**Załącznik nr 2** do zapytania ofertowego z dnia 12.09.2022 r.

Formularz Ofertowy: **SPnr1-ZO/03/22**

|  |  |
| --- | --- |
| (pieczęć adresowa Wykonawcy) | **ZAPYTUJĄCY:**  Szkoła Podstawowe nr 1 im. gen. bryg.  Stanisława Gano w Opatowie  ul. Ćmielowska 2,  27-500 Opatów, NIP 863-15-21-824 |

## **Postępowanie w trybie zapytania ofertowego na zakup i dostawę: materiałów, wyposażenia i pomocy dydaktycznych w ramach programu Aktywna tablica** **dla Szkoły Podstawowej nr 1 im. gen. bryg. S. Ganow Opatowie - oznaczenie przedmiotu zamówienia wg Wspólnego Słownika Zamówień (CPV) oznaczone jest kodem: 39162100-6 – Pomoce dydaktyczne, 30236000-2 – Różny sprzęt komputerowy, 30230000-0 – Sprzęt związany z komputerami, 30232000-4 - Sprzęt peryferyjny,**

**Szczegółowy opis artykułów wyposażenia**

Oferowany sprzęt o jednostkowej wartości powyżej 500 złotych brutto musi być objęty gwarancją (udzielaną przez producenta lub dostawcę) nie krótszą niż 24 miesiące, posiadać autoryzowany serwis na terenie Polski, SLA do 3 tygodni, serwis i wsparcie techniczne - serwis obowiązkowo na terenie RP, wsparcie techniczne w języku polskim, instrukcja obsługi w języku polskim (niekoniecznie papierowa). Interfejs w języku polskim.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| lp. | Nazwa artykułu i jego parametry | ilość szt. | Cena brutto PLN | Stawka VAT | Wartość VAT  w PLN | Wartość oferty brutto  w PLN |
| 1 | [**Dysleksja - Zestaw pomocy dydaktycznych**](https://sklep.nowaszkola.com/dysleksja-zestaw-pomocy-dydaktycznych.html)  W skład zestawu wchodzą: 1. Morphun Klocki z małymi polskimi literami  2. Morphun Klocki z wielkimi literami  3. Domino sylabowo-logopedyczne  4. Gra słowna Scriba  5. Dmuchane lotto  6. Quiz Ortografia na wesoło  7. Mistrz Ortografii. Gra edukacyjna  8. Ortografia. Seria mTalent.  9. Eduterapeutica Lux SPE 1-3  10. Eduterapeutica Specjalne potrzeby edukacyjne. Dysleksja, dysgrafia, dysortografia, dyskalkulia. Klasy IV-VIII   |  | | --- | | **Proponowany przez oferenta produkt:** | | **Nazwa producenta:** | |  | | **Nazwa produktu i model:** | |  | | **Okres i typ licencji udzielanej na produkt:** | |  | | Zgodność oferowanego produktu z w/w składowymi i parametrami: | | **Tak / Nie** - niewłaściwe skreślić | | 1 |  |  |  |  |
| 2 | **Niepełnosprawność intelektualna - Zestaw pomocy**  W skład zestawu wchodzą:  1. Funkcjonowanie osobiste i społeczne. Karty pracy dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną. Lato  2. Funkcjonowanie osobiste i społeczne. Podręcznik  3. Funkcjonowanie osobiste i społeczne. Karty pracy dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną. Wiosna  4. Funkcjonowanie osobiste i społeczne. Karty pracy dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną. Zima  5. Funkcjonowanie osobiste i społeczne. Karty pracy dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną. Jesień  6. Eduterapeutica SPE kl. 4-8. Karty pracy  7. Plastyka. Obrazy konturowe dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną  8. Matematyczne karty pracy dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Część1  9. Rozwijanie komunikacji  10. Matematyczne karty pracy dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Część2  11. mTalent POTRAFIĘ. Zakres polonistyczny (kl. 4-6)  12. mTalent POTRAFIĘ. Zakres matematyczny (kl. 4-6)  13. Eduterapeutica SPE kl. 4-8. Karty pracy  14. Pracuję z kartami pracy przez cały rok. Podręcznik  15. Pracuję z kartami pracy przez cały rok. Części 1 - 4   |  | | --- | | **Proponowany przez oferenta produkt:** | | **Nazwa producenta:** | |  | | **Nazwa produktu i model:** | |  | | **Okres i typ licencji udzielanej na produkt:** | |  | | Zgodność oferowanego produktu z w/w składowymi i parametrami: | | **Tak / Nie** - niewłaściwe skreślić | | 1 |  |  |  |  |
| 3 | **Terapia psychologiczna - Zestaw pomocy dydaktycznych** W skład zestawu wchodzą:  1. Pufki Emocje  2. Moje emocje - pomoc dydaktyczna  3. Zdjęcia dydaktyczne. Wyraz twarzy  4. Zdjęcia dydaktyczne. Emocje i uczucia  5. Moje emocje. Plakat  6. Odreagowuję trudne emocje. Plakat  7. Worek do odreagowania złości  8. Mata do wytupywania złości  9. Relaksujące gniotki. Zestaw  10. Eduterapeutica Problemy wychowawcze. Przemoc, emocje, uzależnienia  11. Pacynki emocje  12. Jak się czujesz? Dywaniki dydaktyczne  13. Poznaję emocje. Ananas manipulacyjny  14. Moc Emocji PRO Kompetencje emocjonalno-społeczne Poziom 2  15. Będzie dobrze - Program wspierający kształcenie kompetencji emocjonalno-społecznych oraz udzielanie pomocy psychologiczno-pedagogicznej w kontekście sytuacji kryzysowych i traumatycznych (10-15 lat) 16. Piłeczka antystresowa do gniecenia   |  | | --- | | **Proponowany przez oferenta produkt:** | | **Nazwa producenta:** | |  | | **Nazwa produktu i model:** | |  | | **Okres i typ licencji udzielanej na produkt:** | |  | | Zgodność oferowanego produktu z w/w składowymi i parametrami: | | **Tak / Nie** - niewłaściwe skreślić | | 1 |  |  |  |  |
| 4 | **Terapia logopedyczna I - Zestaw pomocy dydaktycznych** W skład zestawu wchodzą:  1. Logopedyczny Piotruś. Pakiet p, b, k, g, t, d, f, w  2. Logopedyczny Piotruś. Pakiet sz, ż, rz, cz, dź, s, z, c, dz  3. Logopedyczny Piotruś. Pakiet ś, ź, ć, dź, l, tr, r, l, r  4. MEMO elki. Karty pracy 5. MEMO kapki. Karty pracy  6. Memo rerki  7. Memo szumki  8. Logopedyczny labirynt 9. Lustro logopedyczne 1  10. Głuchy telefon. Zestaw  11. Zabawy z buzią. Karty logopedyczne  12. Pudełka do nagrywania  13. Dyktafon Olympus WS-852  14. Słuchawki z mikrofonem  15. Dmuchajka  16. Dmuchane lotto  17. Mikrofon MP3  18. Lustro logopedyczne 2  19. LOGOPEDIA pakiet GOLD PRO v 4.0 20. MIKROFON Mikrofon do zestawu LOGOPEDIA pakiet GOLD PRO v 4.0   |  | | --- | | **Proponowany przez oferenta produkt:** | | **Nazwa producenta:** | |  | | **Nazwa produktu i model:** | |  | | **Okres i typ licencji udzielanej na produkt:** | |  | | Zgodność oferowanego produktu z w/w składowymi i parametrami: | | **Tak / Nie** - niewłaściwe skreślić | | 1 |  |  |  |  |
| 5 | **mTalent Percepcja Słuchowa - Pakiet Ekspert** W skład pakietu wchodzą: Zestaw dwóch interaktywnych programów zawierających ćwiczenia wspomagające usprawnianie i rozwój percepcji słuchowej, koncentrację uwagi opartą na analizatorze słuchowym wspomagające usprawnianie i rozwój wyższych funkcji słuchowych, pomocne w terapii CAPD, z centralnymi zaburzeniami przetwarzania słuchowego. Działy ćwiczeń multimedialnych:  1. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków,  2. Zabawy dźwiękami,  3. Cechy dźwięku,  4. Sekwencje i rytmy,  5. Pamięć słuchowa i polecenia złożone,  6. Analiza słuchowa,  7. Synteza słuchowa,  8. Słuch fonemowy,  9. Rymy, Zagadki,  10. Koordynacja słuchowo-wzrokowo-ruchowa 11. Lokalizacja i lateralizacja źródła dźwięków, 12. Identyfikacja i dyskryminacja dźwięków,  13. Rozpoznawanie cech dźwięków,  14. Czasowe aspekty słyszenia,  15. Rozumienie mowy w obecności dystraktorów,  16. Rozumienie mowy zniekształconej,  17. Rozmaitości,  18. Wyzwania słuchowe  Zestaw do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych, logopedycznych, rewalidacyjnych i innych, mających na celu stymulację percepcji słuchowej, a także wyższych funkcji słuchowych u dzieci wykazujących trudności w nauce, w pisaniu i czytaniu oraz u dzieci ze współistniejącymi zaburzeniami emocjonalnymi mogącymi wynikać z zaburzeń analizy dźwięków na poziomie centralnym.  **Skład zestawu**: minimum 1100 ekranów interaktywnych, kart pracy do wydruku, poradnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych (typu mikrofon, słuchawki, głośniki) w jednym pudełku.  **Pakiet powinien zawierać:** Bezpłatne szkolenie online z obsługi programu mTalent zakończone wydaniem imiennego certyfikatu. Bezpłatne aktualizacje oprogramowania oraz wsparcie techniczne producenta.   |  | | --- | | **Proponowany przez oferenta produkt:** | | **Nazwa producenta:** | |  | | **Nazwa produktu i model:** | |  | | **Okres i typ licencji udzielanej na produkt:** | |  | | Zgodność oferowanego produktu z w/w składowymi i parametrami: | | **Tak / Nie** - niewłaściwe skreślić | | 1 |  |  |  |  |
| 6 | **Akademia umysłu. Uczeń EDU I-VI**  Zestaw edukacyjnych programów multimedialnych z dołączonymi scenariuszami zajęć.  W pakiecie powinno znajdować się minimum:  6 programów zawierających około 100 kreatywnych ćwiczeń edukacyjnych, 6 zeszytów metodycznych (odpowiednio po trzy zeszyty dla klas 1-3 i 4-8), dodatkowy Zeszyt Metodyczny do przeprowadzenia konkursów: ,,Mistrz koncentracji", ,,Mega pamięć", ,,Super umysł", bogaty zestaw nagród motywujących uczniów do wykonywania ćwiczeń (dyplomy, naklejki), licencja dożywotnia (bezterminowa) - do wyboru liczba stanowisk, z możliwością dokupienia kolejnych.  Programy powinny pozwolić uczniom rozwinąć m.in.: umiejętność logicznego myślenia, zapamiętywania oraz kojarzenia i koncentracji uwagi, oferujący pomoc uczniom z trudnościami w nauce oraz wsparcie rozwoju tych, którzy przejawiają wyjątkowe zdolności. Ćwiczenia prezentowane są w formie rozbudowanych interaktywnych gier, o różnych poziomach trudności z opcjami pozwalającymi dostosować je do wieku i możliwości każdego ucznia   |  | | --- | | **Proponowany przez oferenta produkt:** | | **Nazwa producenta:** | |  | | **Nazwa produktu i model:** | |  | | **Okres i typ licencji udzielanej na produkt:** | |  | | Zgodność oferowanego produktu z w/w składowymi i parametrami: | | **Tak / Nie** - niewłaściwe skreślić | | 1 |  |  |  |  |
| 7 | **Eduterapeutica Autyzm**  Zbiór praktycznych i różnorodnych materiałów w postaci poradników i konspektów w wersji elektronicznej, jak i tradycyjnej dla pedagogów i nauczycieli, którzy pracują z uczniami z ASD.  Pakiet zawiera: 2 poradniki dla auczycieli/wychowawców: ,,Jak prowadzić lekcje w klasach, w których są uczniowie ze spektrum autyzmu?" oraz ,,Dom - szkoła - klasa w trosce o ASA, czyli jak współpracować z Rodzicami ucznia z ASD?" Ponad 60 zabaw wspierających relacje i komunikację między uczniami Blisko 20 kart pracy integrujących uczniów 2 prezentacje multimedialne dla pedagoga do przeprowadzenia wewnętrznych szkoleń doskonalenia nauczycieli 5 praktycznych fiszek dla nauczycieli z podpowiedziami, jak wykorzystać mocne strony ucznia z ASD podczas zajęć w szkole buźki - emotikonki: zarówno te już gotowe jak i do samodzielnego wykonania, pomocne w komunikowaniu się z uczniami 11 plakatów edukacyjnych (do powieszenia) **dostęp do zbioru filmów** edukacyjnych o dzieciach i młodzieży ASD  długopis Banach 3D z 10 kartami pracy.   |  | | --- | | **Proponowany przez oferenta produkt:** | | **Nazwa producenta:** | |  | | **Nazwa produktu i model:** | |  | | **Okres i typ licencji udzielanej na produkt:** | |  | | Zgodność oferowanego produktu z w/w składowymi i parametrami: | | **Tak / Nie** - niewłaściwe skreślić | | 1 |  |  |  |  |
| 8 | **Eduterapeutica Specjalne potrzeby edukacyjne. Dysleksja, dysgrafia, dysortografia, dyskalkulia. Klasy IV-VIII**  Program multimedialny powinien obejmować: bazę ćwiczeń i materiałów pomocniczych, które można komponować zależnie od zdiagnozowanych problemów ucznia, o zestaw interaktywnych ćwiczeń, zabaw i gier edukacyjnych, nawiązujących do znanych gier komputerowych, o bogaty materiał przeznaczony do wydruku i stosowania podczas zajęć lub w domu. Zestaw powinien zawierać blisko 500 ćwiczeń multimedialnych oraz 420 wydrukowanych kart pracy dostępnych również w programie. Program multimedialny powinien umożliwić nauczycielom oraz pedagogom-psychologom prowadzenie zajęć rewalidacyjnych i kompensacyjnych z uczniami w wieku 10-15 lat. Pomagać przygotować się do zajęć z uczniami, a także z rodzicami dzieci z ryzykiem występowania i ze zdiagnozowanymi problemami z zakresu dysleksji rozwojowej.  **Obejmuje zagadnienia z zakresu:** - Dysleksja, - Dysgrafia, - Dysortografia, - Dyskalkulia. Podstawą programu powinny być multimedialne ćwiczenia oraz karty pracy. Uzupełnione materiałami szkoleniowymi i informacyjami dla nauczycieli i rodziców, **w tym szkolenia online przeznaczone dla użytkowników programu.** Część materiału ćwiczeniowego powinny mieć możliwość równolegle wykorzystania do wspierania rozwoju kluczowych kompetencji językowych i matematycznych wśród uczniów: o zaniedbanych społecznie, o z niewielkim deficytem rozwoju intelektualnego, o z niewielkimi problemami widzenia i słyszenia, o z różnymi formami nadpobudliwości (np. ADHD), o z problemami emocjonalnymi w tym problemami ze spektrum autyzmu.   |  | | --- | | **Proponowany przez oferenta produkt:** | | **Nazwa producenta:** | |  | | **Nazwa produktu i model:** | |  | | **Okres i typ licencji udzielanej na produkt:** | |  | | Zgodność oferowanego produktu z w/w składowymi i parametrami: | | **Tak / Nie** - niewłaściwe skreślić | | 1 |  |  |  |  |
| 9 | **mTalent Ortografia**  Program multimedialny przeznaczony dla nauczycieli, logopedów i pedagogów do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych lub dydaktyczno-wyrównawczych, w kontakcie indywidualnym, jak i grupowym.  Powinien składać się z ponad tysiąca ekranów z ćwiczeniami interaktywnymi świadomości ortograficznej i poprawnej pisowni oraz zestawu materiałów dodatkowych.  Praca z programem powinna być możliwa zarówno offline jak i online w każdym miejscu i czasie z dostępem do Internetu. Probram powinien współpracować z urządzeniami typu: komputer stacjonarny, laptop, tablica interaktywna, monitory dotykowe, tablet, smartfon, na systemach Windows, Android oraz iOS.  Licencja bezterminowa obejmująca minimum 3 stanowiska online oraz 1 stanowisko offline  Program powinien zapewnić ćwiczenia kształcące świadomość ortograficzną i poprawną pisownię z blisko 1200 ekranami z ćwiczeniami interaktywnymi, 230 kart pracy do wydruku, oraz zestawu materiałów dodatkowych: - książki pt. ,,Orto-Rymy, czyli wierszowanie ułatwiające pisanie" - gry pt. ,,Orto-Fiszki", na którą składa się 200 ilustracji oraz blisko 1000 wyrazów połączonych w zbiory synonimów zawierających określoną trudność ortograficzną - narzędzie idealne do zabaw stolikowych oraz inspiracja do wielu gier i zabaw, nie tylko przy komputerze, - poradnika metodycznego, itp. Zaproponowany materiał powinien pozwolić doskonalić oznaczanie spółgłosek, samogłosek, różnicowania, użycia znaków, użycia wielkiej i małej litery, a także pisowni łącznej bądź rozłącznej. Zakres tematyczny obejmuje: U, Ó, U-Ó: różnicowanie pisowni, RZ, Ż, Ż-RZ: różnicowanie pisowni, CH, H, CH-H : różnicowanie pisowni, ę, em, ą, om w końcówkach fleksyjnych rzeczowników, przymiotników i zaimków, ę, em, ą, om w końcówkach czasowników, j, i - po samogłoskach i spółgłoskach, ji, ii, i - w formach przypadkowych rzeczowników o oznaczanie spółgłosek dźwięcznych i bezdźwięcznych, NIE z różnymi częściami mowy, Wielka i mała litera,  Wraz z każdym programem nauczyciel otrzymać powinien bezpłatne szkolenie online z obsługi programu zakończone wydaniem imiennego certyfikatu.   |  | | --- | | **Proponowany przez oferenta produkt:** | | **Nazwa producenta:** | |  | | **Nazwa produktu i model:** | |  | | **Okres i typ licencji udzielanej na produkt:** | |  | | Zgodność oferowanego produktu z w/w składowymi i parametrami: | | **Tak / Nie** - niewłaściwe skreślić | | 1 |  |  |  |  |
| 10 | **mTalent Potrafię Zakres matematyczny (kl. 4-6)**  Program interaktywny zawierający zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji matematycznej dla uczniów klas 4-6.  Powinien pozwalać wyrównać różnice edukacyjne uczniów z klas 4-6 w zakresie umiejętności matematycznych, a  w szczególności: ćwiczenia sprawności rachunkowej, wykorzystanie i tworzenie informacji, modelowanie matematyczne, rozumowanie i tworzenie strategii. Program winien mieć możliwość wykorzystania podczas zajęć tradycyjnych oraz tych na odległość - oprogramowanie mTalent umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego oprogramowani. Wykonany w technologii HTML5. Przeznaczony jest do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS). **Program powinien zawierać:**  - około 600 zróżnicowanych ekranów, które aktywizują ucznia, rozwijają zdolności samokształcenia, pomagają pokonać ewentualne trudności w nauce - przyjazny przewodnik metodyczny z podpowiedziami i gotowymi propozycjami zajęć - zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne) - kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego ucznia lub zgodnych z jego bieżącymi zainteresowaniami) - zadania rozwijające i doskonalące obszary: percepcja słuchową, spostrzegawczość wzrokowa, logiczne myślenie, koncentracja uwagi, koncentracja wzrokowo-ruchowa - **licencję bezterminową** : 3 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 6 stanowisk offline (praca bez dostępu do Internetu) - możliwość pracy z programem zarówno offline jak i online w każdym miejscu i czasie.  Wraz z programem nauczyciel powinien otrzymać bezpłatne szkolenie online z obsługi programu zakończone wydaniem imiennego certyfikatu.   |  | | --- | | **Proponowany przez oferenta produkt:** | | **Nazwa producenta:** | |  | | **Nazwa produktu i model:** | |  | | **Okres i typ licencji udzielanej na produkt:** | |  | | Zgodność oferowanego produktu z w/w składowymi i parametrami: | | **Tak / Nie** - niewłaściwe skreślić | | 1 |  |  |  |  |
| 11 | **mTalent POTRAFIĘ. Zakres polonistyczny (kl. 4-6)**  Program interaktywny zawierający zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji polonistycznej dla uczniów klas 4-6.  Powinien pozwalać wyrównać różnice edukacyjne uczniów z klas 4-6 w zakresie ćwiczeń wspomagać i rozwijać system językowy, a także utrwala i systematyzuje ogólną wiedzę polonistyczną. Powinien posiadać propozycje ćwiczeń integrujących treści literackie, językowe, ortograficzne, gramatyczne i interpunkcyjne, dobrane teksty kultury umożliwiające harmonijny rozwój umiejętności interpretacyjnych ucznia.  Program winien być przygotowany w technologii HTML5 i możliwy do wykorzystania podczas zajęć tradycyjnych jaki i tych na odległość - umożliwiając pracę zdalną, w tym wideokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego oprogramowania. **Program powinien zawierać:**  - około 600 zróżnicowanych ekranów, które aktywizują uczniów, rozwijają zdolności samokształcenia, pomagają pokonać ewentualne trudności w nauce - przewodnik metodyczny z podpowiedziami i gotowymi propozycjami zajęć - zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne) - kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego ucznia lub zgodnych z jego bieżącymi zainteresowaniami) - zadania rozwijające i doskonalące obszary: percepcja słuchowa, spostrzegawczość wzrokowa, logiczne myślenie, koncentracja uwagi, koncentracja wzrokowo-ruchowa - **licencję bezterminową** : 3 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 6 stanowisk offline (praca bez dostępu do Internetu) - możliwość pracy z programem zarówno offline jak i online w każdym miejscu i czasie.  Wraz z programem nauczyciel powinien otrzymać bezpłatne szkolenie online z obsługi programu zakończone wydaniem imiennego certyfikatu.   |  | | --- | | **Proponowany przez oferenta produkt:** | | **Nazwa producenta:** | |  | | **Nazwa produktu i model:** | |  | | **Okres i typ licencji udzielanej na produkt:** | |  | | Zgodność oferowanego produktu z w/w składowymi i parametrami: | | **Tak / Nie** - niewłaściwe skreślić | | 1 |  |  |  |  |
| 12 | **mTalent Matematyka. Dyskalkulia**  Program interaktywny zawierający zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych do wykorzystania podczas zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych, a także innych mających na celu kształtowanie i nabywanie umiejętności matematycznych na poziomie pierwszego etapu edukacyjnego (klasy I-III), który może być również stosowany na zajęciach wyrównawczych w klasach starszych. Przeznaczony dla nauczycieli wspierających dzieci w nabywaniu sprawności w zakresie liczenia i myślenia matematycznego. Program powinien w usystematyzowany i nieszablonowy sposób wspomagać dzieci w zrozumieniu trudnych dla nich zagadnień.  Wyposażony powinien być w minimum 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. zadania z treścią i inne), 200 kart pracy do wydruku oraz zestawu materiałów dodatkowych (klocki, liczmany, zegar, itp.). Praca z programem możliwa jest zarówno offline jak i online w każdym oraz czasie, z dostępem do Internetu.  Program powinien współpracować z większością urządzeń wyposażonych w system operacyjny Windows, Android oraz iOS (komputer stacjonarny, laptop, tablica interaktywna, monitory dotykowe, tablet, a także smartfon).  Winien być przygotowany w technologii HTML5.   Materiał ćwiczeniowy podzielone powinny być na 5 dużych działów, a w każdym z nich znajdują się klarownie wydzielone zestawy ćwiczeń, gdzie w sposób zrozumiały dla uczniów zostały wyjaśnione zagadnienia sprawiające im trudności:  1. Od jedności do wielkości  2. Dodawanie i odejmowanie, to całkiem proste zadanie  3. Mnożymy, dzielimy, liczbami się bawimy  4. Jak się nie zgubimy, cały świat zmierzymy 5. Trochę łamigłówek, dla mądrych główek . Dodatkowo w skład zestawu winny wejść tradycyjne elementy wyposażenia: kolorowe klocki, banknoty i monety polskie, zegar - drukowane elementy wyposażenia: instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, a także poradnik metodyczny ze scenariuszami zajęć. - Licencja bezterminowa: 1 stanowisko online + 2 stanowiska offline bezpłatne aktualizacje oprogramowania oraz wsparcie techniczne producenta.  Wraz z  programem nauczyciel powinien otrzymać bezpłatne szkolenie online z obsługi programu zakończone wydaniem imiennego certyfikatu.   |  | | --- | | **Proponowany przez oferenta produkt:** | | **Nazwa producenta:** | |  | | **Nazwa produktu i model:** | |  | | **Okres i typ licencji udzielanej na produkt:** | |  | | Zgodność oferowanego produktu z w/w składowymi i parametrami: | | **Tak / Nie** - niewłaściwe skreślić | | 1 |  |  |  |  |
| 13 | **Eduterapeutica Lux Logopedia Szeregi**  Zestaw to zestaw programów multimedialnych zawierający ponad 300 ćwiczeń interaktywnych wraz z kartami pracy, który został podzielony na cztery działy: szereg szumiący, szereg syczący, szereg ciszący oraz różnicowanie szeregów. Zawiera ćwiczenia z głoskami z każdego z szeregów w izolacji, sylabach, logotomach, w wyrazach w nagłosie, wygłosie oraz pozycji interwokalicznej, a także w zdaniach.  Docelowa grupa wiekowa: 6-10 lat.   |  | | --- | | **Proponowany przez oferenta produkt:** | | **Nazwa producenta:** | |  | | **Nazwa produktu i model:** | |  | | **Okres i typ licencji udzielanej na produkt:** | |  | | Zgodność oferowanego produktu z w/w składowymi i parametrami: | | **Tak / Nie** - niewłaściwe skreślić | | 1 |  |  |  |  |
| **Razem wartość oferty w PLN** | |  |  |  |  |  |

……………………………………….. ………………….....................................................................

*miejsce i data podpis upoważnionego przedstawiciela Wykonawcy*