fonemowego dzięki bogatemu pakietowi ćwiczeń - Indywidualizację terapii - Naukę i terapię poprzez zabawę. 1 Matematyka w kolorach - zestaw klocków dydaktycznych. Klocki mają odpowiednią wielkość 1- 1 cm, 2- 2 cm, itd., kolor liczby, wielkość liczby oraz cyfrę w pionie i w poziomie. Wykonane z tworzywa sztucznego. Pomoc dydaktyczna dla klas 1-3 do wykorzystania na zajęciach obejmujących: - Rozumienie pojęć: dłuższy - krótszy - Wprowadzenie liczebników porządkowych - Wprowadzenie miar długości - ćwiczenie w mierzeniu stałą miarą - Ćwiczenie ilustrujące różne sposoby przekroczenia progu dziesiątkowego - Przy rozszerzeniu zakresu liczbowego np.: do 25 (rozkład liczby na dziesiątki i jedności) - Ilustrowanie przemienności dodawania - Przedstawianie sytuacji z zadań tekstowych - Przy wprowadzaniu liczby niewiadomej - Przy wprowadzeniu dodawania i odejmowania jako działań odwrotnych. 8 Klocki logiczne dla dzieci - duże. Zestaw 60 klocków w 5 różnych kształtach. Wymiary figur - klocków: kwadraty o boku 7,6cm, koło o średnicy 7,6 cm, trójkąt o boku 7,6 cm, prostokąt 7,6 x 3,8 cm sześciokąt o boku 4 cm. 8 Alik - Wesoła matematyka. Program interaktywny do nauki matematyki rozwijający pamięć i logiczne myślenie. Kładzie nacisk na wykorzystanie matematyki w życiu codziennym i praktyczne jej zastosowanie. W ośmiu różnych grach dzieci ćwiczą dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie oraz porównywanie liczb według wielkości. Program zawiera zeszyt roboczy, w którym można wybrać konkretny typ materiału do ćwiczeń i obliczać tylko dany typ zadań. Gry rozdzielone są na trzy poziomy trudności. 1 Zabawy słowem - program multimedialny umożliwiający oddziaływanie terapeutyczne w przestrzeni słuchowo -wzrokowo-ruchowej, indywidualizację procesu terapeutycznego, stopniowanie trudności, swobodny wybór materiału, motywację ucznia dzięki systemowi wzmocnień pozytywnych. 1 Mówiące obrazki - program multimedialny wspomagający terapię dzieci z zaburzeniami słuchu i rozwoju języka. Pomaga uczyć się różnicowania dźwięków. Zawiera interaktywne ilustracje i animacje. Stanowi doskonały wstęp do doskonalenia mowy i rozwoju leksykalnego dziecka. 1 Wspomaganie rozwoju dziecka - program multimedialny 1 Mikroskop - Mikroskop np. Bresser Biolux AL. 20x - 1280x z kamerą PC VGA 640x480 i walizką. Powiększenie 20x-1280x, okulary 5x, 16x, średnica okularu 19,5 mm, obiektywy achromatyczne 4x, 10x, 40x, oświetlenie LED 6V, wymiary 235x180x320 1 Lupa - do obserwacji szczegółów małych przedmiotów i obiektów przyrodniczych, np. owadów, płatków kwiatów, mchu, włókien. 2 krotne powiększenie, 23 cm długości, szkło o średnicy 8 cm. 10 Wizualizer -

urządzenie służące do prezentacji multimedialnych. Rozdzielczość: 2-megapikselowa, zoom cyfrowy: 4-krotny, obracanie głowicy o 90°, autofocus 1 Młody technik - zestaw konstrukcyjny składający się z 113 elementów metalowych i plastikowych. 2 Geomagi konstrukcyjne - klocki magnetyczne rozwijające wyobraźnię i kreatywność. Wykorzystywane do nauki zagadnień matematycznych, fizycznych, chemicznych. 5 Teleskop astronomiczny - Teleskop np. Pentaflex R-80/900 GOTO SynScan, soczewkowy, średnica obiektywu 80mm, ogniskowa obiektywu 900mm, światłosiła 1/11,25, zdolność rozdzielcza 1,45, zasięg gwiazdowy teoretyczny 12,1 magnitudo, powiększenie 160x, wymiary tuby optycznej 8x8x92, wys. statywu 70-123 1 Oprogramowanie do obserwacji nieba 1 Oświetlenie ziemi - zestaw plansz dydaktycznych umożliwiający ukazanie i wyjaśnienie zagadnień geograficznych takich jak : - Zmiany w oświetleniu Ziemi w cyklu dobowym, - Następstwa czasu na Ziemi (dzień i noc: południe słoneczne, północ), - Obliczania czasu (czas strefowy), - Linii zmiany daty (stałej i ruchomej), - Zmian oświetlenia Ziemi w cyklu rocznym, - Pozornej drogi Słońca nad horyzontem i wysokości Słońca w momencie górowania w różnych szerokościach geograficznych (w czterech charakterystycznych dniach ustawienia Ziemi na orbicie okołoziemskiej). 1 Zestaw doświadczalny - 20-elementowy zestaw z tworzywa sztucznego, preparaty i odczynniki służące do przeprowadzania podstawowych doświadczeń edukacyjnych. 1.

2) Wspólny Słownik Zamówień (CPV): 39.16.21.10-9, 39.16.21.00-6.

3) Czas trwania lub termin wykonania: Okres w miesiącach: 1.

4) Kryteria oceny ofert: najniższa cena.