

Załącznik nr 1 do SIWZ

Część 1 zamówienia – pomoce dydaktyczne Z.1

Lp.	Lokalizacja – miejsce dostawy/ montażu/uruchomienia	Nazwa przedmiotu zamówienia	Opis parametrów, jakie musi spełnić oferowany przedmiot zamówienia – wymagania minimalne.	Jedn. miary	Ilość
1.	SP Okrzeja	Drewniane klocki małe i duże	Zestaw kolorowych klocków w różnych rozmiarach. W zestawie minimum 30 klocków.	sztuka	10
2.	SP Okrzeja	Program multimedialny	Program do prowadzenia zajęć ukierunkowanych na rozwój pamięci, spostrzegawczości, koncentracji i myślenia przyczynowo-skutkowe. Zawierający multimedialne gry edukacyjne oraz szczegółowe scenariusze zajęć. Do wykorzystywania podczas zajęć grupowych z użyciem tablicy interaktywnej lub projektora multimedialnego. Gry zawierające także wiele elementów edukacyjnych, dostarczających wiedzy o otaczającym świecie np. poznawanie gatunków zbóż, kwiatów, drzew, zwierząt, tradycji świątecznych, miast Polski, flag państw, zasad sortowania odpadów. Zróżnicowanie poziomu trudności. Zawartość programu: 80 gier edukacyjnych zebranych w 4 programach multimedialnych, gotowe scenariusze zajęć, dodatkowe materiały dydaktyczne: zestaw kilkudziesięciu prezentacji multimedialnych oraz konspektów pogadanek nawiązujących do tematów zajęć, bogaty zbiór gotowych do wydrukowania kart pracy, atrakcyjny zestaw motywacyjny: komplet dyplomów, karty motywacyjne z naklejkami. Licencja wielostanowiskowa na 15 stanowisk z możliwością dokupienia dodatkowych stanowisk. Nośnik: Pendrive lub	sztuka	1

			CD/DVD		
3.	SP Okrzeja	Karty do gry	Karty do gry Piotruś, w której dzieci dobierają w pary karty przedstawiające pasujące do siebie elementy.	sztuka	10
4.	SP Okrzeja	Zestaw gier	<p>1. Gra logiczna polega na ułożeniu kostek zgodnie ze wzorem na odsłoniętej karcie ze stosu „kart wzorów”. Czas na ułożenie odmierzany jest przez klepsydrę. Gra ćwicząca: spostrzegawczość, pamięć i wyobraźnię przestrzenną. W zestawie minimum 20 kolorowych kostek; 50 kart ze wzorami; klepsydra; 100 żetonów; instrukcja. Do wyceny należy przyjąć 3 szt. tej gry.</p> <p>2. Zestaw gier edukacyjnych ćwiczących spostrzegawczość, refleks i pamięć. W zestawie minimum 8 gier, 4 dwustronne plansze (wym. min. 20 x 15 cm); 100 żetonów. Do wyceny należy przyjąć 3 szt. tej gry.</p> <p>3. Gra planszowa oraz książeczka z bajką o Czerwonym Kapturku. W zestawie minimum: plansza do gry, 4 pionki, kostka, instrukcja do gry. Do wyceny należy przyjąć 3 szt. tej gry.</p> <p>4. Gra planszowa oraz książeczka z bajką o Jasiu i Małgosi. W zestawie minimum: plansza do gry, 4 pionki, kostka, instrukcja do gry. Do wyceny należy przyjąć 3 szt. tej gry.</p> <p>5. Gra planszowa zapraszamy do sklepu na wielkie zakupy. Gra przeznaczona jest dla 2-4 graczy w wieku od 7 do 100 lat. W zestawie minimum: plansza do gry, 4 pionki, kostka, banknoty, instrukcja do gry. Do wyceny należy przyjąć 3 szt. tej gry.</p>	sztuka	15

5.	SP Okrzeja	Żetony do liczenia	Kolorowe, transparentne żetony do liczenia. W zestawie minimum 250 szt. przynajmniej w 5 kolorach.	sztuka	7
6.	SP Okrzeja	Liczmany	Zabawka edukacyjna w kształcie warzyw i owoców, umożliwiająca: liczenie, sortowanie według kolorów lub według tego co lubię/czego nie lubię. Minimum 150 szt. elementów.	sztuka	12
7.	SP Okrzeja	Zegar magnetyczny	Kolorowy zegar magnetyczny umożliwiający naukę dokonywania odczytów zegarowych. Zestaw zawiera: tablicę magnetyczną z tarczą zegarową podzieloną na minuty, kwadransy i godziny, 2 wskazówki ruchome i 40 elementów do zapisu wskazań zegara	sztuka	3
8.	SP Okrzeja	Patyczki do liczenia	Pomoc do nauki przeliczania, sortowania, mierzenia, dodawania i odejmowania. Zestaw patyczków o dł. minimum 5 cm: min. 1000 szt. i śr. 3 mm Zestaw patyczków o dł. minimum 10 cm: min. 1000 szt. i śr. 3 mm	sztuka	4
9.	SP Okrzeja	Zestaw magnetyczny	Zestaw tafelków magnetycznych z warzywami, owocami, kolorami, cyframi oraz znakami matematycznymi. Tafelki można wykorzystywać do przeliczania, sortowania, tworzenia wzorów i układania równań, umieszczając je na tablicy szkolnej lub magnetycznej. W zestawie instrukcja z wieloma wariantami gier i wieloma propozycjami edukacyjnych zabaw. Minimum 120 tafelków magnetycznych.	sztuka	8

10.	SP Okrzeja	Słomki konstrukcyjne	Zestaw słomek z tworzywa sztucznego oraz łączników, pozwalających na łatwe i wielokrotne łączenie słomek ze sobą. Możliwość tworzenia różnych form - od płaskich figur po duże, bardzo skomplikowane konstrukcje. Zestaw składający się minimum z 500 elementów o dł. minimum 17 cm i 50 elementów o dł. 10 cm.	sztuka	1
11.	SP Okrzeja	Domina do liczenia	Gra oparta jest na zasadach domina. Składa się z 28 elementów (kamieni) i polega na dokładaniu ich jeden do drugiego tak aby stykały się takimi samymi obrazkami.	sztuka	8
12.	SP Okrzeja	Kostki do gry	Kostki oczkowe nadające się do gier planszowych. szer. ścianki minimum 15 mm. Wykonane z dobrej jakości tworzywa sztucznego. Zapakowane w plastikowe wiaderko minimum 100 szt. w pięciu kolorach	sztuka	2
13.	SP Okrzeja	Zestaw tabliczek	Tabliczki wykonane z tworzywa sztucznego przeznaczone do układania żetonów. Tabliczki po jednej stronie posiadają puste pola o śr. 25 mm po drugiej zaś liczby od 1 do 20. Pomocne przy nauce dodawania, odejmowania, wprowadzaniu pojęć liczb parzystych i nieparzystych. Zestaw zawierający min. 10 szt. o min. dł. 25 cm.	sztuka	2
14.	SP Okrzeja	Figury geometryczne	Komplet figur geometrycznych w czterech kolorach i czterech rozmiarach. Kształtowaniu pojęcia o: wielkości, koloru, ilości i kształtu. Skład zestawu: min. 80 kolorowych figur; taśma magnetyczna. Wymiary min. kwadratów : 12,10,8, 6 cm	sztuka	7
15.	SP Okrzeja	Tabliczki z cyframi	Zabawka edukacyjna w formie lizaków z nadrukowanymi cyferkami. Minimalne wym. 12 x 7 cm	sztuka	8

16.	SP Okrzeja	Konstrukcje geometryczne	Zestaw elastycznych patyczków do budowania figur geometrycznych, łączących się ze sobą zatrzaskami. Minimalna zawartość zestawu: 70 szt., min. 5 długości w 5 kolorach.	sztuka	2
17.	SP Okrzeja	Program multimedialny do nauki matematyki	Program przeznaczony dla dzieci w wieku 6-13 lat. Posiadający różne poziomy trudności do wyboru, zawiera dodatkowo ćwiczenia ruchowe. Ćwiczenia z matematyki uczące: umiejętności matematycznych, sprawnego liczenia, logicznego myślenia, spostrzegawczości i szybkości reakcji, sprawności umysłu i zapamiętywania, angażowania się w osiągnięcie celu, wyrażania uczuć i emocji. Nośnik: Pendrive lub CD/DVD.	sztuka	2

18.	SP Okrzeja	Gra matematyczna	<p>Gra matematyczna zoo pozwala wziąć udział w wyprawie mającej na celu odszukanie zagrożonych gatunków zwierząt, a następnie stworzenie na ich temat raportu, wymagającego podstawowych obliczeń oraz logicznego wnioskowania. Gra powinna zawierać : setki interaktywnych ćwiczeń, opcje śledzenia postępów w nauce (rejestr wyników, tablica rekordzistów), zabawy doskonalące spostrzegawczość, stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej. Zakres zagadnień: dodawanie i odejmowanie liczb naturalnych w zakresie od 1 do 20, uzupełnianie i porządkowanie liczb od 1 do 100 w ciągu, porównywanie powierzchni pól figur geometrycznych, grupowanie elementów według wybranej kategorii, dodawanie liczb naturalnych z wykorzystaniem waluty, łączenie figur przestrzennych z ich podstawami.</p> <p>Nośnik: płyta CD/DVD</p>	sztuka	2
19.	SP Okrzeja	Rzymskie liczby	<p>Zestawy ułatwiające naukę cyfr rzymskich, po jednej stronie kartonika są cyfry rzymskie, po drugiej arabskie. Zestaw składa się z minimum 20 kart drukowanych dwustronnie.</p>	sztuka	4
20.	SP Okrzeja	Drewniane figury	<p>Zestaw różnych kolorowych figur geometrycznych (np. koło, kwadrat, prostokąt, trójkąt). W skład zestawu wchodzi minimum: 50 figur, 10 kartonów ze szkicami przedstawiającymi różne mozaiki (zadrukowanych dwustronnie - 20 wzory, ofoliowanych, formatu A4), na których należy układać figury geometryczne komponując różne wzory.</p>	sztuka	6

21.	SP Okrzeja	Liczmany guziki	Zestaw liczmanów-guzików w różnych kształtach i kolorach ze sznurówkami do nawlekania. Zestaw zawierający minimum: 80 szt. guzików i 5 sznurówek do nawlekania.	sztuka	8
22.	SP Okrzeja	Plansze - rośliny	Plansze prezentujące produkty, które powstają z roślin uprawnych. Przy nazwach roślin powinny znaleźć się fotografie przedstawiające wygląd kłosa, owocu lub bulwy przed przetworzeniem. Format minimum: 60 x 80 cm, dwustronnie laminowane.	sztuka	2
23.	SP Okrzeja	Plansze - zjawiska	Plansze prezentujące zjawiska pogodowe i sposoby dbania o naszą planetę. Format minimum: 60 x 80 cm, dwustronnie laminowane.	sztuka	2
24.	SP Okrzeja	Gra matematyczna	Gra matematyczna poprzez rozwiązywanie zadań matematycznych uruchamia wesołe miasteczko. Gra powinna zawierać: setki interaktywnych ćwiczeń, opcje śledzenia postępów w nauce (rejestr wyników, tablica rekordzistów), zabawy doskonalące spostrzegawczość, stopniowalny poziom trudności zadań, pomoc w formie dźwiękowej. Zakres zagadnień: dodawanie i odejmowanie liczb naturalnych w zakresie od 1 do 30, porównywanie liczb i określanie liczebności zbiorów; mnożenie jako dodawanie jednakowych składników; liczby jedno- i dwucyfrowe; ciągi malejące i rosnące; rozkład liczby naturalnej na czynniki; obliczanie pola powierzchni figur prostych. Nośnik: CD/DVD	sztuka	2

25.	SP Okrzeja	Program wspomagający naukę matematyki	<p>Interaktywne oprogramowanie przedmiotowe wspomagające nauczanie matematyki w szkole podstawowej dla klas 4-6. Tematy jakie powinno zawierać oprogramowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Figury płaskie, kąty, bryły, siatki brył, obwód, pole powierzchni, figury przystające, symetria, odbicia lustrzane, translacja; • Przedstawienia i interpretacja danych; • Liczby parzyste i nieparzyste, ułamki zwykłe i dziesiętne, procenty, proporcja i stosunek, liczby pierwsze, czynniki, wielokrotność, kwadraty liczb, obrazkowe ciągi, ciągi liczbowe, liczby trójkątne, funkcje, równania, zadania tekstowe, kalkulator; • Mnożenie i dzielenie, mnożenie z użyciem kalkulatora, dzielenie pisemne, dzielenie większych liczb, ułamki dziesiętne, zaokrąglanie liczb i ułamków, porównywanie ułamków, liczenie w pamięci; • Kombinacje liczb, porównywanie liczb, cyfra zero, metody dodawania i odejmowania, liczby ujemne; • Współrzędne punktu, przeliczanie jednostek; • Ułamki, liczby mieszane i ułamki równe, zamiana ułamków zwykłych na dziesiętne oraz dziesiętnych na zwykłe, porównywanie ułamków, reszta z dzielenia jako ułamek. <p>Licencja na szkołę.</p>	sztuka	1
26.	SP Okrzeja	Kurs angielskiego	<p>Interaktywny kurs języka angielskiego. Składający się minimum z trzech poziomów zaawansowania: od poziomu dla początkujących do poziomu dla średnio zaawansowanych (Beginner, Pre-intermediate, Intermediate). Rodzaje lekcji występujących w kursie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lekcje regularne wprowadzające i ćwiczące nowy materiał 	sztuka	1

			<p>językowy.</p> <ul style="list-style-type: none">• Lekcje powtórzeniowe pomagające podsumować, uporządkować i dodatkowo utrwalić materiał zawarty w lekcjach regularnych w danym rozdziale.• Lekcje wideo zawierające dodatkowy materiał wideo, o tematyce nawiązującej do tematów poruszanych w pozostałych lekcjach danego rozdziału, wraz z tekstami i kompletem ćwiczeń.• Lekcje testowe pozwalające sprawdzić stopień przyswojenia materiału.• Testy podsumowujące znajdujące się na końcu każdego poziomu zaawansowania (jeden test na cały poziom). <p>Kurs zawierający test umiejętności - tzw. Placement Test - generowany indywidualnie dla każdego użytkownika.</p> <p>Program pozwalający ocenić poprawność wymowy poprzez nagranie wymowy użytkownika i porównanie go z nagraniem anglojęzycznego lektora, oraz wskazanie miejsca popełniania ewentualnych błędów.</p> <p>W zestawie: płyta CD lub DVD z programem, płyta CD-audio z nagraniami pochodzącymi z kursu. Program zawierający interaktywne ćwiczenia, nagrania, zdjęcia, ilustracje, filmy wideo, animacje i symulacje oraz gry językowe, słownik, zbiór zasad gramatycznych.</p>		
--	--	--	---	--	--

27.	SP Krzywda	Bingo	Zabawa w odszukiwanie właściwej części ułamkowej pozwala utrwalić nazywanie ułamków. Nauczyciel czyta nazwę ułamka z kartonika wywoławczego. Dziecko, które ma ilustrację wywołanego ułamka na swojej planszy i zgłosi się jako pierwsze, otrzymuje żeton. Wygra uczeń, który jako pierwszy zakryje trzy pola planszy w rzędzie. W zestawie minimum: 36 plansz (o wym. min. 16 x 21 cm), 60 kartoników "wywoławczych" z figurami (o wym. min. 6 x 5 cm), 500 kartonowych żetonów, instrukcja.	sztuka	1
28.	SP Krzywda	Tablica magnetyczna z przyborami	Wysokiej jakości przybory tablicowe dostępne w obszernym 6-elementowym komplecie ze wskaźnikiem. Przybory dostarczane są wraz z tablicą ścienną do powieszenia. Zawartość: cyrkiel na przyssawkach - linijka z podziałką cm/dm (100 cm) - kątomierz dwukierunkowy (50 cm) - ekierka równoramienna 90-45-45 (60 cm) - ekierka różnoboczna 30-60-90 (60 cm) - wskaźnik (100 cm) - tablica ścienna (wym. min. 100 x 55 cm)	sztuka	3

29.	SP Krzywda	Magnetyczna oś liczbowa	<p>Zestaw minimum 22 kolorowych elementów magnetycznych nadrukowanych na pełnej folii magnetycznej, umożliwiających prezentację osi liczbowej lub prostokątnego układu współrzędnych na dowolnej powierzchni magnetycznej (metal, tablica szkolna) bez użycia podklejanych fragmentów folii magnetycznej.</p> <p>Zestaw zawierający minimum: 2 osie liczbowe czarne, każda długości min. 42 cm (szer. min. 45 mm) - 2 osie liczbowe czerwone, każda długości min. 42 cm (szer. min. 45 mm) - 2 znaki dodawania (czarny i czerwony) - 2 znaki odejmowania (czarny i czerwony) - 2 punkty pełne czarne - 2 punkty pełne czerwone - 2 punkty z konturem czarnym - 2 punkty z konturem czerwonym - 2 zwroty-wskaźniki pełne czarne - 2 zwroty-wskaźniki pełne czerwone - 2 zwroty-wskaźniki z konturem (czarnym i czerwonym). Każda oś ma być podzielona na 4 duże odcinki, te podzielone na pięć mniejszych, a każdy mniejszy na pół. Umożliwi to różne oznaczanie odcinków oraz stosowanie różnych skal, opisywanie na osi jedności, ułamków, dziesiętnych części, jednostek dodatnich i ujemnych.</p>	sztuka	2
30.	SP Krzywda	Paski do budowy figur geometrycznych	<p>Zestaw pasków minimum o 8 różnych długościach. Każdy element posiadający kilka równoramiennie rozłożonych otworów, które umożliwią łączenie. Paski łączą się ze sobą dzięki zatyczkom. Paski umożliwiające przeprowadzenie ćwiczeń z zakresu geometrii: badanie kątów, własności figur (czworokątów i wielokątów). W skład zestawu wchodzi minimum 68 pasków, 200 metalowych zatyczek.</p>	sztuka	1

31.	SP Krzywda	Bryły geometryczne	Zestaw zawierający minimum 8 różnych brył wykonanych z przezroczystego tworzywa z wymowlaną podstawą. Każda bryła posiada swoją siatkę wykonaną z kolorowego tworzywa. Bryły, które można napełniać wodą lub materiałem sypkim w celu porównywania objętości figur.	sztuka	1
32.	SP Krzywda	Cyrkiel	Cyrkiel jako oprzyrządowanie tablicy. Wykonany jest z drewna liściastego. Ramiona połączone stalową śrubą z nakrętką skrzydełkową. Jedno ramię ma metalowy uchwyt na kredę lub pisak, na drugim można wymiennie oprawić jednoonożną lub trójonożną podstawkę z przysawkami gumowymi. Cyrkiel dostarczany z jednoonożną przysawką. Minimalne wymiary: 48 x 2 x 4 cm.	sztuka	1
33.	SP Krzywda	Matematyczna gra planszowa	Gra w bingo. Dzieci trenują umiejętność liczenia w pamięci. Bingo wyróżnia się dwoma wariantami rozgrywki: grając na planszach z wynikami dzieci dopasowują kartoniki z działaniami lub grając odwrotnie - dzieci przypisują wynik z kartonika na pole planszy z działaniem. W zestawie minimum: 12 dwustronnych plansz (wym. 20 x 20 cm) - 108 dwustronnych kartoników (wym. 6 x 6 cm) - instrukcja.	sztuka	15
34.	SP Krzywda	Gra logiczna	Zestawy 21 elementów – czerwonych, niebieskich, zielonych albo żółtych – które gracze kolejno układają na planszy. Obowiązuje jedna zasada: każdy z klocków musi dotykać innego klocka tego samego koloru, ale stykać się mogą tylko rogami	sztuka	5

35.	SP Krzywda	Kalkulator	Wyświetlacz LCD Typ: naukowy Ilość linii: 2 Liczba znaków w linii minimum: 10 Ilość funkcji minimum: 170 Zasilanie: 1xLR06.	sztuka	8
36.	SP Krzywda	Zestaw pojemników	Zestaw 6 różnych pojemników-brył o jednakowej wysokości minimum 11 cm, wykonanych z przezroczystego plastiku: 2 walce, 2 prostopadłości, 2 graniastosłupy trójkątne. Wszystkie posiadające kalibrację na ściankach pomocną w trakcie napełniania pojemników płynem lub materiałem sypkim w celu porównywania objętości. Połowa pojemników ma objętość 1 litra, pozostałe mają objętość 0,5 litra.	sztuka	4
37.	SP Krzywda	Zestaw brył	Zestaw 6 różnych brył "otwartych" wykonanych z przezroczystego plastiku. Wszystkie bryły umożliwiające napełnienie płynem lub materiałem sypkim w celu porównywania objętości i pokazania zależności (wielokrotność lub ułamek prosty).	sztuka	4
38.	SP Krzywda	Trójkąty matematyczne	Gra podobna do domina, z tą różnicą, że płytki są trójkątne, a więc dokładać kolejne można do trzech, a nie dwóch boków. Każda z 24 plastikowych płytek o boku 5 cm podzielona jest na trzy pola, na których znajduje się liczba procentów (40%, 55% itd.) lub ułamki.	sztuka	8

39.	SP Krzywda	Gra planszowa j.angielski	Gra rozwijająca umiejętność mówienia w języku angielskim. Uczestnicy losując jedną z kart opisują zawarte na niej słowo tak, aby pozostali uczestnicy gry je odgadli w ciągu 2 minut. Dodatkowym utrudnieniem są zakazane słowa podane na karcie, których gracz nie może użyć, a które zwykle są pierwszymi, które przychodzą do głowy (opcjonalnie - Aby ułatwić grę dla graczy początkujących można pozwolić im skorzystać z 1, 2 lub nawet 3 zakazanych słów). W skład zestawu wchodzi minimum: 200 kart ze słowami na poziomie podstawowym i średniozaawansowanym, żetony minimum: 50 szt. z nr 1 i 50 szt. z nr 2.	sztuka	4
40.	SP Krzywda	Kurs j.angielski na CD	Multimedialny kurs do nauki języka angielskiego. Kurs składający się z dwóch poziomów zaawansowania. Program kształcący wszystkie kompetencje językowe: mówienie, pisanie, czytanie i rozumienie ze słuchu. Minimalne cechy kursu: - kurs na płycie CD lub DVD, dodatkowo 2 płyty CD-audio z nagraniami z kursu, jedna płyta dla każdego poziomu zaawansowania; - współczesna i wielokulturowa tematyka lekcji; - zaawansowany system rozpoznawania mowy; - kształcenie wszystkich umiejętności językowych; - kilkadziesiąt filmów animowanych; - 80 lekcji interaktywnych; - kilkaset ćwiczeń interaktywnych; - najwyższej jakości nagrania z udziałem brytyjskich nastolatków; - kilkadziesiąt gier językowych i komiksów; - pięć dodatkowych programów narzędziowych,	sztuka	16

			<p>ułatwiających naukę: - Słownik polsko-angielski - Moje strony - Gramatyka - Nowe słówka - Szukaj</p> <p>- kilkanaście testów sprawdzających stopień opanowania materiału;</p> <p>- możliwość śledzenia postępów w nauce: - Rejestr wyników - Raporty lekcji</p> <p>- możliwość tworzenia własnych lekcji.</p> <p>Licencja: jednostanowiskowa</p>		
41.	SP Huta Dąbrowa	Klocki logiczne	<p>Zestaw 60 klocków przechowywanych w obudowie z wyznaczonym miejscem na każdy z kształtów. Klocki mają charakteryzować się następującymi cechami: · kolorem (czerwony, niebieski, żółty)</p> <ul style="list-style-type: none"> · grubością (cienkie i grube figury) · wielkością (małe i duże figury) · kształtem (koła, kwadraty, trójkąty, prostokąty, wielokąty) 	sztuka	6
42.	SP Huta Dąbrowa	Tangram magnetyczny	<p>Tangram matematyczny (zestaw posiadający następujące elementy:</p> <p>2 duże trójkąty 1 średni trójkąt 2 małe trójkąty 1 mały kwadrat, 1 mały równoległobok.</p> <p>Bok kwadratu tangramu min 10cm. Elementy wykonane z trwałego i estetycznego tworzywa o grubości min. 3mm.</p>	sztuka	3

43.	SP Huta Dąbrowa	Domino	Domino - odczytujemy czas (kostki minutowe wykonane w dwóch wersjach: 12-scienna z interwałem co 5 minut, 20-scienna z różnymi minutami lub sekundami. Zawartość: 1 kostka godzinowa (czerwona) - 1 kostka minutowa (niebieska) - 1 kostka sekundowa (niebieska) - kostki wykonane z tworzywa zamknięte w trwałym opakowaniu	sztuka	1
44.	SP Huta Dąbrowa	Zestaw konstrukcyjny demonstracyjny	Zestaw min. 20 kulek i 44 patyczków o min. długości 10 cm umożliwiający budowanie modeli przestrzennych ostrosłupów i graniastosłupów	sztuka	1
45.	SP Huta Dąbrowa	Gra planszowa zakupy	Gra planszowa umożliwiająca udział do 4 osób uposażanych w banknoty różnych nominałów polskiej waluty na łączną wartość 1500zł dla każdego uczestnika. Musi zawierać 2 kostki, planszę karty z artykułami do zakupu oraz karty niespodzianki z poleceniami	sztuka	2
46.	SP Huta Dąbrowa	Gra logiczna II	Zestaw 84 klocków oraz blatu do gry umożliwiający grę dla 2 lub 4 osób	sztuka	2
47.	SP Huta Dąbrowa	Gra logiczna	W skład gry wchodzi dwie rzeczy: 55 kart oraz 5 zapalek/patyczków. Na każdej karcie jest narysowany pewien unikalny wzór, który możemy utworzyć z zapalek. Całość zamknięta w trwałym opakowaniu do przechowywania zestawu	sztuka	3

48.	SP Huta Dąbrowa	Program do nauki j.angielskiego	Program do nauki j. angielskiego. Program przeznaczony dla uczniów o różnym stopniu zaawansowania. Musi zawierać, nagrania nativspeakerów, filmy sytuacyjne, ćwiczenia w tym interaktywne dialogi z możliwością nagrywania własnych kwestii i porównywania nagrań z materiałem wzorcowym. Musi mieć moduł odpowiedzialny za tłumaczenie tekstów z j. angielskiego na język polski.	sztuka	1
49.	SP Huta Dąbrowa	Program do nauki j.rosyjskiego	Program do nauki j. rosyjskiego. Program przeznaczony dla uczniów o różnym stopniu zaawansowania. Musi zawierać, nagrania nativspeakerów, filmy sytuacyjne, ćwiczenia w tym interaktywne dialogi z możliwością nagrywania własnych kwestii i sprawdzania lub porównywania nagrań z materiałem wzorcowym. Musi mieć moduł odpowiedzialny za tłumaczenie tekstów z j. rosyjskiego na język polski.	sztuka	1

50.	SP Wola Okrzejska	Program multimedialny do nauki matematyki	<p>Interaktywne oprogramowanie przedmiotowe wspomagające nauczanie matematyki w szkole podstawowej dla klas 4-6. Tematy jakie powinno zawierać oprogramowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Figury płaskie, kąty, bryły, siatki brył, obwód, pole powierzchni, figury przystające, symetria, odbicia lustrzane, translacja; • Przedstawienia i interpretacja danych; • Liczby parzyste i nieparzyste, ułamki zwykłe i dziesiętne, procenty, proporcja i stosunek, liczby pierwsze, czynniki, wielokrotność, kwadraty liczb, obrazkowe ciągi, ciągi liczbowe, liczby trójkątne, funkcje, równania, zadania tekstowe, kalkulator; • Mnożenie i dzielenie, mnożenie z użyciem kalkulatora, dzielenie pisemne, dzielenie większych liczb, ułamki dziesiętne, zaokrąglanie liczb i ułamków, porównywanie ułamków, liczenie w pamięci; • Kombinacje liczb, porównywanie liczb, cyfra zero, metody dodawania i odejmowania, liczby ujemne; • Współrzędne punktu, przeliczanie jednostek; • Ułamki, liczby mieszane i ułamki równe, zamiana ułamków zwykłych na dziesiętne oraz dziesiętnych na zwykłe, porównywanie ułamków, reszta z dzielenia jako ułamek. <p>Licencja na szkołę.</p>	sztuka	1
-----	-------------------	---	---	--------	---

51.	SP Wola Okrzejska	Program multimedialny do nauki j.angielskiego	<p>Interaktywny kurs języka angielskiego. Składający się minimum z trzech poziomów zaawansowania: od poziomu dla początkujących do poziomu dla średnio zaawansowanych (Beginner, Pre-intermediate, Intermediate). Rodzaje lekcji występujących w kursie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lekcje regularne wprowadzające i ćwiczące nowy materiał językowy. • Lekcje powtórzeniowe pomagające podsumować, uporządkować i dodatkowo utrwalić materiał zawarty w lekcjach regularnych w danym rozdziale. • Lekcje wideo zawierające dodatkowy materiał wideo, o tematyce nawiązującej do tematów poruszanych w pozostałych lekcjach danego rozdziału, wraz z tekstami i kompletem ćwiczeń. • Lekcje testowe pozwalające sprawdzić stopień przyswojenia materiału. • Testy podsumowujące znajdujące się na końcu każdego poziomu zaawansowania (jeden test na cały poziom). <p>Kurs zawierający test umiejętności - tzw. Placement Test - generowany indywidualnie dla każdego użytkownika.</p> <p>Program pozwalający ocenić poprawność wymowy poprzez nagranie wymowy użytkownika i porównanie go z nagraniem anglojęzycznego lektora, oraz wskazanie miejsca popełniania ewentualnych błędów.</p> <p>W zestawie: płyta CD lub DVD z programem, płyta CD-audio z nagraniami pochodzącymi z kursu. Program zawierający interaktywne ćwiczenia, nagrania, zdjęcia, ilustracje, filmy wideo, animacje i symulacje oraz gry językowe, słownik, zbiór zasad gramatycznych.</p>	sztuka	1
-----	-------------------	---	---	--------	---

52.	SP Wola Okrzejska	Gry dydaktyczne z matematyki	Zestawy 21 elementów – czerwonych, niebieskich, zielonych albo żółtych – które gracze kolejno układają na planszy. Obowiązuje jedna zasada: każdy z klocków musi dotykać innego klocka tego samego koloru, ale stykać się mogą tylko rogami	sztuka	3
53.	SP Wola Okrzejska	Logiczne układanki matematyczne	Zestaw zawierający minimum: 35 plansz (wym. minimalne: 16 x 20 cm), 60 kartoników "wywoławczych" z figurami (wym. minimalne 5 x 5 cm), 500 kartonowych żetonów, instrukcja	sztuka	5
54.	SP Wola Okrzejska	Program diagnostyczno-terapeutyczny	Multimedialny program diagnostyczno-terapeutyczny do pracy z uczniami klas 0-3, wykazującymi specyficzne trudności w rozwiązywaniu zadań matematycznych. Program umożliwiający przeprowadzenie oceny gotowości szkolnej oraz diagnozy ryzyka dysleksji i dyskalkulii. Baza ćwiczeń oraz kart pracy zapewniająca nauczycielom i specjalistom materiał do efektywnej i atrakcyjnej terapii ucznia. Aplikacja umożliwiająca nauczycielowi przeprowadzenie szeregu diagnoz, zaplanowania zajęć z uczniami wymagającymi wsparcia, rejestrację wyników oraz analiza efektu pracy z uczniem. Możliwość współpracy z e-dziennikiem. Zestaw gotowych diagnoz koncentrujących się na pięciu kluczowych dla rozwoju umiejętnościach matematycznych w obszarach: myślenia przedoperacyjnego i operacyjnego, percepcji, samokontroli i koncentracji, pamięci operacyjno-proceduralnej, myślenia przyczynowo-skutkowego oraz orientacji w czasie i przestrzeni. Program zawierający minimum 150 ćwiczeń w formie rozbudowanych gier z	sztuka	1



			wieloma poziomami.		
--	--	--	--------------------	--	--

55.	SP Fiukówka	Program multimedialny do nauki matematyki	Aplikacja łącząca nowoczesne metody prezentacji materiału (animacji, filmów, symulacji, prezentacji i zdjęć) z interaktywnymi ćwiczeniami, wykorzystująca możliwości tablicy interaktywnej. Pomoc dydaktyczna przygotowana dla nauczycieli szkół podstawowych w klasach 4–6. Zgodność materiałów z nową podstawą programową. Aplikacja zawiera minimum: 35 zagadnień wraz z dołączonymi scenariuszami lekcji w formie drukowanej i elektronicznej (pliki PDF), 110 animacji, symulacji i ilustracji, 60 interaktywnych ćwiczeń, prezentacji, gier i filmów, filmy instruktażowe (m.in. obsługa tablicy interaktywnej, praca z programem). W wersji tradycyjnej dołączone scenariusze lekcyjne oraz książeczkę ze zdjęciami i opisami zasobów multimedialnych zawartych w programie.	sztuka	1
56.	SP Fiukówka	Multimedialny program do nauki matematyki	Multimedialny program edukacyjny, który zawiera przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości w zakresach: liczby całkowite, liczby ujemne, liczby dziesiętne i ułamki. Jest przeznaczony dla dzieci z klas 1-6 na poziomie szkoły podstawowej. Ćwiczenia interaktywne, które ułatwiają doskonalenie takich umiejętności, jak: dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie oraz ćwiczenie orientacji na osi liczbowej i porównywanie jednostek. Program do wykorzystania na nieograniczonej liczbie komputerów w szkole. Dostęp online. Przystosowany do pracy na tablicach interaktywnych.	sztuka	1
57.	SP Fiukówka	Bryły szkieletowe	Minimalna zawartość zestawu: . 180 kolorowych kulek - każda kulka posiada minimum 24	sztuka	1

			<p>otwory (pod różnymi kątami, co umożliwi tworzyć bryły ścięte)</p> <p>. 180 patyczków o długości od 1,6 do 7,5 cm</p> <p>Elementy umożliwiające łatwe i trwałe łączenie.</p>		
58.	SP Fiukówka	Ułamki magnetyczne	<p>Zestaw ułamków magnetycznych wykonanych z magnetycznego tworzywa sztucznego, pokryte kolorową folią. Możliwość mocowania do powierzchni magnetycznych tablic białych i zielonych. Zestaw składa się minimum z 50 elementów, a każdy pasek podzielony jest kolejno na ułamki: 1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10, 1/12. Do każdego ułamka dostępnych tyle pasków, aby można było przedstawić 1 całość o długości 1 metra. Minimalne wymiary: dł. 100cm, szer. 10cm.</p>	sztuka	1

59.	SP Fiukówka	Oprogramowanie wspomagające nauczanie matematyki	<p>Program multimedialny do nauki matematyki dostępny przez Internet. Zawierający minimum 190 interaktywnych zadań matematycznych dla uczniów klas piątych. W czasie rozwiązywania zadań, dzieci odkrywają zakamarki bajkowej wyspy, zdobywają skarby i pomagają bohaterowi opowieści naprawić uszkodzony pojazd.</p> <p>Minimalny zakres materiału realizowany w programie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Liczby i działania: Zapisywanie i porównywanie liczb, Rachunki pamięciowe, Szacowanie wyników działań; - Własności liczb naturalnych: Wielokrotności, Dzielniki, Cechy podzielności, Liczby pierwsze i złożone; - Działania na ułamkach zwykłych i dziesiętnych; - Figury: pola figur, kąty i mierzenie kątów, wielokąty, trójkąty, prostokąty, kwadraty, trapezy; - Liczby całkowite; - Graniastoslupy. <p>Program współpracujący z tablicą interaktywną. W cenie należy uwzględnić dostęp na 2 lata dla 1 nauczyciela z dostępem dla 15 uczniów.</p>	sztuka	1
60.	SP Fiukówka	Program komputery - figury	<p>Program do nauki programowania w języku Logo, pozwalające między innymi poznać zasady programowania sterowanego zdarzeniami. Program wpisany do wykazu środków dydaktycznych zalecanych do użytku szkolnego. Licencja szkolna pozwalająca na zainstalowanie programu na dowolnej liczbie komputerów w szkole. W zestawie płyta z programem i dwie książki.</p>	sztuka	1

61.	SG Okrzeja	Bryły	Zestaw zawierający minimum 10 różnych brył o wysokości minimalnej 12 cm. Wykonane z przezroczystego i trwałego tworzywa. Bryły posiadające ruchome podstawy tj. pozwalające się otworzyć celem przeprowadzenia doświadczeń objętości.	sztuka	1
62.	SG Okrzeja	Konstrukcja zestaw	Zestaw minimum 15 tablic, których celem jest ułatwienie uczniom klas gimnazjum opanowania umiejętności kreślenia podstawowych konstrukcji geometrycznych za pomocą cyrkla i linijki wraz z jednoczesnym tworzeniem jej opisu. Każdy zestaw pokazuje kolejne etapy powstawania konstrukcji. Przykładowe tytuły tablic: I - Symetralna odcinka. II - Prosta prostopadła do danej prostej k. III - Prosta prostopadła do danej prostej k i przechodząca przez dany punkt E. IV - Prosta prostopadła do danej prostej k i przechodząca przez dany punkt C. V - Kąt przystający do danego kąta ABC. VI - Dwusieczna danego kąta ABC. VII - Prosta równoległa do danej prostej k. VIII - Trójkąt z danych: długości dwóch boków. IX - Trójkąt z danych: długości dwóch boków i miary kąta zawartego między nimi. X - Trójkąt z danych: długości boku i miary kątów do niego przyległych. XI - Styczna do okręgu w punkcie A należącym do okręgu. XII - Styczne do okręgu $O(O,r)$ z punktu A. XIII - Podział odcinka AB na trzy równe części. XIV - Konstrukcje powiększania odcinka AB w skali 2:1. XV - Konstrukcje zmniejszania trójkąta w skali 1:2.	sztuka	1

63.	SG Okrzeja	Plansze matematyczne	Program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych. Zawarte w nim treści edukacyjne muszą być przygotowane zgodnie z podstawą programową do nauczania matematyki w gimnazjum. Materiał podzielony na następujące działy: System rzymski, Dziesiętny system liczbowy, Ułamki zwykłe, Działania na liczbach wymiernych, Potęgowanie, Pierwiastki kwadratowe i sześciennic, Procenty, Układ współrzędnych, Wielościany, Bryły, Wyrażenia algebraiczne, Równania pierwszego stopnia, Proporcje.	sztuka	1
64.	SG Okrzeja	Program geometria I	Płyta CD powinna zawierać przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości w zakresie figur i brył geometrycznych. Minimum 20 grup zadań z geometrii i orientacji przestrzennej. W zadaniach wymagających obliczeń, do dyspozycji użytkownika programu powinny być przybory – np. kalkulator, miarki do określania długości, kątomierz, kartka w kratkę na obliczenia pomocnicze. Działy tematyczne: Figury i bryły – określanie figur geometrycznych, Jednostki miar – długości, pola i objętości, Kąty – szacowanie wielkości, zamiana stopni, pomiary kątomierzem, obliczenia wielkości, Pola i obwody – prostokąt, trójkąt, równoległobok, trapez, koło, Objętości i powierzchnie – sześcian i prostopadłościan, graniastosłup, walec, ostrosłup, stożek, Trójkąt prostokątny – twierdzenie Pitagorasa, funkcje trygonometryczne. Aplikacja umożliwiająca druk kart roboczych. Ustawienia pozwalają na wybór liczby przykładów – od 5 do 25. Tabele z wynikami dla każdego typu zadań informująca o najlepszych uczestnikach.	sztuka	1

65.	SG Okrzeja	Tablica z przyborami matematycznymi - pozioma	Tablica o wymiarach minimalnych 100cm x 49 cm w układzie poziomym. Przyrządy wykonane ze sklejki liściastej grubości min. 7 mm i pokryte ekologicznym lakierem. Tablica z płyty meblowej do zawieszania przyrządów kreślarskich. Całość jest chroniona listwami ochronnymi i narożnikami. W skład zestawu wchodzi: Kątomierz, Liniał, Ekierka 60', Ekierka 45', Cyrkiel z przyssawką, Tablica.	sztuka	1
66.	SG Okrzeja	Program geometria II	Multimedialny program edukacyjny zawierający przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości w zakresie figur i brył geometrycznych dla klas 5-6 szkoły podstawowej i klas 1-3 gimnazjum. Program obejmujący zadania z geometrii i orientacji przestrzennej. Wykonując ćwiczenia interaktywne, wymagające obliczeń, dzieci mają dostęp do przyborów np. kalkulatora, miarki do określania długości, kątomierza czy kartki w kratkę na obliczenia pomocnicze. Zawierający następujące Działy tematyczne: Figury i bryły – określanie figur geometrycznych, Jednostki miar – długości, pola i objętości, Kąty – szacowanie wielkości, zamiana stopni, pomiary kątomierzem, obliczenia wielkości, Pola i obwody – prostokąt, trójkąt, równoległobok, trapez, koło, Objętości i powierzchnie – sześcian i prostopadłościan, graniastosłup, walec, ostrosłup, stożek, Trójkąt prostokątny – twierdzenie Pitagorasa, funkcje trygonometryczne. Licencja umożliwiająca do korzystania na nieograniczonej liczbie komputerów w szkole. Dostęp online. Przystosowany do pracy na tablicach interaktywnych. Możliwość drukowania testów oraz ćwiczeń.	sztuka	1

67.	SG Okrzeja	Program komputerowy zawierający ćwiczenia matematyczno – pamięciowe	Program komputerowy zawierający ćwiczenia matematyczno – pamięciowe, które kształtują i rozwijają: umiejętności liczenia i wykonywania działań matematycznych, myślenie matematyczne, pamięć, myślenie logiczne, umiejętności kojarzenia i wyobraźnię, koncentrację uwagi i spostrzegawczość, sprawność fizyczną (poprzez znajdujący się w programie zestaw ćwiczeń ruchowych). Sposób realizacji programu (interfejs, komunikacja, udzielanie odpowiedzi, wyniki). Wszystkie zadania i ćwiczenia powinny być szczegółowo opisane i omówione. Nośnik: Pendrive lub CD/DVD	sztuka	8
68.	SG Okrzeja	Program do nauki matematyki	Multimedialny program edukacyjny zawierający przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie umiejętności matematycznych z algebry dla klas 1-3 na poziomie gimnazjum. Obejmuje wyrażenia algebraiczne – np.: wartości wielomianów i ułamków, potęgowanie iloczynów i różnice drugich potęg, rozwiązywanie prostych i złożonych równań z niewiadomą w mianowniku, obliczenia z procentami itp. Podczas rozwiązywania zadań użytkownik programu powinien mieć do dyspozycji kalkulator oraz miejsce na wykonywanie obliczeń. Licencja umożliwiająca do korzystania na nieograniczonej liczbie komputerów w szkole. Dostęp online. Przystosowany do pracy na tablicach interaktywnych. Możliwość drukowania testów oraz ćwiczeń.	sztuka	1

69.	SG Okrzeja	Program do nauki matematyki II	Multimedialny program edukacyjny, który zawiera przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości w zakresach: liczby całkowite, liczby ujemne, liczby dziesiętne i ułamki. Ćwiczenia interaktywne, które ułatwiają doskonalenie takich umiejętności, jak: dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie oraz ćwiczenie orientacji na osi liczbowej i porównywanie jednostek. Licencja umożliwiająca do korzystania na nieograniczonej liczbie komputerów w szkole. Dostęp online. Przystosowany do pracy na tablicach interaktywnych.	sztuka	1
70.	SG Okrzeja	Tabliczka mnożenia	Błyskawiczna tabliczka mnożenia – gra. Podstawka z dwoma rzędami ruchomych kłapek, na których znajdują się liczby od 2 do 10, które będą grały rolę czynników w układanych działaniach. Na początku gry wszystkie klapki są podniesione, a liczby na nich - widoczne. Zawartość minimalna zestawu: 4 drewniane stojaki z ruchomymi kłapkami (wym. min.. 25 x 5 x56 cm), 4 drewniane kostki (bok min.:2 cm), instrukcja.	sztuka	2
71.	SG Okrzeja	Zestaw brył	Zestaw zawiera 8 różnych otwieranych brył geometrycznych wykonanych z przezroczystego plastiku. Wszystkie bryły można napełniać płynem lub materiałem sypkim w celu porównywania objętości. Wszystkie bryły posiadają swoje kolorowe siatki, które wsuwa się w środek transparentnych brył. Bryły o minimalnej wielkości 8cm.	sztuka	1

72.	SG Okrzeja	Domino obliczanie kątów	Zestaw zawiera 24 plastikowe domina, na każdym po jednej stronie znajduje się wielkość kąta wyrażona liczbowo w stopniach, natomiast po drugiej stronie jest rysunek, na którym jeden z kątów należy obliczyć	sztuka	5
73.	SG Okrzeja	Domino - skracanie ułamków	Kostki domina wykonane z grubego tworzywa o zaokrąglonych rogach. Zawartość zestawu: minimum 24 kostki domina 4 x 8 cm	sztuka	5
74.	SG Okrzeja	Domino - odejmowanie ułamków zwykłych	Domino matematyczne wspomagające i utrwalające naukę odejmowania ułamków zwykłych. Na każdej płytce po jednej stronie znajduje się ułamek zwykły, a po drugiej stronie działanie odejmowania ułamków zwykłych. Zestaw zawiera minimum 24 plastikowe płytki domina o minimalnych wymiarach 8x4 cm.	sztuka	5
75.	SG Okrzeja	Domino - odejmowanie ułamków dziesiętnych	Domino matematyczne wspomagające i utrwalające naukę odejmowania ułamków dziesiętnych. Na każdej płytce po jednej stronie znajduje się ułamek dziesiętny, a po drugiej stronie działanie odejmowania ułamków dziesiętnych. Zestaw zawiera minimum 24 plastikowe płytki domina o minimalnych wymiarach 8x4 cm.	sztuka	5
76.	SG Okrzeja	Domino - dodawanie ułamków zwykłych	Domino matematyczne wspomagające i utrwalające naukę dodawania ułamków zwykłych. Na każdej płytce po jednej stronie znajduje się ułamek zwykły, a po drugiej stronie działanie dodawania ułamków zwykłych. Zestaw zawiera minimum 24 plastikowe płytki domina	sztuka	5

77.	SG Okrzeja	Domino - dodawanie ułamków dziesiętnych	Domino matematyczne wspomagające i utrwalające naukę dodawania ułamków dziesiętnych. Na każdej płytce po jednej stronie znajduje się ułamek dziesiętny, a po drugiej stronie działanie dodawania ułamków dziesiętnych. Zestaw zawiera minimum 24 plastikowe płytki domina o minimalnych wymiarach 8x4 cm.	sztuka	5
78.	SG Okrzeja	Domino - zrozumieć ułamki	Domino matematyczne wspomagające i utrwalające naukę ułamków zwykłych. Na każdej płytce po jednej stronie znajduje się ułamków zwykłych, a po drugiej stronie rysunek odwzorowujący wartość ułamka. Zestaw zawiera minimum 24 plastikowe płytki domina o minimalnych wymiarach 8x4 cm.	sztuka	5

79.	SG Okrzeja	Multimedialny kurs języka angielskiego	<p>Multimedialny kurs do nauki języka angielskiego. Kurs składający się z dwóch poziomów zaawansowania. Program kształcący wszystkie kompetencje językowe: mówienie, pisanie, czytanie i rozumienie ze słuchu.</p> <p>Minimalne cechy kursu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kurs na płycie CD lub DVD, dodatkowo 2 płyty CD-audio z nagraniami z kursu, jedna płyta dla każdego poziomu zaawansowania; - współczesna i wielokulturowa tematyka lekcji; - zaawansowany system rozpoznawania mowy; - kształcenie wszystkich umiejętności językowych; - kilkadziesiąt filmów animowanych; - 80 lekcji interaktywnych; - kilkaset ćwiczeń interaktywnych; - najwyższej jakości nagrania z udziałem brytyjskich nastolatków; - kilkadziesiąt gier językowych i komiksów; - pięć dodatkowych programów narzędziowych, ułatwiających naukę: - Słownik polsko-angielski - Moje strony - Gramatyka - Nowe słówka - Szukaj - kilkanaście testów sprawdzających stopień opanowania materiału; - możliwość śledzenia postępów w nauce: - Rejestr wyników - Raporty lekcji - możliwość tworzenia własnych lekcji. <p>Licencja: jednostanowiskowa</p>	sztuka	8
-----	------------	--	---	--------	---

80.	SG Okrzeja	Słownik współczesny angielsko-polski i polsko-angielski	Słownik współczesny angielsko-polski polsko-angielski zawierający przydatne zwroty, wzory tekstów, przewodnik gramatyczny, wbudowany tezaurus, a także wiele informacji kulturowych. Minimum: 69 000 słów i wyrażeń oraz 4 900 kolokacji z przejrzystymi objaśnieniami, 60 000 autentycznych przykładów użycia języka w kontekście, 1 900 synonimów i antonimów w zintegrowanym teaurusie. Płyta CD z minimum 19 500 przykładowymi zdaniami z brytyjską i amerykańską wymową wszystkich słów.	sztuka	5
81.	SG Okrzeja	Program do nauki j.rosyjskiego	Program dla początkujących i średnio zaawansowanych. Zawierający minimum 380 interaktywnych ćwiczeń uczący niezbędnych do porozumiewania się dialogów, słówek i zwrotów. Materiał podzielony na grupy tematyczne, m.in.: Podróż, Praca, Hotel, Komunikowanie się. W programie: interaktywne dialogi, praktyczne zwroty, wyrażenia i zdania, nauka słówek wraz wymową, testy sprawdzające, gry: memory, odkrywanka, diagramy znajdź słowa.	sztuka	8
82.	SG Okrzeja	Kurs nauki j.angielskiego	Kurs składa się z mini-podręcznika gramatyki oraz z 16 działów tematycznych. W każdej z grup tematycznych użytkownik poznaje nowe słowa i zwroty poprzez dialogi z ćwiczeniami, opisy do ilustracji i zdjęć, ćwiczenia na słówkach i zdaniach, krzyżówki oraz ćwiczenia z gramatyki. Wszystkie zadania są udźwiękowione, a głosu do ćwiczeń udzielili profesjonalni lektorzy - wyłącznie native speakerzy. Program umożliwi nagrywanie swojej wymowy przez mikrofon i porównywanie z oryginalną, dzięki czemu można samodzielnie ćwiczyć prawidłowy akcent i intonację.	sztuka	8

83.	SG Okrzeja	Słownik rosyjsko-polski, polsko-rosyjski	Słownik multimedialny na pamięci Flash w postaci PenDrive. Zawierający: minimum 140 000 znaczeń, zwrotów i wyrażzeń, zawiera nagrania wymowy, posiadający aktualne słownictwo, wirtualną klawiaturę rosyjską.	sztuka	8
84.	SG Okrzeja	Domina językowe	<p>1. Domino - Pomoc dydaktyczna do nauki języka angielskiego, ćwiczy wymowę słów zawierających krótkie samogłoski. Zestaw zawiera minimum 84 dwustronnych plastikowych kolorowych klocków, każdy o minimalnych wymiarach 2 x 4,5 cm. Do wyceny należy przyjąć 1 szt.</p> <p>2. Domino - Pomoc dydaktyczna do nauki języka angielskiego, ćwiczy wymowę słów zawierających długie samogłoski. Zestaw zawiera minimum 84 dwustronnych plastikowych kolorowych klocków, każdy o minimalnych wymiarach 2 x 4,5 cm. Do wyceny należy przyjąć 2 szt.</p> <p>3. Domino - Pomoc dydaktyczna do nauki języka angielskiego. Zestaw zawiera minimum 114 dwustronnych kolorowych klocków, każdy o minimalnych wymiarach 2 x 4,5 cm, zawierający minimum następujące płytki domina:</p> <ul style="list-style-type: none"> 56 x Verbs - Orange 46 x Nouns – Blue 38 x Adjectives - Yellow 28 x Pronouns – Light Blue 20 x Adverbs – Green 18 x Prepositions – Purple 12 x Punctuation Marks - White 10 x Conjunctions - Red <p>Do wyceny należy przyjąć 2 szt.</p> <p>4. Domino - Pomoc dydaktyczna do nauki języka angielskiego. Zestaw zawiera minimum 200 kolorowych</p>	sztuka	8

			<p>dwustronnych plastikowych klocków, każdy o wymiarach minimalnych 2 x 4,5 cm, zawierający minimum następujące grupy płytek domina: Prefixes – Green, Root Words – Yellow, Suffixes – Blue. Do wyceny należy przyjąć 2 szt.</p> <p>5. Domino w języku angielskim, w której gracze muszą dopasowywać grupy wyrazów do odpowiednich klasyfikacji. Zestaw zawiera minimum 24 plastikowe kostki domina. Do wyceny należy przyjąć 1 szt.</p>		
85.	SG Huta Dąbrowa	Program geometria II	<p>Multimedialny program edukacyjny zawierający przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości w zakresie figur i brył geometrycznych dla klas 5-6 szkoły podstawowej i klas 1-3 gimnazjum. Program obejmujący zadania z geometrii i orientacji przestrzennej. Wykonując ćwiczenia interaktywne, wymagające obliczeń, dzieci mają dostęp do przyborów np. kalkulatora, miarki do określania długości, kątomierza czy kartki w kratkę na obliczenia pomocnicze. Zawierający następujące Działy tematyczne: Figury i bryły – określanie figur geometrycznych, Jednostki miar – długości, pola i objętości, Kąty – szacowanie wielkości, zamiana stopni, pomiary kątomierzem, obliczenia wielkości, Pola i obwody – prostokąt, trójkąt, równoległobok, trapez, koło, Objętości i powierzchnie – sześcian i prostopadłościan, graniastosłup, walec, ostrosłup, stożek, Trójkąt prostokątny – twierdzenie Pitagorasa, funkcje trygonometryczne. Licencja umożliwiająca do korzystania na nieograniczonej liczbie komputerów w szkole. Dostęp online. Przystosowany do pracy na tablicach interaktywnych. Możliwość drukowania</p>	sztuka	1



			testów oraz ćwiczeń.		
--	--	--	----------------------	--	--

86.	SP Radoryż Kościelny	Komplet przyborów magnetycznych - matematyka	W skład zestawu wchodzi następujące elementy o minimalnych wymiarach (wymiary w mm): Cyrkiel tablicowy: 480 x 40 x 20 Trójkąt 60: 530 x 300 x 8 Trójkąt 45: 430 x 430 x 8 Kątomierz: 500 x 280 x 8 Liniał tablicowy: 1000 x 60 x 8 Trójnog cyrkla: 90 x 90 x 40 Przyrządy magnetyczne wykonane są ze sklejk, trzykrotnie pokrytej lakierem. Posiadające zamocowane na stronie drugiej magnesy. Skala, odporna na ścieranie, naniesiona metodą sitodruku. Uchwyt wykonany z plastiku.	sztuka	1
87.	SP Radoryż Kościelny	Siatki brył i figury płaskie	Elementy z tworzywa łączone za pomocą zacisków, tworząc z siatki jej bryłę. Typy brył: sześcián, prostopadłóścian, walec, stożek, ostrosłup o podstawie kwadratu.	sztuka	1
88.	SP Radoryż Kościelny	Układ współrzędnych	Układ współrzędnych - nakładka tablicowa magnetyczna suchościerna. Minimalne wymiary: 80 cm x 96 cm.	sztuka	1

89.	SP Radoryż Kościelny	Program geometria	Multimedialny program edukacyjny zawierający zadania konstrukcyjne pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości w zakresie konstrukcji podstawowych figur geometrycznych. Przeznaczony dla dzieci z klas 1-3 na poziomie gimnazjum. Działy tematyczne: Trójkąt 1 – prostsze konstrukcje z podziałem na dane 3 boki, dane 2 boki i kąt oraz bok i 2 kąty, Trójkąt 2 – trudniejsze konstrukcje z zastosowaniem wysokości i środków, Czworokąty – zadania ogólne dla czworokąta, równoległoboku i trapezu, Okrąg – 6 typów konstrukcji, sposoby rozwiązania różnią się w zależności od podanych danych, Styczne okręgu – prostopadłe i równoległe do prostej, przechodzącej przez jeden punkt. Licencja umożliwiająca do korzystania na nieograniczonej liczbie komputerów w szkole. Dostęp online. Przystosowany do pracy na tablicach interaktywnych.	sztuka	1
90.	SP Radoryż Kościelny	Zestaw siatek brył i figur płaskich	Siatki brył i figury płaskie. Zestaw magnetyczny umożliwiający demonstrację na szkolnej tablicy W zestawie tabliczki do demonstracji wzorów. Zawartość: minimum 12 siatek brył umożliwiających ich złożenie oraz 14 figur płaskich.	sztuka	1
91.	SP Radoryż Kościelny	Zestaw brył szkieletowych	Zestaw 7 brył szkieletowych wykonanych z metalowych prętów, lakierowanych proszkowo. Długości boków i wysokość brył jest proporcjonalna względem siebie, co pozwala porównywać je ze sobą. Graniastosłupy w kolorze granatowym: sześciian, prostopadłości, graniastosłup o podstawie trójkąta, graniastosłup o podstawie sześciokąta. Ostrosłupy w kolorze zielonym: czworościan, ostrosłup o	sztuka	2

			podstawie trójkąta, ostrosłup o podstawie sześciokąta.		
92.	SP Radoryż Kościelny	Szkieletowe konstrukcje brył	Szkieletowe konstrukcje brył. Elementy zestawu umożliwiające budowanie wszystkich podstawowych figur i brył, w tym także kola i walca. W zestawie minimum: 30 patyczków zielonych (min. dl. 5 cm) 35 patyczków niebieskich (min. dl. 8 cm), 24 patyczki fioletowe (min. dl. 12 cm), 30 patyczków o kształcie łuku, 24 kulki pomarańczowe (min. 10 otworów w odstępnie 45 st.), 24 kulki czerwone (min. 8 otworów w odstępnie 60 st.), instrukcja.	sztuka	2
93.	SP Radoryż Kościelny	Zestaw brył	Zestaw składający się minimum z 6 różnych brył geometrycznych, wykonanych z przezroczystego tworzywa sztucznego z zaznaczonymi wysokościami, przekątnymi i płaszczyznami przekroju. Minimalna wysokość brył: 12 cm.	sztuka	1
94.	SP Radoryż Kościelny	Zestaw brył geometrycznych	Zestaw zawierający minimum 8 różnych brył wykonanych z przezroczystego tworzywa z wyjmowaną podstawą. Każda bryła posiada swoją siatkę wykonaną z kolorowego tworzywa. Bryły, które można napełniać wodą lub materiałem sypkim w celu porównywania objętości figur.	sztuka	1

95.	SP Radoryż Kościelny	Zestaw brył do mierzenia objętości	Zestaw składający się minimum z 4 różnych brył geometrycznych, wykonanych z przezroczystego tworzywa sztucznego. Minimalna wysokość brył: 14 cm. Każda bryła posiada otwór, przez który wsypując jakikolwiek sypki materiał możemy porównać objętości poszczególnych brył.	sztuka	3
96.	SP Radoryż Kościelny	Zestaw brył przezroczystych	Zestaw składający się minimum z 10 różnych brył o jednakowej wysokości (minimalna wysokość 14 cm). Na wierzchołku lub w środkowym punkcie górnej podstawy każdej bryły zamocowany jest sznurek, który przeprowadzony jest wewnątrz bryły. Dzięki nacięciom w dolnej podstawie sznurek jest ruchomy i może być ustawiany do pokazania wysokości bryły lub wzdłuż ściany. Stosunek podstawy do wysokości powinien wynosić 1:2.	sztuka	1

97.	SP Radoryż Kościelny	Program geometria III	<p>Płyta CD zawierająca przykłady i zadania konstrukcyjne pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości w zakresie podstawowych figur geometrycznych. Zestaw minimum 20 grup konstrukcyjnych, podzielonych według figur geometrycznych oraz stopnia trudności, obejmujące:</p> <p>Trójkąt 1 – prostsze konstrukcje z podziałem na dane 3 boki, dane 2 boki i kąt oraz bok i 2 kąty, Trójkąt 2 – trudniejsze konstrukcje z zastosowaniem wysokości i środkowych,</p> <p>Czworokąty – zadania ogólne dla czworokąta, równoległoboku i trapezu Okrąg – 6 typów konstrukcji, Styczne okręgu – prostopadłe i równoległe do prostej, przechodzącej przez jeden punkt. Ustawienia pozwalają na wybór liczby przykładów – od 1 do 5 konstrukcji. Tabele z wynikami dla każdego typu zadań informują o najlepszych uczestnikach.</p>	sztuka	1
-----	----------------------	-----------------------	---	--------	---

98.	SP Radoryż Kościelny	Program geometria I	Płyta CD powinna zawierać przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości w zakresie figur i brył geometrycznych. Minimum 20 grup zadań z geometrii i orientacji przestrzennej. W zadaniach wymagających obliczeń, do dyspozycji użytkownika programu powinny być przybory – np. kalkulator, miarki do określania długości, kątomierz, kartka w kratkę na obliczenia pomocnicze. Działy tematyczne: Figury i bryły – określanie figur geometrycznych, Jednostki miar – długości, pola i objętości, Kąty – szacowanie wielkości, zamiana stopni, pomiary kątomierzem, obliczenia wielkości, Pola i obwody – prostokąt, trójkąt, równoległobok, trapez, koło, Objętości i powierzchnie – sześcian i prostopadłościan, graniastosłup, walec, ostrosłup, stożek, Trójkąt prostokątny – twierdzenie Pitagorasa, funkcje trygonometryczne. Aplikacja umożliwiająca druk kart roboczych. Ustawienia pozwalają na wybór liczby przykładów – od 5 do 25. Tabele z wynikami dla każdego typu zadań informująca o najlepszych uczestnikach.	sztuka	1
99.	SP Radoryż Kościelny	Plansze - procenty	Procenty - plansza laminowana formatu minimum 70 x 100 cm oprawiona w listwy metalowe z zawieszka.	sztuka	1
100.	SP Radoryż Kościelny	Plansze - potęgowanie	Potęgowanie - plansza jednostronna oprawiona w listwy metalowe. Format minimalny 100 x 70 cm.	sztuka	1

Pozostałe minimalne wymagania, jakie muszą spełniać elementy dla tej części zamówienia:

- w cenie należy uwzględnić dostawę i montaż w/w elementów na miejscu wskazanym przez Zamawiającego,

- w cenie należy uwzględnić również koszty gdy producent sprzętu wymaga jego uruchomienia w obecności przedstawiciela serwisu w celu zachowania warunków gwarancji.

W ramach dostawy powyżej opisanych urządzeń Wykonawca w ramach ceny za dostawę urządzeń zobowiązany jest do rozpakowania, instalacji, integracji i uruchomienia- stosownie do potrzeb danego elementu przedmiotu zamówienia .

Wykonawca wraz ze sprzętem dostarczy odpowiednie gwarancje oraz dokumenty potwierdzające, że oferowany sprzęt posiada niezbędne normy, atesty i certyfikaty. Powyższe dokumenty wraz z kartami gwarancyjnymi winny być dostarczone w miejscu i terminie dostawy danego elementu zamówienia, przed podpisaniem protokołu odbioru końcowego.

W przypadku gdy producent danego elementu zamówienia (sprzętu) w celu zachowania warunków gwarancji wymaga uruchomienia przez przedstawiciela serwisu– organizację i koszt takiego uruchomienia ponosi Wykonawca – zawarty jest w cenie oferty.