

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA (KOSZTORYS)**SPP – Szkoła Podstawowa w Płouszowicach****SPO – Szkoła Podstawowa w Ożarowie**

Część 1 – Dostawa i montaż sprzętu ICT									
Lp.	Przedmiot	SPP (szt.)	SPO (szt.)	Specyfikacja	CENA JEDN. NETTO (zł)	WARTOŚĆ NETTO (zł)	VAT (zł)	WARTOŚĆ BRUTTO (zł)	STAWKA VAT (%)
1	urządzenia sieciowe (tj. firewall, przełącznik zarządzalny - urządzenia umożliwiające konfigurację V- Lanów.	2	0	8 portów RJ-45 10/100,2 porty RJ-45 10/100/1000,2 gniazda mini-GBIC (współdzielone z portami GE),port konsoli, autonegocjacja dupleksu i prędkości, samokrosujące się porty (Auto-MDI/MDIX), obsługa VLAN 802.11q, przepustowość wewnętrzna 5.6Gbps non blocking, port mirroring - przekierowywanie ruchu z fizycznego portu na inny port, konfiguracja z poziomu przeglądarki WWW (http / https), SNMP v.1, 2c, 3, RMON, możliwość aktualizacji firmware, uwierzytelnianie użytkowników za pomocą protokołu 802.1x - Radius Authentication, MD5 Encryption					0
2	okablowanie strukturalne - umożliwia wykonanie szkolnych sieci komputerowych 1 szpula (305 m)	5	0	Dostawa, montaż i wykonanie okablowania strukturalnego wraz z niezbędnymi gniazdami, listwami maskującymi przyściennymi, kablami itp, w tym zasilanie napięciem gwarantowanym 230 V, sieć ETHERNETj					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

3	system zarządzania siecią – oprogramowanie służące do zarządzania i monitorowania sieci w komputerowej w szkole	1	1	Oprogramowanie dające możliwość: • Obserwacji ekranów wszystkich komputerów na jedynym komputerze nauczyciela. • Kontroli na jakich aplikacjach pracują uczniowie • Podglądu uruchomionych procesów i aplikacji • Zdalnego uruchamiania/zamykania procesów na wielu komputerach • Zdalnego kopiowania plików z/do wielu komputerów • Kontroli czy uczniowie nie wpisują wulgaryzmów oraz wyrazów zabronionych • Sprawdzania aktywności myszki, klawiatury • Blokowania niedozwolonych stron internetowych oraz niedozwolonych treści. Analiza stron pod kątem przemocy, treści erotycznych, itp • Sprawdzanie operacji na plikach • Sprawdzanie wydruków • Zdalnego wyłączania wszystkich komputerów w pracowni • Wydawania polecenia z konsoli (polecenia są wykonywane na wielu komputerach jednocześnie) • Wykonywania projekcji ekranu nauczyciela na wszystkich komputerach uczniów						23
4	ruter z wbudowanymi lub zewnętrznymi modułami zapory sieciowej i systemem blokowania włamań (IPS) - urządzenie sieciowe służące do łączenia różnych sieci komputerowych	2	1	Szybkość przesyłania danych min. 1024 Mbit/s oraz przepustowość min. 300 Mbit/s. Co najmniej w 6 portów Gigabit Ethernet, 2 porty USB 2.0 oraz port wan Ethernet (RJ-45).						0

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

5	klimatyzator – urządzenie niezbędne do zapewnienia odpowiednich warunków pracy urządzeń infrastruktury sieciowej	4	0	4 kierunkowy rozbudowany system ochrony nawiewanego powietrza: filtrowanie, odświeżanie, eliminowanie zanieczyszczeń oraz automatyczne oczyszczanie. Do zastosowania w pomieszczeniach o powierzchni do 55 m². Wydajność chłodnicza/grzewcza: 5,2/6,3 kW. Klasa sezonowej wydajności energetycznej chłodzenie/grzanie A+/A. Silnik BLDC. Ukośne łopatki wentylatora. Filtr antybakteryjny. Niski poziom głośności – poniżej 30 dB. Filtr 3M mikro-ochrona. Funkcja Jet Cool. Automatyczny restart. Rodzaj: ściennie-sufitowy. Typ: split. Montaż.						23
6	serwer plików NAS - urządzenie umożliwiające składowanie danych (NAS Network Attached Storage) minimum 2 dyskowy	1	1	Serwer wraz z dyskami twardymi (co najmniej dwoma), obudowa wolnostojąca, pojemność dysków min. 12000 GB, format szerokości dysku twardego 3.5, 2.5 cala.						0
7	punkt dostępowy - urządzenie zapewniające dostęp do sieci komputerowej za pomocą bezprzewodowego nośnika transmisyjnego	1	0	1Gb/s RJ45: 2 szt. Cechy i funkcje: Zarządzanie: Telnet; Zabezpieczone połączenie Telnet (SSH); HTTP; Zabezpieczone połączenie HTTP (HTTPS); Trafficcontrol; Central WiFiManager; SNMP; D-View module – private MIB; AP Manager II; AP Array Częstotliwości: 5 GHz Gwarancja: 24 miesięcy gwarancji fabrycznej Ilość anten zewnętrznych: 6 szt. Moc wyjściowa radia: 26 dBm Napięcie zasilania: 230 V (jako dedykowany zasilacz zewnętrzny). Obsługiwane standardy Wi-Fi, co najmniej IEEE 802.11ac.						0
8	przenośny komputer dla ucznia, wraz z oprogramowaniem, lub inne mobilne urządzenie mające	15	20	Laptop multimedialny wraz z oprogramowaniem (możliwość podłączenia do projektora) o następujących parametrach minimalnych: - procesor minimum 2 rdzeniowy, zaprojektowany do pracy w komputerach przenośnych, taktowany zegarem co najmniej 2,40 GHz, co najmniej 4 wątki z pamięcią						23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

	funkcje komputera - urządzenia wyposażone w zainstalowany system operacyjny			cache CPU co najmniej 3 MB, lub procesor osiągający w teście Passmark CPU Mark wynik co najmniej.: 3780 punktów (wynik zaproponowanego procesora musi znajdować się na stronie http://www.cpubenchmark.net), - ekran o przekątnej 15.6 cali, rozdzielczość ekranu: minimum 1366 x 768 pikseli, - minimum 4 GB RAM DDR4(2133MHz), - dysk SSD minimum 240GB , - napęd optyczny DVD+/-RW, - karta graficzna dedykowana z 2048 MB pamięci własnej, - głośniki wbudowane, - karta dźwiękowa stereo, - wbudowany mikrofon, - wbudowana kamera, - czytnik kart pamięci, - interfejsy minimum 2 wejścia USB w tym minimum jeden USB 3.0 lub 3.1, - 1x combo audio (mic/audio), - 1x DC-In (wejście zasilania), - 1 x HDMI, - 1 x RJ - 45 (LAN), - Wi-fi 802.11 b/g/n,ac Lan 10/100/1000 Mbps, - Bluetooth, - Gwarancja: min 24 miesiące, - Mysz optyczna - Oprogramowanie biurowe współpracujące z oferowanym laptopem, planowane do wykorzystania w pracy ucznia. Oprogramowanie biurowe powinno, zawierać edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji, polska wersja językowa. Oferowany przez Wykonawcę sprzęt musi być fabrycznie nowy, nieużywany i wolny od wad.					
9	przenośny komputer dla nauczyciela, wraz z oprogramowaniem, lub inne mobilne urządzenie mające funkcje komputera - urządzenia wyposażone w zainstalowany system operacyjny	5	3	Laptop multimedialny wraz z oprogramowaniem (możliwość podłączenia do projektora i mikroskopu) o następujących parametrach minimalnych: - procesor minimum 2 rdzeniowy, zaprojektowany do pracy w komputerach przenośnych, taktowany zegarem co najmniej 2,40 GHz, co najmniej 4 wątki z pamięcią cache CPU co najmniej 3 MB, lub procesor osiągający w teście Passmark CPU Mark wynik co najmniej.: 3780 punktów (wynik zaproponowanego procesora musi znajdować się na stronie http://www.cpubenchmark.net), - ekran o przekątnej 15.6 cali, rozdzielczość ekranu: minimum 1366 x 768 pikseli, - minimum 4 GB RAM DDR4(2133MHz), - dysk SSD minimum 240GB, -					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

				napęd optyczny DVD+/-RW, - karta graficzna dedykowana z 2048 MB pamięci własnej, - głośniki wbudowane, - karta dźwiękowa stereo, - wbudowany mikrofon, - wbudowana kamera, - czytnik kart pamięci, - interfejsy minimum 2 wejścia USB w tym minimum jeden USB 3.0 lub 3.1, - 1x combo audio (mic/audio), - 1x DC-In (wejście zasilania), - 1 x HDMI, - 1 x RJ - 45 (LAN), - Wi-fi 802.11 b/g/n,ac Lan 10/100/1000 Mbps, - Bluetooth, - Gwarancja: min 24 miesiące, - Mysz optyczna - Oprogramowanie biurowe współpracujące z oferowanym laptopem, planowane do wykorzystania w pracy nauczyciela. Oprogramowanie biurowe powinno, zawierać edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji, polska wersja językowa. Oferowany przez Wykonawcę sprzęt musi być fabrycznie nowy, nieużywany i wolny od wad.					
10	sieciowe urządzenie wielofunkcyjne - urządzenie współpracujące z komputerem umożliwiające co najmniej drukowanie, kopiowanie i skanowanie	3	2	Urządzenie gotowe do pracy (wyposażone we wszystkie niezbędne do pracy elementy oraz materiały eksploatacyjne o standardowej wydajności) o parametrach nie gorszej jakości niż lub równoważne: - funkcje urządzenia: kopiarka, laserowa drukarka sieciowa, kolorowy skaner sieciowy - format oryginału A4, format kopii A4-A6 - prędkość drukowania 35 stron A4/min. - rozdzielczość drukowania 1200x1200 dpi - pamięć RAM min. 256 MB - typy plików skanowania PDF, JPEG, TIFF, XPS - panel operatora wyposażony w ekran LCD, opisy na panelu oraz komunikaty na ekranie w języku polskim - duplex - podajnik dokumentów automatyczny, dwustronicowy na 50 arkuszy - kaseta na 250 arkuszy papieru A5-A4					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

				- bęben drukujący na min. 100.000 wydruków A4 - interfejsy USB 2.0, Ethernet 10/100Base-TX, USB dla pamięci przenośnej - funkcje skanowania do: e-mail, FTP, SMB, TWAIN, WSD, pamięci przenośnej USB - gwarancja 24 miesiące w miejscu zgłoszenia awarii.					
11	drukarka 3D - urządzenie umożliwiające przestrzenne drukowanie trójwymiarowych fizycznych obiektów na podstawie komputerowego modelu	2	1	Drukarka wraz z oprogramowaniem i zapasem filamentu – co najmniej 40 kilogramowych szpul w różnych kolorach. Technologia LDP/FDM. Powierzchnia robocza(XYZ) – 200 x 200 x 180 mm. Materiały Z-ABS, Z-ULTRAT, ZHIPS, Z-GLASS, Z-PETG, Z-PCABS. Płyta perforowana z auto-kalibracją. Minimalna wysokość warstwy: 0.09 mm. Minimalna szerokość ścieżki: 0.4 mm. Transfer danych odbywa się poprzez kartę SD					0
12	wielkoformatowe, niskoemisyjne, interaktywne urządzenia do projekcji obrazu i emisji dźwięku – np. tablice interaktywne	3	2	Przekątna powierzchni roboczej min. 77", powierzchnia suchocierna, magnetyczna, technologia optyczna lub podczerwieni, sposób obsługi za pomocą palca lub dowolnego wskaźnika, możliwość pracy 10 osób jednocześnie, komunikacja z komputerem: USB lub bezprzewodowa (odbiornik nie jest wymagany), zasilanie: USB, możliwość montażu na podstawie jezdnej lub ścianie, obsługiwane systemy operacyjne: Windows i inne. Oprogramowanie: dedykowane do tablicy interaktywnej z możliwością nanoszenia adnotacji, rozpoznające pismo odręczne, zawierające bazę multimedialną obiektów: zdjęcia, filmy. Współpraca z narzędziami pakietu biurowego. Cena tablicy obejmuje usługę montażu wraz z kanałami przyściennymi. Gwarancja 3 lata.					23
13	wielkoformatowe, niskoemisyjne,	3	2	Projektor krótkoogniskowy – rozdzielczość natywna min. 1024 x 768 (XGA), proporcje obrazu 4:3, kontrast min. 20000:1, jasność					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

	interaktywne urządzenia do projekcji obrazu i emisji dźwięku – np. wideoprojektory z uchwytem ściennym			min. 3000 ANSI Lumenów. Współczynnik projekcji nie większy niż 0,63:1. Wbudowane porty: 1xVGA, 1xHDMI, 1xAudio i inne. Wbudowany głośnik. W cenę zestawu wliczony jest kabel zasilający – 10 m, kabel HDMI - 10m, uchwyt ścienny oraz usługa montażu.					
14	cyfrowe systemy pomiarowe - służące do otrzymywania, przetwarzania, przesyłania oraz zapamiętywania informacji pomiarowej	2	1	Cyfrowe laboratorium pomiarowe do otrzymywania, przetwarzania, przesyłania oraz zapamiętywania mierzonej informacji. Wymagania minimalne: - możliwość przeprowadzenia co najmniej 10 pomiarów doświadczalnych z różnych przedmiotów (np. fizyka, chemia, biologia, geografia), - możliwość przedstawiania wyników w postaci wykresów, - możliwość przeprowadzenia doświadczeń i analizowania wyników wewnątrz i na zewnątrz budynku szkoły, możliwość rozbudowy o kolejne pomiary (czujniki).					23
15	roboty – urządzenia służące do nauki robotyki i programowania	3	2	Programowalne roboty edukacyjne do nauki programowania muszą posiadać parametry i właściwości nie gorsze niż: - wyposażenie w co najmniej: 420 klocków, diody LED, czujnik odległości, brzęczyk, - muszą być fabrycznie nowe, nieuszkodzone, wolne od wad fizycznych i wad prawnych, - muszą dawać możliwość programowania w otwartym środowisku programistycznym (oprogramowanie tekstowe Arduino IDE lub równoważne) oraz w języku wizualnym (poprzez układanie graficznych puzzli opartym na języku Scratch), - muszą dawać możliwość połączenia z komputerem stacjonarnym lub laptopem (poprzez Bluetooth), mają być przeznaczone do nauki podstaw programowania w szkole podstawowej.					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

16	wizualizer - urządzenie służące do prezentacji. Umożliwia pokazanie na ekranie (w połączeniu z projektorem) zarówno płaskiego, jak i przestrzennego przedmiotu	2	2	Wyjścia co najmniej USB i HDMI, rozdzielczość maksymalna 1920x1080 pikseli, matryca: min. 5 Mpx, obszar skanowania min. 400 x 300 mm, zapis na karcie pamięci, podświetlenie płyty dolnej, powiększenie: min. 16× zoom optyczny i min. 15× zoom cyfrowy.						23
17	system do zbierania i analizowania odpowiedzi – system, który pozwala na tworzenie sprawdzianów, zarządzanie wynikami, nadzorowanie pracy ucznia	1	1	Zestaw min. 26 pilotów dla uczniów oraz pilota dla nauczyciela. Piloty sterowane radiowo 2,4 GHz, zasięg do ok 60m. Wyświetlacz LCD. Pełna klawiatura numeryczna + kursory do nawigacji. Komunikacja z komputerem za pomocą modułu USB. Oprogramowanie umożliwiające udzielenie odpowiedzi typu: Prawda-Falsz, wielokrotnego wyboru, krótkich wypowiedzi tekstowych. Możliwość tworzenia własnych testów. Przeprowadzanie testów w limitowanym czasie. Możliwość przeprowadzania ankiet, quizów i interaktywnych zabaw. Kompatybilność z arkuszem kalkulacyjnym (import/eksport danych) piloty zasilanie bateriami. W zestawie piloty dla uczniów i pilot nauczyciela, odbiornik USB płyta z oprogramowaniem. Przedłużacz USB.						23
18	dedykowane urządzenie umożliwiające ładowanie oraz zarządzanie mobilnym sprzętem komputerowym - szafa przystosowana do	1	1	Szafa na laptopy, z zasilaniem minimum 25 półek i gniazd sieciowych, wyposażona w moduł pozwalający na bezpieczne ładowanie, zabezpieczający przed przeciążeniem sieci elektrycznej						23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

	przechowywania, ładowania i ochrony laptopów oraz tabletów								
19	zasilacz UPS - urządzenie, którego funkcją jest podtrzymanie pracy urządzeń elektronicznych w przypadku zaniku zasilania (konieczny przy zakupie NAS)	0	1	Mocy wyjściowej 400VA/240W wyposażone w 8 gniazd oraz dodatkowe zabezpieczenie przepięciowe. Zabezpieczenie linii LAN (RJ45). Zabezpieczenie linii tel. (RJ11). Alarmy dźwiękowe powiadamiające o zmieniających się warunkach zasilania z sieci miejskiej i z UPS-a. Wymienne baterie.					23
20	cyfrowe urządzenie zapisujące obraz lub/i dźwięk z oprzyrządowaniem i statywem - urządzenie zapisujące obraz i dźwięk podobnie jak informacje w pamięci komputera	0	1	Z min. 20-krotnym zoomem optycznym, rozdzielczość min. 20,1 Mpix, stabilizator obrazu optyczny, min. 3-calowy ekran LCD, w zestawie ze statywem głowica obrotowa 3D, płytka do szybkiej wymiany aparatu/kamery . W zestawie akumulatory. Statyw trójnożny Foto/ Video z możliwością płynnej regulacji wysokości kolumny środkowej, gumowe stopki.					23
21	Aparat fotograficzny	1	1	Matryca (przetwornik) co najmniej 16 MP, maks. zoom optyczny min. 10 x, przekątna LCD min. 2,7 cala, rozmiar matrycy min. 1/2.3 cala, rodzaj obsługiwanej pamięci zewn. : SDHC, SDXC, maks. zoom cyfrowy 4 x					23
22	Rzutnik multimedialny	1	1	Rzutnik multimedialny z matrycą typu DLP o następujących parametrach minimalnych: lampa o mocy 240 W, żywotność lampy: 5000 godzin w trybie ekonomicznym, min. 4000 godzin w trybie standardowym, współczynnik kontrastu: 10000:1, rozdzielczość podstawowa: HD 1080p (1920 x 1080), system					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

				wyświetlania: DLP, jasność min. 3200 ANSI lumen, format obrazu standardowy: 16:9, dostępne wejścia: wejście HDMI, wejście D-Sub 15pin, wejście liniowe audio, wyjście liniowe audio, złącze USB, głośniki: min. 1, sterowanie za pomocą pilota.					
23	Ekran do rzutnika multimedialnego	1	1	Elektrycznie zwijany ekran z możliwością montażu ściennego lub sufitowego. Parametry optymalne: format: 16:10, wymiar powierzchni projekcyjnej: 240 x 150 cm, funkcja automatycznego zatrzymywania zwijania/rozwijania tkaniny, radiowy system zdalnego sterowania, uniwersalne uchwyty montażowe, 2 lata gwarancji.					23
24	Odtwarzacz CD z głośnikami	4	0	Moc: 2× 1,7 W RMS, Liczba głośników: 2. Odtwarzacz CD z obsługą formatu MP3, Port USB, Analogowy tuner FM, Teleskopowa antena FM, Wyświetlacz LCD, Zasilanie: AC 230 V – 50 Hz lub bateryjne, Wejście audio 3,5 mm, Złącze AUX, Wejście USB.					23
25	Tablica interaktywna	2	0	przekątna tablicy około 100", powierzchnia magnetyczna, matowa, porcelanowa, sucha ścieralna; obsługa palcem lub wskaźnikiem, proporcje dowolne; oprogramowanie w języku polskim, praca w systemach Windows 7, 8, 10 oraz Linux (szczególnie Ubuntu od wersji 17.04 w górę), wraz z dostawą i montażem					23
26	Drukarka	1	0	Drukarka laserowa kolorowa o min. parametrach. Szybkość druku min. 30 str./min. Rozdzielczość min. 2400x600 dpi. Druk dwustronny. Dostępność zamienników tonera. Pamięć systemu min. 64MB. Interfejs: USB, WiFi, Podajnik papieru min. 250 arkuszy. Odbiornik min. 50.					0

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

Część 2 – Dostawa pomocy dydaktycznych											
Lp.	Przedmiot	SPP (szt.)	SPO (szt.)	Specyfikacja		CENA JEDN. NETTO (zł)	WARTOŚĆ NETTO (zł)	VAT (zł)	WARTOŚĆ BRUTTO (zł)	STAWKA VAT (%)	
1	Program komputerowy do wspomagania rozwoju dzieci	2	0	Program składający się z pakietu min.6 różnorodnych programów przeznaczony do pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym. Program wspomagający harmonijny rozwój dzieci i przeznaczony do terapii zaburzeń funkcji poznawczych i percepcyjno – motorycznych, wspomagania stymulacji wielozmysłowej jak również do ułatwiania komunikacji z dzieckiem. Program zawiera ćwiczenia oraz drukowane karty pracy. Program zawiera ćwiczenia o różnym stopniu trudności, dzięki czemu można je dostosować do zdolności danego dziecka. Program pozwala na rozwój wielu sprawności: poczucie sprawstwa, percepcję wzrokową, percepcję słuchową, koordynację wzrokowo – słuchowo – ruchową, grafomotorykę oraz myślenie. Program w zestawie z tabletem.	Program					8	
					Tablet						23
					razem						-
2	Program multimedialny dotyczący zabaw słowem	1	0	Multimedialny zestaw do ćwiczeń podnoszących sprawność językową dzieci oraz wspomagających terapię specyficznych zaburzeń rozwoju języka. Ma on zastosowanie w profilaktyce logopedycznej , zabawach	Program					8	

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

				językowych, diagnozie i terapii logopedycznej Odbiorcami programu są dzieci uczące się mówić, dzieci które posiadają wady wymowy i/lub zaburzeniami słuchu i komunikacji. Program zawiera dwie części, profesjonalny mikrofon oraz przewodnik metodyczny. W przewodniku metodycznym zawarte są propozycje scenariuszy zajęć oraz zestawy tekstów terapeutycznych, np. terapeutyczne łamigłówki zagadki i wierszyki.	Mikrofon						23
					Razem						-
3	Program multimedialny dotyczący umiejętności liczenia	1	0	Program multimedialny dotyczący umiejętności liczenia jest zbiorem interaktywnych ćwiczeń i kart pracy, przeznaczonych dla dzieci w klasach 1-3 szkoły podstawowej. Program wspomaga rozwój kluczowych kompetencji. Ponadto posiada zróżnicowane ćwiczenia, które można wykorzystać zarówno do zajęć indywidualnych jak i na tablicy interaktywnej - do pracy grupowej. Dzięki programowi możliwe jest rozszerzenie zajęć ogólnych w klasie 1 oraz zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i wyrównawczych w klasach 1-3. można wykorzystać również na tablicach interaktywnych. Program zawiera: interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne, interaktywne gry i zabawy klasowe oraz karty pracy.							23
4	Program multimedialny usprawniający umiejętność czytania	1	0	Program jest zbiorem interaktywnych ćwiczeń i kart pracy, przeznaczonych dla dzieci w klasach 1-3 szkoły podstawowej. Program wspomaga rozwój kluczowych kompetencji. Program zawiera: interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne, interaktywne gry i zabawy klasowe oraz karty pracy.							23
5	Program multimedialny	1	0	Program multimedialny usprawniający umiejętność pisania							23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

	usprawniający umiejętność pisanie			zawiera zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej. Jest to także program do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i wyrównawczych w klasach 1-3 oraz do zajęć ogólnych w klasach 1. Ponadto program posiada: interaktywne ćwiczenia klasowe lub indywidualne, interaktywne gry i zabawy klasowe, karty pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych. W zestawie są czarno-białe karty – wzorce do kopiowania ale można je także samodzielnie wydrukować w kolorze lub czarno-białe.					
6	Pomoc dydaktyczna z ułamkami	1	0	Pomoc dydaktyczna, która posiada kolorowe elementy, które są w 100 procentach magnetyczne, ponieważ są nadrukowane na pełnej folii magnetycznej, służą do prezentacji na dowolnej powierzchni magnetycznej, są to liczby w kolorach lub ułamki w kolorach. Elementami zestawu są : liczby-ułamki w kolorach w postaci 60 liczb-ułamków, czyli 10 magnetycznych pasków (każdy w innym kolorze) pociętych na kolejno: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 i 12 części. Same liczby-ułamki tworzą po złożeniu kwadrat o wymiarach min. 40 x 40 cm, stąd cyfra 1 ma wymiary min, 4 x 40 cm.					23
7	Poduszki z minkami emocjonalnymi	1	0	Kolorowe miękkie pufy z obrazkami wyrażającymi różne emocje. Pufy wykonane z tkaniny łatwej do utrzymania w czystości. 6 sztuk w zestawie.					23
8	Laminator	1	0	Laminator min. A4, to p urządzenie do małego biura czy domu. Zapewnia znakomitą laminację, a dzięki ultrakompaktowym rozmiarom łatwy do przechowywania. Czas nagrzewania to max. 3 minuty.					23
9	Gra zręcznościowa integrująca grupę i rozwijająca	1	0	Jest to gra zręcznościowa , która polega na tym, że gracze, poruszając materiałem, próbują przesuwac rybki tak by umieścić je w kolorowych otworach chustki. Zabawa wymaga dobrej					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

	komunikację i współpracę			koordynacji i współpracy pomiędzy graczami. Gdy rybki wpadną do czarnej dziury zostaną pożarte przez rekina. Gra rozwija umiejętność współpracy, komunikację, a także integruje grupę. Wymiary: min. 24 x 24 x 6 cm					
10	Bindownica	1	0	Jest to urządzenie, które jest przeznaczone do małego lub średniego biura. Posiada wygodną dźwignię do dziurkowania, ma ogranicznik papieru, ułatwiający precyzyjne ułożenie papieru, ponadto posiada regulator głębokości dziurkowania 2 - 5 mm.					23
11	Gilotyna	1	0	Jest to urządzenie, które jednorazowo tnie 10 kartek. O formacie A4. metalowa, wytrzymała podstawa. Posiada oznaczenia formatu min. A4, A5 i A6. Ponadto umożliwia pracę w 4 opcjach: cięcie w linii prostej lub falistej oraz bigowanie i perforowanie - idealny do dokumentów, zaproszeń, fotografii, kartek z życzeniami lub innych materiałów, które wymagają składania, dekoracyjnych krawędzi czy odrywania fragmentu kartki. Możliwa jest zmiana stylu cięcia za pomocą pokrętki.					23
12	Szlaczki graficzne do ćwiczeń grafomotorycznych	1	0	Jest to zestawy szlaczek graficznych, które wspomagają ćwiczenia rozmachowe. Do zestawu dołączone są magnesy. Szlaczki posiadają na trzy stopnie trudności zaznaczone kolorem oraz odległościami linii w szlaczku. W każdym występują 4 plansze wykonane z tworzywa, po których można pisać suchocieralnymi mazakami.					23
13	Mikrofon do nagrywania i odtwarzania	1	0	Mikrofon służący do nagrywania i odtwarzania min. (4 godz.) dźwięków, piosenek i muzyki. Jest łatwy w użyciu, ponadto ma możliwość podłączenia do komputera i przeniesienia danych na dysk, co pozwala na przechowywanie nagrań i dalsze opracowywanie materiału dźwiękowego. Wbudowana jest także pamięć min. 128 MB. Ładowanie odbywa się za pomocą USB.					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

14	Alfabet z obrazkami do nauki czytania i pisania	1	0	Są to karty pracy z ćwiczeniami rozwijających umiejętność czytania i pisania. Na karcie pokazany jest wzór litery pisanej, poniżej znajduje się liniatura na której dziecko może poćwiczyć pisanie odwzorowując kształt liter po śladzie, a następnie na pisać je już samodzielnie. Zawiera min.43 karty, w formacie min. A4					23
15	Tabliczka do ćwiczeń usprawniających grafomotorykę	1	0	Tabliczka służy do rysowania za pomocą rysika po śladzie. Ćwiczenia grafomotoryczne na tabliczkach doskonale usprawniają koordynację wzrokowo - ruchową, są treningiem płynności ruchów, usprawniają mięśnie dłoni i ręki, wyrabiają nawyk prawidłowego chwytu długopisu. Szlaczki literopodobne stanowią wstęp do pisania kształtnych liter i płynnego łączenia ich w całe wyrazy. Tabliczka wykonana jest z płyty MDFu oraz posiada drewniany ołówek na sznurku. 4 silikonowe stopki utrzymują tabliczkę we właściwym położeniu i zapobiegają przesuwaniu jej po stole min. wym. 30 x 21 cm					23
16	Tabliczka ze szlaczkami do ćwiczeń usprawniających płynność pisania	1	0	Tabliczka to pomoc dydaktyczna, która służy do usprawniania pisowni i jej płynności. Ćwiczenia grafomotoryczne na tabliczkach doskonale usprawniają koordynację wzrokowo - ruchową, usprawniają mięśnie dłoni i ręki, wyrabiają nawyk prawidłowego chwytu długopisu. Szlaczki literopodobne stanowią wstęp do pisania kształtnych liter i płynnego łączenia ich w całe wyrazy. Tabliczka jest wykonana z płyty MDF i posiada drewniany ołówek na sznurku. Ponadto 4 silikonowe stopki utrzymują tabliczkę we właściwym położeniu i zapobiegają przesuwaniu jej po stole. Min.wym. 30 x 21 cm					23
17	Tabliczka grafomotoryczna do pisania dwoma rękami	1	0	Tabliczka jest to pomoc dydaktyczna do ćwiczeń oburącz. Prowadząc drewniane ołówki po wzorach dziecko ćwiczy umiejętność koordynacji i przygotowuje rękę do nauki pisania liter. Należy pamiętać, że tabliczek mogą używać dzieci u których wykształciła się już sprawność zwana lateralizacją (ok. 5 r.ż.), czyli przewaga jednej strony ciała nad drugą, widoczna podczas					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

				czynności ruchowych. Min. wym. 30 x 21 cm, .					
18	Tabliczka grafomotoryczna – do pisania oburącz	1	0	Tabliczka do ćwiczeń oburącz polega na prowadzeniu drewnianych ołówków po wzorach dziecko ćwiczy umiejętność koordynacji i przygotowuje rękę do nauki pisania liter. Należy pamiętać, że tabliczek mogą używać dzieci u których wykształciła się już sprawność zwana lateralizacją (ok. 5 r.ż.), czyli przewaga jednej strony ciała nad drugą, widoczna podczas czynności ruchowych. Min. wym. 30 x 21 cm					23
19	Rebusy obrazkowe	1	0	Rebusy to pomoc edukacyjna, która rozwija wyobraźnię, kształcą skojarzenia, zachęcają do uważnej obserwacji. Ponadto utrwalają znajomość liter, uświadamiają różnicę między głoską a literą, rozwijają koordynację wzrokowo-ruchową. Min. 24 kostki; wym. Min. 7 x 3,5 cm					23
20	Domino z sylabami	1	0	Sylaby w dominie to gra dydaktyczna, polegająca na dopasowaniu odpowiednich sylab w taki sposób, by powstały wyrazy dwusylabowe. Uczestnicy gry ćwiczą swą spostrzegawczość, refleks, kojarzenie właściwych słów, a także utrwalają pisownię budowanych wyrazów. Gra zapewnia rozrywkę dla całej rodziny, ale może być również wykorzystywana jako pomoc dla terapeutów, logopedów i nauczycieli. Zawartość pudełka minimum: 56 kostek domina, klepsydra, worek, karta wyrazów, 16 żetonów, instrukcja.					23
21	Pomoc edukacyjna, która usprawnia znajomość części mowy jaką jest rzeczownik	1	0	Pomoc edukacyjna, która pozwoli poznać i zrozumieć część mowy - rzeczownik. To są kolorowe karty z obrazkami, które przedstawiają osoby, rośliny, zwierzęta i rzeczy. W zestawie jest minimum 40 kart z rzeczownikami (po 10 z grupy) o wym. 8 x 8 cm; 40 osobnych etykiet z nazwami rzeczowników; 10 kart pracy A4, z przykładowymi propozycjami ćwiczeń (do kserowania przez nauczyciela); instrukcja; pudełko					23
22	Pomoc edukacyjna,	1	0	Pomoc edukacyjna, która wspomaga poznawanie i utrwalanie					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

	która uczy o czasowniku			części mowy - czasownik. Zestaw jest etapem wstępnym do nauki czasowników w 3 osobie, liczbie pojedynczej i liczbie mnogiej czasu teraźniejszego. Uświadamia dzieciom, iż słowo oznacza konkretną czynność, oraz uczy różnicowania końcówek .W zestawie jest minimum: 40 kart przedstawiających czynności.					
23	Pomoc edukacyjna, która zawiera wiadomości o przymiotniku	1	0	Jest to pomoc edukacyjna, która jest przeznaczona dla dzieci w edukacji wczesnoszkolnej: wspomaga poznanie i utrwalenie części mowy - przymiotnik. Zestaw jest etapem wstępnym do tworzenia przymiotników, które odpowiadają na pytania: jaki? jaka? jakie? Występują tu kolorowe karty z obrazkami przedstawiają osoby, rośliny, zwierzęta, przedmioty. Dziecko nazywa ich cechy, właściwości, kolory, kształt, wielkość, smak tworząc przymiotniki. Zestaw posiada: kartoniki z obrazkami 3 zestawy pytań jaki? jaka? jakie?, karty pracy A-4 z przykładowymi propozycjami ćwiczeń (do kserowania przez nauczyciela) i pudełko					23
24	Liczydło z koralików dla ucznia	5	0	Maksimum 100 plastikowych koralików w dwóch kolorach nawlekanych naprzemiennie dziesiątkami					23
25	Gra edukacyjna usprawniająca dodawanie i odejmowanie do 100	1	0	Gra edukacyjna podczas, której dzieci trenują umiejętność liczenia w pamięci. Zawartość posiada: dwustronne plansze (wym. 20 x 20 cm), dwustronne kartoniki (wym. 6 x 6 cm), oraz instrukcję.					23
26	Gra edukacyjna która usprawnia mnożenie i dzielenie do 100	1	0	Gra edukacyjna, która trenuje z umiejętność liczenia w pamięci. Zawiera: zestawy po 6 kart (mnożenie i dzielenie) , kartoniki z działaniami.					23
27	Liczmany – kolorowe krążki	1	0	Jest to wersja kolorowych krążków, które są ekonomiczne i trwałe liczmany. Służą do sortowania, przeliczania i przeprowadzania prostych działań. Nauka z liczmanami					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

				pozwalają dzieciom na uczenie się matematyki poprzez manipulację konkretnym materiałem. Krążki można wykorzystać do przeprowadzania ćwiczeń w sortowaniu i budowaniu rytmów, rozwijając ich spostrzegawczość i zdolność logicznego myślenia. Minimum:1000 szt. w 4 kolorach w plastikowym wiaderku					
28	Pomoc edukacyjna do czytania treningowego	1	0	Jest to pomoc adresowana do dzieci, które mają kłopot z płynnym czytaniem lub czytają dobrze, ale chcą nauczyć się czytać lepiej, szybciej i dokładniej. Metoda czytania polega na czytaniu list wyrazowych. Każda lista składa się z około dwudziestu specjalnie wybranych wyrazów – w pierwszych ćwiczeniach są to słowa łatwe, w późniejszych poziom trudności wzrasta. Ostatnie ćwiczenia zawierają najtrudniejsze litery – dwuznaki i zmiękczenia. Książkę posiada ilustracje o tematyce sportowej mające zachęcić dziecko do treningu. Książka jest w formacie A4					5
29.	Program komputerowy do zajęć o charakterze logorytmicznym	1	0	Program przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym, które uczą się mówić, posiadają wady wymowy, zaburzenia słuchu lub zaburzenia komunikacji. W programie występuje karta dźwiękowa, głośniki lub słuchawki oraz mikrofon zewnętrzny.	Program				8
					Mikrofon				23
					Razem				-
30	Domino z sylabami	1	0	Jest to układanka, która posiada min. 71 sylab, doskonaląca wymowę głosek szeregu syczącego, szumiącego i ciszącego a także głoski „r”. Domino wykorzystywane jest w ćwiczeniach słuchu fonemowego, doskonaleniu analizy i syntezy słuchowej oraz wzrokowej ponadto pomaga w utrwaleniu pojęć "koniec" i "początek" wyrazu.					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

31	Memo gry	1	0	Memo gry- to zestaw do ćwiczeń logopedycznych składający się z kartoników z obrazkami i słowami, służący do nauki wymowy głosek z szeregu szumiącego: SZ, Ż, CZ, DŻ. Zawiera min. 70 kartoników.						23
32	Memo gry	1	0	Memo gry to zestaw do ćwiczeń logopedycznych, który składa się z kartoników z obrazkami, na których widnieją słowa z głoską "r". Zawartość: min.72 kartoniki z obrazkami (36 par).						23
33	Memo gry	1	0	Zestaw memo gry to min.72 kartoniki (36 par) z obrazkami, które zawierają w swej nazwie słowo z głoskami: k, g, h..						23
34	Memo gry	1	0	Zestaw Memo gry to zestaw do ćwiczeń logopedycznych, który posiada min.72 kartoniki z obrazkami o wymiarach min. 6cm x 6 cm tworząc razem 36 par, które zawierają w nazwie słowo z głoską „l”.						23
35	Materiał obrazkowy z grami językowymi	1	0	Zestaw składa się z poradnika, materiałów obrazkowych, zawierających gry językowe i kombinacje ćwiczeń językowych, oraz etykietek z podpisami do poszczególnych obrazków (całość zapakowana w pudełku). Gry pomagają rozwijać pojęcia językowe u wszystkich dzieci w wieku przedszkolnym i młodszym wieku szkolnym. Do zestawu dołączony jest poradnik..						23
36	Program multimedialny do zabaw słowem	1	0	Jest to zestaw ćwiczeń podnoszących sprawność językową dzieci oraz wspomagających terapię specyficznych zaburzeń rozwoju języka. Ma on zastosowanie w diagnozie i terapii logopedycznej. Przeznaczony jest dla dzieci z wadami wymowy i/lub zaburzeniami słuchu i komunikacji. Produkt składa się z dwóch części, z których pierwsza opiera się na materiale nieliterowym, druga na materiale werbalnym. Program dostarczany jest na nośniku pendrive.	Program					8
					Mikrofon					23
					Razem					-

(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

37	Woda niegazowana 1,5l	240	0	Naturalna woda mineralna, , średniozmineralizowana.						23
38	Naczynia jednorazowe - kubeczki (opakowanie 100 szt)	8	0	Kubki jednowarstwowe, białe.						23
39	Zestaw instrumentów perkusyjnych dla dzieci	1	0	Zestaw zawiera instrumenty perkusyjne takie jak: agogo drewniane pojedyncze, agogo drewniane podwójne, kastaniet plastikowy z rączką, kastaniety plastikowe, grzechotka talerzykowa , marakasy plastikowe z rączką, janczary na długiej rączce, dzwonki, janczary okrągłe, dzwonki metalowe, tamburyno bez membrany - 4 pary talerzyków, tamburyno z membraną - 4 pary talerzyków, trójkąt, talerzyki metalowe, dzwonki diatoniczne, W skład zestawu wchodzi futerał/walizka.						23
40	Mikrofon dla dzieci	8	0	Jest to plastikowy mikrofon o wysokości min.24cm ma swojewnątrz skonstruowane w taki sposób, aby dostający się do niego dźwięk odbijał się na zasadzie echa, a później był wzmacniany. Dzięki temu mówienie do mikrofonu zwiększa intensywność naszego głosu.						23
41	Memory - gra pamięciowa do nauki angielskich słówek.	0	8	Memory - gra pamięciowa do nauki angielskich słówek.						23
42	GRA EDUKACYJNA PASS THE WORD – gra utrwalająca pisownię po angielsku	0	8	GRA EDUKACYJNA PASS THE WORD – gra utrwalająca pisownię po angielsku						23
43	GRA EDUKACYJNA YES OR NO? - Gra rozwija i utrwała słownictwo dzieci	0	8	GRA EDUKACYJNA YES OR NO? - Gra rozwija i utrwała słownictwo dzieci, uczy czytania po angielsku ze zrozumieniem, uczy zadawania pytań i odpowiedzi						23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

44	Podręcznik do gramatyki	0	8	Podręcznik do gramatyki - ilustrowany, zawierający ćwiczenia oraz gry, zabawy, ćwiczenia i zadania interaktywne na dołączonej płycie CD-ROM, pozwalające uczyć poprzez zabawę i w zrozumiały dla dzieci sposób wyjaśniające zawłości angielskiej gramatyki						5
45	Fiszki	0	8	Fiszki – około 1000 kartoników pozwalających na szybkie i skuteczne opanowanie słów i zwrotów niezbędnych na poziomie podstawowym. Słownictwo usystematyzowane w kategoriach tematycznych, które wyczerpująco ujmują zjawiska związane z człowiekiem i jego otoczeniem.						23
46	Gra językowa – domino - do nauki podawania czasu.	0	8	Gra domino w której gracze muszą dopasować rysunki zegarów wskazujących różne godziny z kartami na których wypisana jest godzina. Pudełko zawiera : 48 kart domino i broszurę nauczyciela.						23
47	Gra służąca do nauki konstruowania pytań w języku angielskim.	0	8	Gra językowa służąca do nauki konstruowania pytań w języku angielskim. Gra językowa w postaci kostek edukacyjnych służąca do nauki konstruowania pytań w języku angielskim z zastosowaniem ośmiu podstawowych słówek pytających: <i>Who? Why? Which? When? What? Where? Whose? How?</i> .						23
48	250 zadań na słownictwo +250 zagadek	0	8	Książka zawierająca zawierająca 250 ćwiczeń ze słownictwa z najpopularniejszych obszarów tematycznych. Klucz z odpowiedziami umożliwia sprawdzenie swojej progresji poznawania języka. Dodatkowo: Zestaw ćwiczeń w formie poręcznego bloczku, zapewniających atrakcyjną i skuteczną naukę języka obcego. Różnorodne typy zagadek - od anagramów, przez krzyżówki, zakreślanie ciągów słów i rebusy po zadania na inteligencję. Książka zawiera również wskazówki i porady językowe, a także przydatne informacje kulturowe.						5
49	Gra planszowa doskonaląca użycie Future Simple i	0	8	Gra pomaga zapamiętać różnice występujące pomiędzy czasem Future Simple a Present Continuous dzięki charakterystycznym dla danego czasu słówek "kluczy". Podczas gry uczestnicy ćwiczą						23

(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

	Present Continuous			układanie zdań twierdzących i przeczących, zadawanie pytań w języku angielskim oraz odmianę czasowników.					
50	Puzzle do nauki czasowników nieregularnych	0	8	Gra doskonaliła znajomość czasowników nieregularnych – polegająca na układaniu trzech form czasownika w jedną słowną układankę. Podzielone kolorystycznie grupy wyrazów pozwalają szybko zorientować się w powtarzalności 8 pewnych schematów, w jakich słowa się zamieniają, np.: `teach taught taught`, `catch caught caught`.					23
51	Fiszki – gramatyka dla początkujących	0	8	Fiszki z gramatyką dla początkujących do nauki angielskiego w formie osobnych kart, dzięki którym uczący się szybko i skutecznie opanowuje 47 zagadnień gramatycznych, niezbędnych na poziomie podstawowym.					23
52	Gra ukierunkowana na poznawanie geografii, kultury i historii Wielkiej Bryt.	0	8	Planszowa gra językowa ukierunkowana na poznawanie geografii, kultury i historii Wielkiej Brytanii, (w tym Anglii, Walii, Szkocji i Irlandii Północnej), oraz zagadnień związanych z gramatyką języka angielskiego, a także angielskich wyrażen idiomatycznych i słownictwa.					23
53	Repetitorium 8 klasisty	8	16	Repetitorium 8-klasisty. Repetitorium pomaga krok po kroku wyćwiczyć umiejętności sprawdzane na egzaminie ósmoklasisty poprzez: -kompleksowe powtórki gramatyki w postaci niezbędnej teorii w języku angielskim oraz ćwiczeń, -powtórzenie leksyki i funkcji językowych dzięki listom słownictwa zaprezentowanym wraz z zapisaną i nagraną wymową oraz dzięki przydatnym zwrotom i ćwiczeniom, - zadania typu egzaminacyjnego: otwarte i zamknięte, - strategie egzaminacyjne do każdej z pięciu części egzaminu, - modelowe wypowiedzi pisemne z komentarzem, - przykładowy arkusz egzaminacyjny - ze wskazówkami, jak skutecznie i poprawnie go rozwiązać. -układ materiału w podręczniku: Powtórzenie, Rozumienie ze					5

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

				słuchu, Znajomość funkcji językowych, Znajomość środków językowych, Tworzenie wypowiedzi pisemnych, Egzamin ósmoklasisty.					
54	250 ćwiczeń ze słownictwa	8	16	Książka zawierająca 250 ćwiczeń ze słownictwa z najpopularniejszych obszarów tematycznych. Klucz z odpowiedziami umożliwia sprawdzenie swojej progresji poznawania języka.					5
55	Gra planszowa - czasy mieszane	8	8	Gra planszowa - czasy mieszane. Gra do nauki czasów z dodatkowym quizem wiedzy o krajach anglojęzycznych oraz zadaniami do wykonania. Słowa-klucze (np.: sometimes, at the moment, never, in 2050) umieszczone na planszy pomagają uczniowi/graczowi spostrzec i zrozumieć różnicę pomiędzy czasami Present Perfect, Past Simple, Present Simple, Present Continuous, a Future Simple.					23
56	Gra – III okres warunkowy	8	8	Gra pomagająca zrozumieć i doskonalić III okres warunkowy. Zestaw 4 gier mających na celu pomoc w opanowaniu trzeciego trybu warunkowego. Pytania otwarte, zdania sytuacyjne, łańcuszki przyczynowo- skutkowe i Czarny Piotruś.					23
57	Kostka edukacyjna z foliowymi kieszonkami	0	8	Kostka edukacyjna z foliowymi kieszonkami na każdej ze ścian, do której można włożyć karteczkę obrazkiem, słowem, pytaniem na które trzeba odpowiedzieć, itp.					23
58	Angielski wachlarz	0	8	Zestaw 60 połączonych, rozkładanych pasek z najważniejszymi zasadami nauki języka angielskiego. Uczy zasad gramatyki oraz najczęściej używanych zwrotów z życia.					23
59	Angielskie dobieranki - gramatyka	0	8	Gra ANGIELSKIE DOBIERANKI - Gramatyka - każda gra zawiera 10 ćwiczeń, łącznie 151 kartoników, które rozwijają takie zagadnienia jak: czasowniki, przymyki, formy ściągnięte, kolejność alfabetyczna, rzeczowniki, liczba mnoga rzeczowników, wyrazy opisujące, przymiotniki i przysłówki.					23
60	Fiszki – 4 gry	0	8	FISZKI – 4 GRY EDUKACYJNE – gry dydaktyczne utrwalające słownictwo					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

61	PUZZLE DREWNIANE MAPA EUROPY –nazwy krajów europejskich po angielsku.	0	8	PUZZLE DREWNIANE MAPA EUROPY – puzzle utrwalające nazwy krajów europejskich po angielsku.						23
62	PUZZLE: IRREGULAR VERBS – puzzle do nauki czasowników nieregularnych	0	8	PUZZLE: IRREGULAR VERBS – puzzle do nauki czasowników nieregularnychGra doskonała znajomość czasowników nieregularnych – polegająca na układaniu trzech form czasownika w jedną słowną układankę. Podzielone kolorystycznie grupy wyrazów pozwalają szybko zorientować się w powtarzalności pewnych schematów, w jakich słowa się zamieniają, np.: `teach taught taught`, `catch caught caught`.						23
63	KOSTKI ZACHĘTY - kostki zachęcające do konwersacji w języku angielskim	0	8	KOSTKI ZACHĘTY - kostki zachęcające do konwersacji w języku angielskim						23
64	GRA PLANSZOWA – gra pozwalająca ćwiczyć rozróżnienie czasów angielskich.	0	8	GRA PLANSZOWA – gra pozwalająca ćwiczyć rozróżnienie czasów angielskich Present Simple i Present Continuous.						23
65	Gra – II okres warunkowy	8	8	Gra – II okres warunkowy - Zestaw czterech gier karcianych: „Czarny Piotruś”, „Łańcuszek”, „Co się zdarzy gdy...?” i „Deszcz pytań” w języku angielskim do nauki drugiego trybu warunkowego.						23
66	Gra – I okres warunkowy	8	8	Gra – I okres warunkowy - Zestaw czterech gier karcianych: „Czarny Piotruś”, „Łańcuszek”, „Co się zdarzy gdy...?” i „Deszcz pytań” w języku angielskim do nauki pierwszego trybu warunkowego.						23
67	Gra planszowa – Present Perfect i Past Simple	8	8	Gra planszowa – Present Perfect i Past Simple. Gra pomaga zapamiętać różnice występujące pomiędzy czasem Present Perfect a Past Simple dzięki charakterystycznym dla danego czasu słówek						23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

				“kluczy”. Podczas gry uczestnicy ćwiczą układanie zdań twierdzących i przeczących, zadawanie pytań w języku angielskim oraz odmianę czasowników. Skład: plansza do gry, 60 kolorowych kart z czasownikami, kostka do gry, 4 pionki, instrukcja z zasadami gry.					
68	Kurs języka niem. zawierający nagrania, słowa i zwroty dnia codziennego	16	16	Kurs do nauki języka niemieckiego, uczący niemieckiego krok po kroku, od poziomu początkującego. Polecany jest osobom zaczynającym naukę oraz wszystkim, którzy chcą doskonalić językowe umiejętności, poszerzyć zasób słownictwa oraz poprawić wymowę. Zawiera nagrania, słowa i zwroty dnia codziennego, dialogi, program multimedialny oraz ćwiczenia.					5
69	Gra planszowa służąca do nauki słownictwa związanego z umiejscowieniem przedmiotów i osób	8	8	Gra planszowa z języka niemieckiego osadzona w tematyce piratów, przygód i skarbów, służąca do nauki słownictwa języka niemieckiego związanego z umiejscowieniem przedmiotów i osób w przestrzeni. Gra oferuje możliwość prowadzenia rozgrywki na poziomie A1 lub wyższym.					23
70	Domino w języku niemieckim do nauki podawania czasu.	8	8	Domino Das Uhrzeit - jest językową przeznaczoną na poziom początkujący. Gra polega na dopasowywaniu do siebie kart w kształcie elementów domina z rysunkami zegarów wskazujących różne godziny po jednej stronie oraz godzinami napisanymi słownie po drugiej stronie.					23
71	250 ćwiczeń z gramatyki i 250 zagadek	8	8	250 ĆWICZEŃ Z GRAMATYKI I 250 ZAGADEK JĘZYKOWYCH Publikacja zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych z ćwiczeniami, które pozwolą każdemu zrozumieć zasady gramatyczne. Zawiera najważniejsze aspekty gramatyczne, wraz z poradami dotyczącymi ich poprawnego stosowania. Czytelne oznaczenia treści pozwalają na wybranie odpowiednich ćwiczeń pod względem poziomu zaawansowania - od A1 po B2. Dodatkowo zawiera słowniczek, który pozwala na zapamiętanie słówek użytych w ćwiczeniach oraz Zestaw ćwiczeń					5

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

				w formie poręcznego bloczku, zapewniających atrakcyjną i skuteczną naukę języka obcego. Zagadki są zróżnicowane - krzyżówki, zakreślanie ciągów słów i rebusy.					
72	FISZKI – czasowniki dla początkujących	8	8	FISZKI – czasowniki dla początkujących. 2 poziomowy kurs. Cały kurs obejmuje 2 500 słów i zwrotów i ponad 5 godzin nagrań. Kurs pozwala opanować różnorodne zagadnienia związane z niemieckimi czasownikami. Zawiera odmianę czasowników nieregularnych w czasie teraźniejszym, formy podstawowe czasowników - Infinitiv, Imperfekt, Perfekt, rekcję czasownika, zwroty.					23
73	Bilder-Bingo - gra językowa	8	8	Bilder-Bingo - gra językowa, która służy do nauki słownictwa niemieckiego. Bazuje na skojarzeniach słów z obrazkami i polega na dopasowywaniu wylosowanych kart z nazwami przedmiotów do ich odpowiedników na ilustracjach oraz na odwrót. Zestaw zawiera: -100 kart z umieszczonymi po jednej stronie obrazkami, a po drugiej stronie wyrazami, -36 plansz (każda plansza zawiera po jednej stronie 6 pól z obrazkami, a po drugiej 6 pól z wyrazami) -broszurę metodyczną w języku niemieckim opisującą reguły gry i różne scenariusze prowadzenia rozgrywki oraz zawierającą sugestie dotyczące możliwych sposobów wykorzystania gry w trakcie zajęć, -dodatkową kostkę do gry,					23
74	Książka z komiksem w języku niemieckim.	8	8	Książka z komiksem w języku niemieckim. Nauka języka poprzez zabawne komiksy to doskonały sposób na poznanie niemieckiego. Rysunki pozwalają wizualizację sytuacji z życia codziennego i dopasowanie do niego odpowiedniego słownictwa, zwrotów czy nawet idiomów. Niemiecki użyty w dymkach jest zapisem języka mówionego, przez co pozwala na komunikację już na wczesnym etapie nauki.					5

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

75	Mat. ćwiczeniowe dla kl.3 zawierające zbiór opisów doświadczeń przyrodn.	8	16	Materiały ćwiczeniowe dla klasy 3 zawierające zbiór opisów doświadczeń przyrodniczych, które pozwalają dziecku w przystępny sposób poznać takie zagadnienia, jak: właściwości fizyczne ciał stałych, cieczy i gazów, pozwalają zrozumieć, czym jest ciśnienie, temperatura, złudzenie optyczne; opisy wzbogacone wieloma zdjęciami i ilustracjami, zachęcające do eksperymentowania, rozwijające u dziecka zainteresowanie światem przyrody, prawami natury, zjawiskami fizycznymi i chemicznymi bliskimi dziecku.						5
76	Książka przyrodniczo-matematyczna	8	16	Książka przyrodniczo-matematyczna, zgodna z tym, czego uczą się dzieci z zakresu edukacji środowiskowej i matematycznej w klasie III. W książce odnaleźć można wiele interesujących wiadomości, a treści przyrodnicze zostały tu ciekawie i twórczo połączone z matematyką. Zadania przybierają często postać zagadek matematycznych, dlatego należy za każdym razem uważnie czytać ich treść. Zawiera także bardzo lubianą „Minutówkę”, która dla wszystkich uczniów stanowi nie lada wyzwanie, a mierzenie się z nią jest zawsze źródłem pozytywnych i stymulujących do nauki emocji.						5
77	Zbiór ćwiczeń matematycznych	8	16	Zbiór ćwiczeń matematycznych, które mogą być stosowane w szkole i w domu, jako zadania uzupełniające, sprawdzające lub domowe. Obejmują zakres umiejętności i wiedzy przewidziany programem dla klasy 3. Można stosować je do pracy indywidualnej zarówno z dzieckiem zdolnym, jak i mającym trudności w nauce. Opracowane zgodnie z aktualną podstawą programową.						5
78	Koła ułamkowe o średnicy 10 cm	0	8	Zestaw w kształcie koła umożliwiający w praktyczny sposób zrozumieć pojęcie ułamków zwykłych, składający się z minimum 50 elementów. Grubość elementów od 2 do 5 mm, średnica min. 10 cm.						23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

				Zestaw powinien zawierać ułamki $\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{5}, \frac{1}{6}, \frac{1}{8}, \frac{1}{10}, \frac{1}{12}$					
79	Lustrzana symetria	0	8	Zestaw manipulacyjny przeznaczony do ilustrowania pojęcia symetrii osiowej na płaszczyźnie oraz do rozwijania wyobraźni geometrycznej. Zestaw powinien zawierać lusterko i podstawkę, tak aby możliwe było ustawienie lusterka w płaszczyźnie prostopadłej do ławki. W komplecie powinny znajdować się również elementy pozwalające tworzyć figury osiowosymetryczne oraz zestaw min. 30 kart z kolorowymi rysunkami stanowiących zadania-zagadki do rozwiązania przez uczniów.					23
80	Geoplan kolorowy siatka 5x5	0	8	Geoplan kolorowy z trwałego i estetycznego tworzywa sztucznego. Regularna siatka kołeczków minimum 5 x 5. Minimalne wymiary: 18 cm x 18 cm, wysokość kołeczków 5 mm. Zestaw powinien zawierać elastyczne gumki.					23
81	Książka z zadaniami, zabawnymi, kolorowymi ilustracjami + gra edukacyjna o poznawaniu świata	8	8	Zestaw : książka + gra edukacyjna jest uzupełnieniem szkolnego nauczania. Dzieci przez zabawę doskonalą swoje umiejętności. W książce znajdują się zadania, z zabawnymi, kolorowymi ilustracjami. Dzięki dołączonej grze, dzieci utrwalały nabyte podczas ćwiczeń z książką umiejętności. Książka i gra stanowią integralną całość. Zadaniem graczy jest dotrzeć z punktu startowego (każdy gracz rusza z innego narożnika planszy i okrąża planszę) do swojego domu (na środku planszy), po drodze odpowiadając na różne pytania dotyczące świata					5
82	Piramida matematyczna M2. W zestawie znajduje się 49 trójkątów	8	8	Piramida matematyczna M2 to nieoceniona pomoc, która dzięki swojej zabawowej formie służy poznawaniu podstaw techniki rachunkowej, utrwaleniu pojęcia liczby i mnożenia. Rozwiązywanie zadań nie służy pamięciowemu opanowaniu umiejętności mnożenia. Jest raczej propozycją aktywnej nauki, opartej na kształceniu zdolności formułowania wniosków i					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

				samodzielnemu dochodzeniu do wyniku działania. Taki model uczenia się sprzyja stymulowaniu uzdolnień matematycznych u dzieci i wzmacnia ich odporność emocjonalną. Dzięki prawidłowemu rozwiązaniu 63 zadań dzieciom uda się stworzyć imponującą piramidę, która zrekompensuje wysiłek umysłowy poniesiony przy mnożeniu, a wielkość ułożonej piramidy na pewno wzbudzi uśmiech i zadowolenie każdego dziecka. Zabawa i nauką z piramidą z pewnością przyniosą wymierne korzyści w szkole, domu i w przyszłym życiu codziennym. W zestawie znajduje się 49 trójkątów. Piramida to wspaniąca zabawa połączona z nauką, ponieważ rozwija u dziecka zdolność do myślenia i zapamiętywania, uczy wytrwałości, wzmacnia koncentrację i skutecznie pomaga przezwyciężyć trudności w procesie uczenia się. Budowanie piramidy jest proste i odbywa się na zasadzie gry w domino, w efekcie rozwiązania wszystkich zadań otrzymujemy imponującą piramidę.					
83	Liczmany – drewniane sześciiany	0	8	Liczmany w kształcie sześciątów ułatwiające naukę liczenia, doskonalące dokładność i precyzję ruchów, ułatwiające zrozumienie pojęcia objętości, które mogą być wykorzystywane w różnych ćwiczeniach rozwijających logiczne myślenie. Zestaw powinien zawierać min. 100 klocków w kolorze naturalnego drewna. Wymiary pojedynczego klocka 2×2×2 cm.					23
84	Drewniana kostka układana logiczna	0	8	Łamigłówka kształtująca logiczne myślenie, doskonaląca wyobraźnię przestrzenną. Zestaw powinien zawierać min. 7 elementów o różnych kształtach, które po złożeniu tworzą sześciąt. Minimalne wymiary złożonej kostki: 4 x 4 x 4 cm.					23
85	Książka przyrodniczo-matematyczna	8	16	Książka przyrodniczo-matematyczna, zgodna z tym, czego uczą się dzieci z zakresu edukacji środowiskowej i matematycznej w					5

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

				klasie I. W książce odnaleźć można wiele interesujących wiadomości, a treści przyrodnicze zostały tu ciekawie i twórczo połączone z matematyką. Zadania przybierają często postać zagadek matematycznych, dlatego należy za każdym razem uważnie czytać ich treść. Zawiera także bardzo lubianą „Minutówkę”, która dla wszystkich uczniów stanowi nie lada wyzwanie, a mierzenie się z nią jest zawsze źródłem pozytywnych i stymulujących do nauki emocji.					
86	Quizy edukacyjne	8	16	Quizy edukacyjne rozwijające zainteresowania dzieci w wieku szkolnym, wspierające ich rozwój oraz zaskakują ciekawostkami z różnych dziedzin. Spięta śrubą książeczka zawiera ponad 120 pytań i odpowiedzi, które pobudzają wyobraźnię, poszerzają wiedzę i słownictwo oraz są świetnym treningiem czytania ze zrozumieniem i logicznego myślenia. Quizy mają kieszonkowy format, dzięki czemu doskonale sprawdzą się w podróży oraz podczas zabawy z rówieśnikami. Quizy edukacyjne dla dzieci w wieku 7-8 lat, Quizy edukacyjne dla dzieci w wieku 8-9 lat, Quizy edukacyjne dla dzieci w wieku 9-10 lat.					5
87	Magiczne mówiące pióro + plansze dla młodych odkrywców.	8	16	Klasyczna zabawka edukacyjna w nowej wersji z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym. Pióro sygnalizuje, czy odpowiedź jest prawidłowa, czy nie. W zestawie znaleźć można: 72 zabawy edukacyjne i ponad 500 quizów. Uczy rozpoznawania kształtów, kolorów, zwierząt, liczb i ilości. Wspiera rozwój umiejętności obserwacji oraz zdolności logicznego myślenia To edukacyjna gra z elektronicznym rekwizytem, który zachęci malucha do rozwiązywania łamigłówek. Kolorowe plansze z ciekawymi obrazkami rozbudzają dziecięcą wyobraźnię. Magiczne					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

				pióro posiada zabawny wygląd oraz funkcje świetlno-głosowe. Prosty quiz obrazkowy uczy kojarzenia cech i logicznego myślenia oraz dostarcza szereg informacji o otaczającym nas świecie. Kiedy dziecko wskaże prawidłową odpowiedź wówczas elektroniczne pióro to potwierdzi. Magiczny rekwizyt sygnalizuje także błędne odpowiedzi. Edukacyjna zabawka uczy liczb oraz nakłania do rozwiązywania prostych zadań matematycznych. Efekty świetlne i dźwiękowe zachęcają dzieci do gry; Elektroniczny zestaw zawiera około 500 pytań; Interaktywny Quiz rozwija wiedzę oraz wyobraźnię najmłodszych odkrywców; Pióro ma wesoły wygląd i mówi po polsku; W zestawie: • 60 zadań; • Elektroniczne pióro. Wymagane baterie: 3 x LR41 1,5V.					
88	Atlas biologiczny dla klas 5-6 Szkoły Podstawowej	8	8	Atlas biologiczny dla klas 5-6 Szkoły Podstawowej Zawierający: - cztery działy tematyczne: 1. Podstawy biologii; 2. Bakterie. Protisty. Grzyby; 3. Rośliny; 4. Zwierzęta - 34 tematy na rozkładówkach – jeden temat na dwóch stronach - oprawa miękka - stron 72 - aktualne wydanie					5
89	Gra edukacyjna pozwalająca odkrywać świat i jego tajemnice	8	8	Gra edukacyjna pozwalająca odkrywać świat i jego tajemnice, zawierająca: - 56 dwustronnych kart w formacie 8 x 12 cm, kostkę XT, instrukcję - przeznaczona dla graczy powyżej 11 roku życia - rok wydania 2018 - gra w języku polskim					23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

90	Tablica suchościeralna z markerem i gąbką A4,	8	16	Tablica suchościeralna z markerem i gąbką A4, wymiary 32 x 23 cm						23
91	Atlas biologiczny dla klas 7-8 Szkoły Podstawowej	0	8	Atlas biologiczny dla klas 7-8 Szkoły Podstawowej Zawiera cztery działy tematyczne: 1. Organizm człowieka; 2. Genetyka; 3. Ewolucjonizm; 4. Ekologia i ochrona środowiska. - 30 tematów na rozkładówkach – jeden temat na dwóch stronach - oprawa miękka - stron 72						5
92	Gra edukacyjna o budowie ciała ludzkiego, oraz zasady zdrowego odżywiania	0	8	Gra edukacyjna pozwalająca poznawać budowę ciała ludzkiego, jego działanie oraz zasady zdrowego odżywiania się. Gra zawierająca: - 56 dwustronnych kart w formacie 8 x 12 cm, kostkę XT, instrukcję w języku polskim - zapakowana w pudełko - data wydania 2018 rok - przeznaczona dla graczy w wieku powyżej 11 lat						23
93	Książka Laboratorium w szufladzie. Chemia	5	0	Książka zawiera liczne doświadczenia rozpoczynające się od prostych po bardziej skomplikowane. Podawane są przykłady z życia codziennego. Oprawa miękka. Aktualne wydanie.						5
94	Zeszyt ćwiczeń do fizyki dla klasy 8	5	0	Zeszyt ćwiczeń do fizyki dla klasy 8 – książka zawiera ćwiczenia z fizyki, doświadczenia, liczne przykłady z życia dotyczące praw fizyki, pozwala na łatwe zrozumienie podstawowych zasad. Oprawa miękka. Format min.: 230x160.						5
95	Podręcznik do informatyki	16	0	Podręcznik do informatyki odpowiedni dla klasy 5-6. Zawiera podstawowe zagadnienia związane z aktualną podstawą programową oraz ciekawostki informatyczne. Oprawa miękka.						5
96	Pendrive	16	0	Pendrive – rodzaj złącza USB 2.0, pojemność min. 16GB, kolorystyka dowolna						23

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

.....
(upoważniony przedstawiciel wykonawcy)

