Początek formularza

Ogłoszenie nr 632377-N-2019 z dnia 2019-12-04 r.

Gmina i Miasto Szadek: Postępowanie o udzielenie zamówienia publicznego w trybie przetargu nieograniczonego o wartości powyżej 30 000 Euro, nieprzekraczającej 221 000 Euro na dostawę: specjalistycznych i przedmiotowych programów komputerowych do Szkoły Podstawowej im. Tadeusza Kościuszki w Szadku w związku z realizacją projektu nr RPLD.11.01.02-10-0117/18 pt. „SZKOŁA MARZEŃ" realizowanego przez Gminę i Miasto Szadek współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach RPO Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020
OGŁOSZENIE O ZAMÓWIENIU - Dostawy

**Zamieszczanie ogłoszenia:** Zamieszczanie obowiązkowe

**Ogłoszenie dotyczy:** Zamówienia publicznego

**Zamówienie dotyczy projektu lub programu współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej**

Tak

**Nazwa projektu lub programu**
Projekt nr RPLD.11.01.02-10-0117/18 współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

**O zamówienie mogą ubiegać się wyłącznie zakłady pracy chronionej oraz wykonawcy, których działalność, lub działalność ich wyodrębnionych organizacyjnie jednostek, które będą realizowały zamówienie, obejmuje społeczną i zawodową integrację osób będących członkami grup społecznie marginalizowanych**

Nie

Należy podać minimalny procentowy wskaźnik zatrudnienia osób należących do jednej lub więcej kategorii, o których mowa w art. 22 ust. 2 ustawy Pzp, nie mniejszy niż 30%, osób zatrudnionych przez zakłady pracy chronionej lub wykonawców albo ich jednostki (w %)

SEKCJA I: ZAMAWIAJĄCY

**Postępowanie przeprowadza centralny zamawiający**

Nie

**Postępowanie przeprowadza podmiot, któremu zamawiający powierzył/powierzyli przeprowadzenie postępowania**

Nie

**Informacje na temat podmiotu któremu zamawiający powierzył/powierzyli prowadzenie postępowania:**
**Postępowanie jest przeprowadzane wspólnie przez zamawiających**

Nie

Jeżeli tak, należy wymienić zamawiających, którzy wspólnie przeprowadzają postępowanie oraz podać adresy ich siedzib, krajowe numery identyfikacyjne oraz osoby do kontaktów wraz z danymi do kontaktów:

**Postępowanie jest przeprowadzane wspólnie z zamawiającymi z innych państw członkowskich Unii Europejskiej**

Nie

**W przypadku przeprowadzania postępowania wspólnie z zamawiającymi z innych państw członkowskich Unii Europejskiej – mające zastosowanie krajowe prawo zamówień publicznych:**
**Informacje dodatkowe:**

**I. 1) NAZWA I ADRES:** Gmina i Miasto Szadek, krajowy numer identyfikacyjny 73093446000000, ul. ul. Warszawska  3 , 98-240  Szadek, woj. łódzkie, państwo Polska, tel. 438 215 004, e-mail urzad@ugimszadek.pl, faks 438 215 773.
Adres strony internetowej (URL):
Adres profilu nabywcy:
Adres strony internetowej pod którym można uzyskać dostęp do narzędzi i urządzeń lub formatów plików, które nie są ogólnie dostępne

**I. 2) RODZAJ ZAMAWIAJĄCEGO:** Administracja samorządowa

**I.3) WSPÓLNE UDZIELANIE ZAMÓWIENIA *(jeżeli dotyczy)*:**

Podział obowiązków między zamawiającymi w przypadku wspólnego przeprowadzania postępowania, w tym w przypadku wspólnego przeprowadzania postępowania z zamawiającymi z innych państw członkowskich Unii Europejskiej (który z zamawiających jest odpowiedzialny za przeprowadzenie postępowania, czy i w jakim zakresie za przeprowadzenie postępowania odpowiadają pozostali zamawiający, czy zamówienie będzie udzielane przez każdego z zamawiających indywidualnie, czy zamówienie zostanie udzielone w imieniu i na rzecz pozostałych zamawiających):

**I.4) KOMUNIKACJA:**
**Nieograniczony, pełny i bezpośredni dostęp do dokumentów z postępowania można uzyskać pod adresem (URL)**

Tak
www.szadek.biuletyn.net

**Adres strony internetowej, na której zamieszczona będzie specyfikacja istotnych warunków zamówienia**

Tak
www.szadek.biuletyn.net

**Dostęp do dokumentów z postępowania jest ograniczony - więcej informacji można uzyskać pod adresem**

Nie

**Oferty lub wnioski o dopuszczenie do udziału w postępowaniu należy przesyłać:**
**Elektronicznie**

Nie
adres

**Dopuszczone jest przesłanie ofert lub wniosków o dopuszczenie do udziału w postępowaniu w inny sposób:**
Nie
Inny sposób:

**Wymagane jest przesłanie ofert lub wniosków o dopuszczenie do udziału w postępowaniu w inny sposób:**
Tak
Inny sposób:
W formie pisemnej
Adres:
ul. Warszawska 3, 98-240 Szadek

**Komunikacja elektroniczna wymaga korzystania z narzędzi i urządzeń lub formatów plików, które nie są ogólnie dostępne**

Nie
Nieograniczony, pełny, bezpośredni i bezpłatny dostęp do tych narzędzi można uzyskać pod adresem: (URL)

SEKCJA II: PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA

**II.1) Nazwa nadana zamówieniu przez zamawiającego:** Postępowanie o udzielenie zamówienia publicznego w trybie przetargu nieograniczonego o wartości powyżej 30 000 Euro, nieprzekraczającej 221 000 Euro na dostawę: specjalistycznych i przedmiotowych programów komputerowych do Szkoły Podstawowej im. Tadeusza Kościuszki w Szadku w związku z realizacją projektu nr RPLD.11.01.02-10-0117/18 pt. „SZKOŁA MARZEŃ" realizowanego przez Gminę i Miasto Szadek współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach RPO Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020
**Numer referencyjny:** 23/19
**Przed wszczęciem postępowania o udzielenie zamówienia przeprowadzono dialog techniczny**

Nie

**II.2) Rodzaj zamówienia:** Dostawy
**II.3) Informacja o możliwości składania ofert częściowych**
Zamówienie podzielone jest na części:

Tak
**Oferty lub wnioski o dopuszczenie do udziału w postępowaniu można składać w odniesieniu do:**
wszystkich części

**Zamawiający zastrzega sobie prawo do udzielenia łącznie następujących części lub grup części:**

**Maksymalna liczba części zamówienia, na które może zostać udzielone zamówienie jednemu wykonawcy:**

**II.4) Krótki opis przedmiotu zamówienia** *(wielkość, zakres, rodzaj i ilość dostaw, usług lub robót budowlanych lub określenie zapotrzebowania i wymagań )* **a w przypadku partnerstwa innowacyjnego - określenie zapotrzebowania na innowacyjny produkt, usługę lub roboty budowlane:** 1. Przedmiotem zamówienia jest dostawa specjalistycznych i przedmiotowych programów komputerowych do Szkoły Podstawowej im. Tadeusza Kościuszki w Szadku w związku z realizacją projektu nr RPLD.11.01.02-10-0117/18 pt. „SZKOŁA MARZEŃ" realizowanego przez Gminę i Miasto Szadek współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach RPO Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020. 2. Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia zawiera załącznik nr 9 do SIWZ.

**II.5) Główny kod CPV:** 48700000-5
**Dodatkowe kody CPV:**

**II.6) Całkowita wartość zamówienia** *(jeżeli zamawiający podaje informacje o wartości zamówienia)*:
Wartość bez VAT:
Waluta:

*(w przypadku umów ramowych lub dynamicznego systemu zakupów – szacunkowa całkowita maksymalna wartość w całym okresie obowiązywania umowy ramowej lub dynamicznego systemu zakupów)*

**II.7) Czy przewiduje się udzielenie zamówień, o których mowa w art. 67 ust. 1 pkt 6 i 7 lub w art. 134 ust. 6 pkt 3 ustawy Pzp:** Nie
Określenie przedmiotu, wielkości lub zakresu oraz warunków na jakich zostaną udzielone zamówienia, o których mowa w art. 67 ust. 1 pkt 6 lub w art. 134 ust. 6 pkt 3 ustawy Pzp:
**II.8) Okres, w którym realizowane będzie zamówienie lub okres, na który została zawarta umowa ramowa lub okres, na który został ustanowiony dynamiczny system zakupów:**
miesiącach:    *lub* **dniach:**
*lub*
**data rozpoczęcia:**   *lub* **zakończenia:**

**II.9) Informacje dodatkowe:** Termin dostawy stanowi jedno z kryteriów oceny ofert. Wykonawca chcąc otrzymać większą ilość punktów w tym kryterium może zaoferować krótszy termin realizacji dostawy.

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

**III.1) WARUNKI UDZIAŁU W POSTĘPOWANIU**

**III.1.1) Kompetencje lub uprawnienia do prowadzenia określonej działalności zawodowej, o ile wynika to z odrębnych przepisów**
Określenie warunków: Zamawiający nie stawia szczegółowego warunku w tym zakresie.
Informacje dodatkowe
**III.1.2) Sytuacja finansowa lub ekonomiczna**
Określenie warunków: Zamawiający nie stawia szczegółowego warunku w tym zakresie.
Informacje dodatkowe
**III.1.3) Zdolność techniczna lub zawodowa**
Określenie warunków: Zamawiający nie stawia szczegółowego warunku w tym zakresie.
Zamawiający wymaga od wykonawców wskazania w ofercie lub we wniosku o dopuszczenie do udziału w postępowaniu imion i nazwisk osób wykonujących czynności przy realizacji zamówienia wraz z informacją o kwalifikacjach zawodowych lub doświadczeniu tych osób:
Informacje dodatkowe:

**III.2) PODSTAWY WYKLUCZENIA**

**III.2.1) Podstawy wykluczenia określone w art. 24 ust. 1 ustawy Pzp**
**III.2.2) Zamawiający przewiduje wykluczenie wykonawcy na podstawie art. 24 ust. 5 ustawy Pzp** Nie Zamawiający przewiduje następujące fakultatywne podstawy wykluczenia:

**III.3) WYKAZ OŚWIADCZEŃ SKŁADANYCH PRZEZ WYKONAWCĘ W CELU WSTĘPNEGO POTWIERDZENIA, ŻE NIE PODLEGA ON WYKLUCZENIU ORAZ SPEŁNIA WARUNKI UDZIAŁU W POSTĘPOWANIU ORAZ SPEŁNIA KRYTERIA SELEKCJI**

**Oświadczenie o niepodleganiu wykluczeniu oraz spełnianiu warunków udziału w postępowaniu**
Tak
**Oświadczenie o spełnianiu kryteriów selekcji**
Nie

**III.4) WYKAZ OŚWIADCZEŃ LUB DOKUMENTÓW , SKŁADANYCH PRZEZ WYKONAWCĘ W POSTĘPOWANIU NA WEZWANIE ZAMAWIAJACEGO W CELU POTWIERDZENIA OKOLICZNOŚCI, O KTÓRYCH MOWA W ART. 25 UST. 1 PKT 3 USTAWY PZP:**

**III.5) WYKAZ OŚWIADCZEŃ LUB DOKUMENTÓW SKŁADANYCH PRZEZ WYKONAWCĘ W POSTĘPOWANIU NA WEZWANIE ZAMAWIAJACEGO W CELU POTWIERDZENIA OKOLICZNOŚCI, O KTÓRYCH MOWA W ART. 25 UST. 1 PKT 1 USTAWY PZP**

**III.5.1) W ZAKRESIE SPEŁNIANIA WARUNKÓW UDZIAŁU W POSTĘPOWANIU:**

**III.5.2) W ZAKRESIE KRYTERIÓW SELEKCJI:**

**III.6) WYKAZ OŚWIADCZEŃ LUB DOKUMENTÓW SKŁADANYCH PRZEZ WYKONAWCĘ W POSTĘPOWANIU NA WEZWANIE ZAMAWIAJACEGO W CELU POTWIERDZENIA OKOLICZNOŚCI, O KTÓRYCH MOWA W ART. 25 UST. 1 PKT 2 USTAWY PZP**

**III.7) INNE DOKUMENTY NIE WYMIENIONE W pkt III.3) - III.6)**

SEKCJA IV: PROCEDURA

**IV.1) OPIS**
**IV.1.1) Tryb udzielenia zamówienia:** Przetarg nieograniczony
**IV.1.2) Zamawiający żąda wniesienia wadium:**

Nie
Informacja na temat wadium

**IV.1.3) Przewiduje się udzielenie zaliczek na poczet wykonania zamówienia:**

Nie
Należy podać informacje na temat udzielania zaliczek:

**IV.1.4) Wymaga się złożenia ofert w postaci katalogów elektronicznych lub dołączenia do ofert katalogów elektronicznych:**

Nie
Dopuszcza się złożenie ofert w postaci katalogów elektronicznych lub dołączenia do ofert katalogów elektronicznych:
Nie
Informacje dodatkowe:

**IV.1.5.) Wymaga się złożenia oferty wariantowej:**

Nie
Dopuszcza się złożenie oferty wariantowej
Nie
Złożenie oferty wariantowej dopuszcza się tylko z jednoczesnym złożeniem oferty zasadniczej:
Nie

**IV.1.6) Przewidywana liczba wykonawców, którzy zostaną zaproszeni do udziału w postępowaniu**
*(przetarg ograniczony, negocjacje z ogłoszeniem, dialog konkurencyjny, partnerstwo innowacyjne)*

Liczba wykonawców
Przewidywana minimalna liczba wykonawców
Maksymalna liczba wykonawców
Kryteria selekcji wykonawców:

**IV.1.7) Informacje na temat umowy ramowej lub dynamicznego systemu zakupów:**

Umowa ramowa będzie zawarta:

Czy przewiduje się ograniczenie liczby uczestników umowy ramowej:

Przewidziana maksymalna liczba uczestników umowy ramowej:

Informacje dodatkowe:

Zamówienie obejmuje ustanowienie dynamicznego systemu zakupów:

Adres strony internetowej, na której będą zamieszczone dodatkowe informacje dotyczące dynamicznego systemu zakupów:

Informacje dodatkowe:

W ramach umowy ramowej/dynamicznego systemu zakupów dopuszcza się złożenie ofert w formie katalogów elektronicznych:

Przewiduje się pobranie ze złożonych katalogów elektronicznych informacji potrzebnych do sporządzenia ofert w ramach umowy ramowej/dynamicznego systemu zakupów:

**IV.1.8) Aukcja elektroniczna**
**Przewidziane jest przeprowadzenie aukcji elektronicznej** *(przetarg nieograniczony, przetarg ograniczony, negocjacje z ogłoszeniem)* Nie
Należy podać adres strony internetowej, na której aukcja będzie prowadzona:

**Należy wskazać elementy, których wartości będą przedmiotem aukcji elektronicznej:**
**Przewiduje się ograniczenia co do przedstawionych wartości, wynikające z opisu przedmiotu zamówienia:**

Należy podać, które informacje zostaną udostępnione wykonawcom w trakcie aukcji elektronicznej oraz jaki będzie termin ich udostępnienia:
Informacje dotyczące przebiegu aukcji elektronicznej:
Jaki jest przewidziany sposób postępowania w toku aukcji elektronicznej i jakie będą warunki, na jakich wykonawcy będą mogli licytować (minimalne wysokości postąpień):
Informacje dotyczące wykorzystywanego sprzętu elektronicznego, rozwiązań i specyfikacji technicznych w zakresie połączeń:
Wymagania dotyczące rejestracji i identyfikacji wykonawców w aukcji elektronicznej:
Informacje o liczbie etapów aukcji elektronicznej i czasie ich trwania:

Czas trwania:

Czy wykonawcy, którzy nie złożyli nowych postąpień, zostaną zakwalifikowani do następnego etapu:
Warunki zamknięcia aukcji elektronicznej:

**IV.2) KRYTERIA OCENY OFERT**
**IV.2.1) Kryteria oceny ofert:**
**IV.2.2) Kryteria**

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria | Znaczenie |
| Cena | 60,00 |
| Termin realizacji dostawy | 40,00 |

**IV.2.3) Zastosowanie procedury, o której mowa w art. 24aa ust. 1 ustawy Pzp** (przetarg nieograniczony)
Tak
**IV.3) Negocjacje z ogłoszeniem, dialog konkurencyjny, partnerstwo innowacyjne**
**IV.3.1) Informacje na temat negocjacji z ogłoszeniem**
Minimalne wymagania, które muszą spełniać wszystkie oferty:

Przewidziane jest zastrzeżenie prawa do udzielenia zamówienia na podstawie ofert wstępnych bez przeprowadzenia negocjacji
Przewidziany jest podział negocjacji na etapy w celu ograniczenia liczby ofert:
Należy podać informacje na temat etapów negocjacji (w tym liczbę etapów):

Informacje dodatkowe

**IV.3.2) Informacje na temat dialogu konkurencyjnego**
Opis potrzeb i wymagań zamawiającego lub informacja o sposobie uzyskania tego opisu:

Informacja o wysokości nagród dla wykonawców, którzy podczas dialogu konkurencyjnego przedstawili rozwiązania stanowiące podstawę do składania ofert, jeżeli zamawiający przewiduje nagrody:

Wstępny harmonogram postępowania:

Podział dialogu na etapy w celu ograniczenia liczby rozwiązań:
Należy podać informacje na temat etapów dialogu:

Informacje dodatkowe:

**IV.3.3) Informacje na temat partnerstwa innowacyjnego**
Elementy opisu przedmiotu zamówienia definiujące minimalne wymagania, którym muszą odpowiadać wszystkie oferty:

Podział negocjacji na etapy w celu ograniczeniu liczby ofert podlegających negocjacjom poprzez zastosowanie kryteriów oceny ofert wskazanych w specyfikacji istotnych warunków zamówienia:

Informacje dodatkowe:

**IV.4) Licytacja elektroniczna**
Adres strony internetowej, na której będzie prowadzona licytacja elektroniczna:

Adres strony internetowej, na której jest dostępny opis przedmiotu zamówienia w licytacji elektronicznej:

Wymagania dotyczące rejestracji i identyfikacji wykonawców w licytacji elektronicznej, w tym wymagania techniczne urządzeń informatycznych:

Sposób postępowania w toku licytacji elektronicznej, w tym określenie minimalnych wysokości postąpień:

Informacje o liczbie etapów licytacji elektronicznej i czasie ich trwania:

Czas trwania:

Wykonawcy, którzy nie złożyli nowych postąpień, zostaną zakwalifikowani do następnego etapu:

Termin składania wniosków o dopuszczenie do udziału w licytacji elektronicznej:
Data: godzina:
Termin otwarcia licytacji elektronicznej:

Termin i warunki zamknięcia licytacji elektronicznej:

Istotne dla stron postanowienia, które zostaną wprowadzone do treści zawieranej umowy w sprawie zamówienia publicznego, albo ogólne warunki umowy, albo wzór umowy:

Wymagania dotyczące zabezpieczenia należytego wykonania umowy:

Informacje dodatkowe:

**IV.5) ZMIANA UMOWY**
**Przewiduje się istotne zmiany postanowień zawartej umowy w stosunku do treści oferty, na podstawie której dokonano wyboru wykonawcy:** Tak
Należy wskazać zakres, charakter zmian oraz warunki wprowadzenia zmian:
3. Zamawiający na podstawie art. 144 ust. 1 pkt 1 ustawy z dnia 29 stycznia 2004. Prawo zamówień publicznych przewiduje możliwość dokonania zmiany w zawartej umowie w następujących sytuacjach: a) wystąpienia warunków i zdarzeń losowych niezawinionych przez Wykonawcę lub Zamawiającego, których skutki uniemożliwiłyby wykonanie przedmiotowej umowy zgodnie z jej treścią, takich jak klęsk żywiołowych, innych przyczyn zewnętrznych niezależnych od Zamawiającego oraz Wykonawcy, które skutkują niemożliwością terminowego wykonania umowy; wówczas może zostać zmieniony termin dostawy, o czas w którym występowały zdarzenia uniemożliwiające realizację niniejszej umowy; b) zmian po zawarciu umowy przepisów prawa lub wprowadzenia nowych przepisów prawa lub zmiany lub wprowadzenia nowej bezwzględnie obowiązującej normy powodującej konieczność zmiany, modyfikacji lub odstępstwa w odniesieniu do przedmiotu zamówienia; c) zmiany unormowań prawnych powszechnie obowiązujących, przy czym w przypadku zmiany ustawowej stawki podatku, podatek VAT będzie naliczony zgodnie ze stawką obowiązującą na dzień wystawienia faktury, z tym że: - w przypadku podwyższenia stawki podatku VAT zmianie ulega jedynie cena netto, cena brutto pozostaje bez zmian, - w przypadku obniżenia stawki podatku VAT zmianie ulegnie jedynie cena brutto, cena netto pozostaje bez zmian; d) w sytuacji, gdy dostarczenie przedmiotu umowy zgodnie ze złożoną ofertą nie będzie możliwe z przyczyn obiektywnych w postaci wycofania przez producenta danego modelu towaru, w jego miejsce Wykonawca dostarczy towar tożsamy, spełniający warunki określone w SIWZ, o parametrach nie gorszych niż model wskazany w ofercie. Powyższa kwestia uregulowana zostanie aneksem do niniejszej umowy. Wykonawca zobowiązany jest do dostarczenia najpóźniej przy zawieraniu aneksu dokumentów dla nowego modelu, tożsamych jak dokumenty wymagane postanowieniami SIWZ i złożone dla zaoferowanego modelu na etapie składania ofert. e) wycofania przedmiotu zamówienia z produkcji, wprowadzenia przedmiotu zamówienia zmodyfikowanego lub udoskonalonego spełniającego parametry wymagane w SIWZ, pod warunkiem zachowania ceny jednostkowej netto na poziomie nie wyższym, niż określona w ofercie. Ewentualna zmiana przedmiotu zamówienia może być dokonana na pisemny wniosek Wykonawcy, poprzez zawarcie aneksu, w którym dotychczasowy przedmiot zamówienia zostanie wykreślony i zastąpiony zmodyfikowanym lub udoskonalonym.
**IV.6) INFORMACJE ADMINISTRACYJNE**

**IV.6.1) Sposób udostępniania informacji o charakterze poufnym** *(jeżeli dotyczy):*

**Środki służące ochronie informacji o charakterze poufnym**

**IV.6.2) Termin składania ofert lub wniosków o dopuszczenie do udziału w postępowaniu:**
Data: 2019-12-12, godzina: 10:00,
Skrócenie terminu składania wniosków, ze względu na pilną potrzebę udzielenia zamówienia (przetarg nieograniczony, przetarg ograniczony, negocjacje z ogłoszeniem):
Nie
Wskazać powody:

Język lub języki, w jakich mogą być sporządzane oferty lub wnioski o dopuszczenie do udziału w postępowaniu
> Język polski
**IV.6.3) Termin związania ofertą:** do: okres w dniach: 30 (od ostatecznego terminu składania ofert)
**IV.6.4) Przewiduje się unieważnienie postępowania o udzielenie zamówienia, w przypadku nieprzyznania środków pochodzących z budżetu Unii Europejskiej oraz niepodlegających zwrotowi środków z pomocy udzielonej przez państwa członkowskie Europejskiego Porozumienia o Wolnym Handlu (EFTA), które miały być przeznaczone na sfinansowanie całości lub części zamówienia:**
**IV.6.5) Przewiduje się unieważnienie postępowania o udzielenie zamówienia, jeżeli środki służące sfinansowaniu zamówień na badania naukowe lub prace rozwojowe, które zamawiający zamierzał przeznaczyć na sfinansowanie całości lub części zamówienia, nie zostały mu przyznane** Nie
**IV.6.6) Informacje dodatkowe:**

ZAŁĄCZNIK I - INFORMACJE DOTYCZĄCE OFERT CZĘŚCIOWYCH

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Część nr:**  | 1 | **Nazwa:**  | Programy przedmiotowe |

**1) Krótki opis przedmiotu zamówienia** *(wielkość, zakres, rodzaj i ilość dostaw, usług lub robót budowlanych lub określenie zapotrzebowania i wymagań)* **a w przypadku partnerstwa innowacyjnego -określenie zapotrzebowania na innowacyjny produkt, usługę lub roboty budowlane:**1. Program multimedialny do matematyki Zestaw plansz oraz ćwiczeń interaktywnych wspomagających organizację zajęć z zakresu edukacji matematycznej. - szacuję, przeliczam obliczam 5 2. Elektroniczny trójkąt matematyczny Ciekawa pomoc do interaktywnej nauki matematyki w zakresie czterech podstawowych działań: dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie. Dziecko wykorzystując ten trójkąt ma możliwość wyboru trybu pracy: czasowego lub bez limitu czasu. Pomoc jest poręczna i uatrakcyjnia pracę na lekcjach matematyki. 25 3. Program multimedialny do matematyki Aplikacja stanowiąca funkcjonalną pomoc dydaktyczną przygotowaną dla nauczycieli szkół podstawowych w klasach 4–8. Wszystkie zgromadzone w programie materiały powinny być zgodne z nową podstawą programową. Program powinien zawierać: • min. 36 zagadnień wraz z dołączonymi scenariuszami lekcji w formie drukowanej i elektronicznej (pliki PDF), • około 50 animacji i ilustracji, • Ponad 100 symulacji, ćwiczeń interaktywnych, prezentacji i filmów., • Możliwość zainstalowania programu niezależnie na min. 6 stanowiskach komputerowych. 5 4. Program edukacyjny dla uczniów pierwszych trzech klas szkoły podstawowej. Głównymi motywami pojawiającymi się w programie są interaktywne drewniane kostki oraz liczydło, a więc przedmioty, z którymi uczniowie z pewnością mieli kontakt podczas pierwszych lat nauki. Program zawierać powinien: 25 różnych gier: Gry z literami układanie liter w słowa. Gry matematyczne – klasyczne zadania liczbowe, uzupełnianie wyników i znaków w zadaniach, porównywanie liczb, uzupełnianie szeregów liczb. Gry logiczne, rozwijające również spostrzegawczość – układanie według wielkości, uzupełnianie ciągów logicznych oraz gry typu memory: z literami, obrazkami lub dźwiękami. Gry z czasem – określanie która godzina, ustawianie czasu na zegarze. Gry z kolorami i kształtami – szukanie różnych kolorów i kształtów, kolorów i rzeczy, przedmiotów i kształtów. Inne gry – układanie obrazków, wskazywanie części ludzkiego ciała, określanie, co jest owocem, a co warzywem. Zamawiający wymaga wersji polsko i anglojęzycznej. Multilicencja na min. 34 stanowiska 1 5. Program edukacyjny matematyczny przeznaczony dla wszystkich uczniów klas niższych Program powinien zawierać ćwiczenia w formie gry dające możliwość doskonalenia umiejętności matematycznych. Program powinien wykorzystywać elementy obrazkowe przedstawiające morze, życie w głębinach morskich i na plaży - mnóstwo ciekawych, interaktywnych gier, za pomocą których uczniowie będą mogli na wiele sposobów ćwiczyć dodawanie i odejmowanie a także mnożenie i dzielenie oraz porównywanie liczb. 34 6. Multimedialny program edukacyjny do biologii Multimedialny program edukacyjny służący do sprawdzenia i utrwalenia wiedzy z zakresu nauki o człowieku, przeznaczony dla klas 4-8 szkoły podstawowej. Program powinien zawierać ćwiczenia interaktywne, umożliwiające cztery warianty sprawdzenia wiadomości – pytania testowe, łączenia w pary, decydowanie o poprawności stwierdzenia oraz zadania z ilustracjami. Zakres zagadnień powinien całkowicie pokrywać się z materiałem przerabianym na lekcjach prowadzonych w szkołach podstawowych. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 7. Multimedialny program edukacyjny do biologii Multimedialny program edukacyjny służący do przećwiczenia wiadomości i znajomości z zakresu świata roślin i zwierząt, przeznaczony dla klas 4-8 szkoły podstawowej. Program powinien zawierać ćwiczenia interaktywne, umożliwiające cztery warianty sprawdzenia wiadomości – pytania testowe, łączenia w pary, decydowanie o poprawności stwierdzenia i zadania z rysunkami. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 8. Multimedialny program edukacyjny do chemii Multimedialny program edukacyjny powinien zawierać przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości z chemii, przeznaczony dla klas 7-8 szkoły podstawowej. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska. 1 9. Multimedialny program edukacyjny do matematyki Multimedialny program edukacyjny przeznaczony jest dla uczniów szkół podstawowych. Powinien oferować ciekawe zadania tekstowe i służyć przede wszystkim doskonaleniu umiejętności matematycznych. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 10. Multimedialny program edukacyjny do języka angielskiego Multimedialny program edukacyjny do języka angielskiego powinien być podzielony na dwie części. Część edukacyjna obejmująca słowniczek ilustrowany, w którym użytkownik poznaje poszczególne słowa uporządkowane alfabetycznie lub w określonych kręgach tematycznych- wszystkie słówka czytane przez profesjonalnego lektora. Część rozrywkowa zawierająca gry edukacyjne dla uczniów, którzy potrafią już czytać, ale także dla dzieci, które jeszcze nie znają literek. Gry to przede wszystkim rozpoznawanie słówek ze słuchu, określanie kolorów, liczby przedmiotów, wybór i przyporządkowanie przedmiotów do określonych grup, Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 11. Multimedialny program edukacyjny do matematyki Multimedialny program edukacyjny przeznaczony dla dzieci szkoły podstawowej, umożliwiający ćwiczenia z matematyki w zakresach: liczby całkowite, liczby ujemne, liczby dziesiętne i ułamki. Program powinien zawierać ćwiczenia interaktywne ułatwiające doskonalenie umiejętności w zakresie dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia oraz ćwiczenia w zakresie orientacji na osi liczbowej i porównywanie jednostek. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 12. Multimedialny program edukacyjny do fizyki Multimedialny program edukacyjny zawierający przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenia w zakresie zastosowania wzorów fizycznych w obliczeniach. Przeznaczony dla klas 7-8 szkoły podstawowej. Program obejmujący ćwiczenia interaktywne z różnych działów fizyki, takich jak: mechanika i energia, ciepło, optyka czy elektryczność; poruszane są także zagadnienia z historii fizyki. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 13. Multimedialny program edukacyjny do fizyki Multimedialny program edukacyjny przeznaczony do ćwiczenia i utrwalania wiedzy oraz umiejętności, zwłaszcza w zakresie mierzenia i obliczania wielkości fizycznych, przeznaczony dla klas 7-8 szkoły podstawowej. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 14. Multimedialny program edukacyjny do geografii Multimedialny program edukacyjny przeznaczony do powtórki i poszerzania wiadomości z zakresu geografii i orientacji na mapie, przeznaczony dla klas 7-8 szkoły podstawowej. Program powinien zawierać zadania i ćwiczenia interaktywne z różnych działów geografii. Struktura programu powinna dawać dodatkowo możliwość wyboru spośród czterech typów ćwiczeń: pytań testowych, zadań na dobieranie, zadań typu prawda/fałsz oraz ćwiczeń z ilustracjami. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 15. Multimedialny program edukacyjny do matematyki w zakresie geometrii Multimedialny program edukacyjny powinien zawierać zadania konstrukcyjne pozwalające na samodzielne ćwiczenia i sprawdzenie wiadomości w zakresie konstrukcji podstawowych figur geometrycznych. Program przeznaczony dla dzieci z klas 6-8 szkoły podstawowej. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 16. Multimedialny program edukacyjny do matematyki w zakresie geometrii Multimedialny program edukacyjny powinien zawierać przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie wiadomości w zakresie figur i brył geometrycznych, przeznaczony dla klas 4-8 szkoły podstawowej. Program powinien obejmować zadania z geometrii i orientacji przestrzennej. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 17. Multimedialny program edukacyjny do języka angielskiego Multimedialny program edukacyjny, który będzie służyć do przećwiczenia i sprawdzenia wiadomości, jak i do doskonalenia języka angielskiego na poziomie szkoły podstawowej. Zadania i ćwiczenia interaktywne z zakresu gramatyki języka angielskiego powinny być podzielone na następujące działy tematyczne: Części zdania i rzeczowniki – występowanie części w zdaniu, liczba mnoga; Zaimki – osobowe, dzierżawcze, nieokreślone; Czasowniki – czas teraźniejszy i czas przeszły prosty, czasowniki modalne; Przyimki i spójniki – połączenia przyimkowe, spójniki; Tworzenie pytań, odpowiedzi i negacji – zmiana szyku wyrazów, pytania uzupełniające, tworzenie negacji; Zasób słów – określanie czasu, stopniowanie przymiotników, słówka; Dyktanda – uzupełnianie liter i słów w zdaniach. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 18. Multimedialny program edukacyjny do języka angielskiego Multimedialny program edukacyjny służący do przećwiczenia i sprawdzenia wiadomości w zakresie gramatyki języka angielskiego na poziomie szkoły podstawowej. Testy i ćwiczenia interaktywne powinny być podzielone na następujące działy tematyczne: Czasy angielskie – regularny i nieregularny czas przeszły, czas przyszły, czas teraźniejszy złożony, koniugacja i negacja czasowników modalnych; Następstwo czasów – mowa zależna, pytania nie wprost; Strony i okresy warunkowe – pierwszy i drugi okres warunkowy, strona czynna i bierna; Połączenia przyimkowe i czasowników – przyimki, połączenia imion i przyimków, połączenia czasowników z przyimkami, połączenia czasownik + bezokolicznik / -ing; Słownictwo – przedrostki przeczące, przyrostki, spójniki, słówka; Ortografia – pisanie apostrofów, poprawianie błędów w zdaniach; Dyktanda – uzupełnij brakujące słowo, dyktanda całych zdań. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 19. Multimedialny program edukacyjny do 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. Przeznaczony dla dzieci z klas 1-6 na poziomie szkoły podstawowej. Ćwiczenia interaktywne powinny ułatwiać doskonalenie takich umiejętności, jak: dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie oraz ćwiczenie orientacji na osi liczbowej i porównywanie jednostek. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 20. Multimedialny program edukacyjny do matematyki Multimedialny program edukacyjny zawierający przykłady i zadania pozwalające na samodzielne ćwiczenie i sprawdzenie umiejętności matematycznych z algebry, przeznaczony dla klas 7-8 szkoły podstawowej. Oferujący ćwiczenia interaktywne obejmujące wyrażenia algebraiczne – np.: wartości wielomianów i ułamków, potęgowanie iloczynów i różnice drugich potęg, rozwiązywanie prostych i złożonych równań z niewiadomą itp. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 21. Multimedialny program edukacyjny do języka angielskiego Program powinien zawierać: - intensywny trening wszystkich umiejętności językowych, - 32 obszerne lekcje podzielone tematycznie, - filmy, animacje (zobacz przykładową animację), - interaktywne dialogi, ćwiczenia i testy sprawdzające, - 5500 nagrań profesjonalnych lektorów, - skuteczna nauka 5000 słów i zwrotów, - przystępnie objaśniona gramatyka z przykładami i ćwiczeniami, - nauka pisania tekstów (m.in. list formalny, e-mail), - udźwiękowione wszystkie słówka i dialogi, - opcja drukowania fiszek ze słówkami, - system śledzenia postępów w nauce, - indywidualne konta użytkowników, - przyjazny interfejs i prosta obsługa. 1 22. Pakiet 5 multimedialnych programów edukacyjnych do języka angielskiego Pakiet powinien zawierać 5 kursów do kompleksowej i skutecznej nauki języka angielskiego dla początkujących, średnio zaawansowanych i zaawansowanych. Powinien umożliwiać: - skuteczną naukę 25 000 słów, zwrotów i zdań, - ponad 40 godzin nagrań native speakerów, - różnorodne udźwiękowione ćwiczenia, - ponad 100 filmów wideo i gry językowe, - opcję drukowania fiszek ze słówkami, - wygodny i nowoczesny interfejs, - system inteligentnych powtórek, - przygotowanie do matury, FCE i CAE, - kurs konwersacji (książka + mp3) - 3 godziny nagrań Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 23. Multimedialny program edukacyjny do języka angielskiego Program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych. Zawarte w nim treści edukacyjne powinny być przygotowane zgodnie z podstawą programową do nauczania języka angielskiego w klasach 4 - 8 szkoły podstawowej. Materiał znajdujący się na planszach sugeruje się , aby był podzielony na następujące działy tematyczne: - "Rzeczowniki – liczba mnoga, policzalne/niepoliczalne", - "Stopniowanie przymiotników", - "Przyimki i zaimki", - "Konstrukcje gramatyczne" - "Człowiek", - "Dom", - "Praca", - "Hobby, wakacje i czas wolny", - "Żywienie", - "Czas, pory roku i pogoda", - "Położenie geograficzne i kultura krajów anglojęzycznych", - "Zwyczaje i tradycje świąteczne w krajach anglojęzycznych". Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 24. Multimedialny program edukacyjny do geografii Program zawierający interaktywne plansze przedstawiające min.: ponad 570 ilustracji i zdjęć, 46 animacji i filmów oraz interaktywnych grafik do 40 tematów, około145 map, w tym 9 interaktywnych, plansze, które można wykorzystać także na lekcjach przyrody. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 25. Multimedialny program edukacyjny do fizyki Program zawierający plansze interaktywne do fizyki dla szkół podstawowych to: - Ponad 300 różnego typu ilustracji oraz ponad 50 filmów i animacji do 25 tematów. - Do każdego tematu ćwiczenia pozwalające na sprawdzenie zdobytej wiedzy. - Wiele sfilmowanych eksperymentów oraz przykładów z życia codziennego. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 26. Multimedialny program edukacyjny do matematyki Zakres zagadnień ujętych w ramach tego programu: - Obliczanie nieznanego składnika sumy - Obliczenia procentowe - Mnożenie i dzielenie liczb całkowitych i dziesiętnych - Określanie wagi i objętości - Obliczanie pola powierzchni figur płaskich - Zaznaczanie na osi liczbowej ułamków zwykłych i dziesiętnych - Sumowanie wybranych długości krawędzi prostopadłościanów. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 27. Multimedialny program edukacyjny do matematyki Program zawierający plansze interaktywne do matematyki dla szkół podstawowych przedstawiające: - Ponad 500 różnego typu ilustracji, 100 filmów i animacji do 31 tematów. - Do każdego tematu ćwiczenia pozwalające na sprawdzenie zdobytej wiedzy. - Wiele przykładów z życia codziennego ułatwiających zrozumienie pojęć matematycznych i ukazujących zastosowanie wiedzy w praktyce. 5 28. Multimedialny program edukacyjny do matematyki W skład programu wchodzi: 70 interaktywnych ćwiczeń, gier i zabaw, 150 kart pracy wydrukowanych z programu, 30 różnych kart z siatkami wielościanów foremnych (czworościan, sześcian, ośmiościan, dwunastościan i dwudziestościan); karty wydrukowane są na kartonie przeznaczonym do wycinania i sklejania modeli brył. 5 29. Multimedialny program edukacyjny do matematyki W programie materiał ćwiczeniowy powinien być podzielony na 5 dużych działów, a w każdym z nich znajdują się klarownie wydzielone zestawy ćwiczeń, gdzie w sposób zrozumiały dla uczniów zostały wyjaśnione zagadnienia sprawiające im trudności: 1. Od jedności do wielkości. 2. Dodawanie i odejmowanie, to całkiem proste zadanie. 3. Mnożymy, dzielimy, liczbami się bawimy. 4. Jak się nie zgubimy, cały świat zmierzymy. 5. Trochę łamigłówek, dla mądrych główek 5 30. Multimedialny program edukacyjny do grafiki komputerowej Zasoby programu to min.: 7000 obrazków clipart, obrazów cyfrowych oraz szablonów grafik na pojazdy 1000 zdjęć o wysokiej rozdzielczości Ponad 1000 czcionek TrueType i OpenType 150 profesjonalnie zaprojektowanych szablonów Ponad 600 rodzajów wypełnień mapą bitową, wektorowych i tonalnych Dokumentacja programu: Przewodnik szybkiego startu Karta szybkiego wyszukiwania Pliki Pomocy online 34 31. narzędzie do pracy z dokumentami PDF i przekształcanie dokumentów papierowych w cyfrowe Narzędzie do pracy z dokumentami PDF i przekształcanie dokumentów papierowych w cyfrowe powinno zapewniać: - Łatwą codzienną pracę z dokumentami PDF; -Możliwość przekształcenia dokumentów papierowych, skanów lub zdjęć dokumentów w edytowalne pliki PDF; Zoptymalizowanie pracy z dokumentami; Jeszcze lepszą edycję i organizację dokumentów PDF; Łatwą współpraca nad treścią i kształtem dokumentu; Zabezpieczanie i podpisywanie dokumentów PDF; Digitalizację dokumentów papierowych i skanów dokumentów; Tworzenie dokumentów PDF; Konwertowanie plików PDF oraz ponowne wykorzystanie ich treści. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 32. Pakiet programów multimedialnych do realizacji zajęć rozwijających pamięć, koncentrację i szybkie czytanie w szkołach podstawowych Pakiet powinien zawierać sześć programów multimedialnych wraz z Zeszytami Metodycznymi, do realizacji zajęć rozwijających pamięć, koncentrację i szybkie czytanie w szkołach podstawowych. W skład zestawu powinno wchodzić min.: - 6 programów zawierających blisko 100 kreatywnych ćwiczeń edukacyjnych - 6 Zeszytów Metodycznych zawierających gotowe scenariusze zajęć - Zeszyt Metodyczny z do przeprowadzenia konkursów - bogaty zestaw nagród motywujących uczniów do ćwiczeń (dyplomy, naklejki, zakładki do książek) - licencja wielostanowiskowa na min.34 stanowiska. 1 33. Pakiet multimedialnych gier edukacyjnych z modułem j.angielskiego Seria multimedialnych gier edukacyjnych skierowana do dzieci w wieku 5-9 lat, gwarantująca świetną zabawę oraz ciekawe i kreatywne ćwiczenia rozwijające pamięć, wspomagające koncentrację uwagi, pobudzające wyobraźnię oraz poprawia pamięć krótkotrwałą. Pakiet powinien zawierać zróżnicowaną szatę graficzną oraz różnorodność tematów i zadań, w których ćwiczenia powinny być zebrane w min. 4 programach multimedialnych, podzielonych tematycznie na 4 pory roku. Wersja językowa: polska wzbogacona o zabawę w języku angielskim.. Licencja na min. 34 stanowiska, typ licencji: edukacyjna, a ważność licencji: wieczysta. 1 34. Multimedialny program edukacyjny do języka polskiego Wszystkie zgromadzone w programie materiały powinny być zgodne z nową podstawą programową dla szkoły podstawowej. Program powinien zawierać min.: • 20 tematów (każdy z 4 zasobami), • około 50 animacji i ilustracji, • około 30 symulacji, ćwiczeń interaktywnych, pokazów slajdów, • filmy instruktażowe (np. obsługa tablicy interaktywnej, praca z programem), • pomysły na lekcję w formie drukowanej (książeczka zawierająca opisy zasobów i propozycje ich wykorzystania) oraz w formacie PDF – umieszczone w aplikacji. 5 35. Multimedialny program edukacyjny do historii Wszystkie zgromadzone w programie materiały powinny być zgodne z nową podstawą programową dla szkoły podstawowej. Program powinien zawierać min.: - 20 zagadnień wraz z dołączonymi propozycjami realizacji lekcji (w formie drukowanej i elektronicznej - pliki PDF). - Około 50 animacji i ilustracji. - Ponad 100 symulacji, ćwiczeń interaktywnych, prezentacji i filmów. - Filmy instruktażowe (obsługa tablicy interaktywnej, praca z programem i inne). Możliwość zainstalowania programu niezależnie na min. 34 stanowiskach komputerowych. 5 36. Multimedialny program edukacyjny do przyrody Program powinien pomagać prowadzić interesujące zajęcia z przyrody użyciem rzutnika lub interaktywnych tablic. Powinien zawierać obszerną bibliotekę zdjęć, ilustracji, filmików, tablic i tabel, min.: - 35 zagadnień wzbogaconych o scenariusze lekcji w formie drukowanej i elektronicznej - aż 115 animacji, symulacji i ilustracji - prawie 70 interaktywnych ćwiczeń, prezentacji, gier i filmów itp… 5 37. Multimedialny program edukacyjny do matematyki Multimedialny program edukacyjny do dla klas IV-VIII. Zawartość programu: • 36 zagadnień wraz z dołączonymi scenariuszami lekcji w formie drukowanej i elektronicznej (pliki PDF), • około 50 animacji i ilustracji, • Ponad 100 symulacji, ćwiczeń interaktywnych, prezentacji i filmów., • Możliwość zainstalowania programu niezależnie na min 6 stanowiskach komputerowych. 6 38. Multimedialny program edukacyjny do matematyki Multimedialny program edukacyjny do matematyki dla szkoły podstawowej powinien zawierać zgodne z podstawą programową zasoby, które zostały wypełnione zróżnicowanymi ćwiczeniami, symulacjami, filmami oraz grami edukacyjnymi, min.: ● 22 zagadnienia ● 93 lekcje (po 31 lekcji "Powtórz wiedzę", "Czas na test" i "Sprawdź się") ● 1500 ekranów, 1066 zadań, 38 filmów/slideshow, 111 symulacji, 22 obiekty 3D ● 31 gier dydaktycznych ● 3 plansze interaktywne ● zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem ● bezterminowa licencja dla 3 nauczycieli ,możliwość pobrania i instalacji na 6 urządzeniach (komputer, tablet) 5 39. Multimedialny program edukacyjny do informatyki Multimedialny program edukacyjny do informatyki dla szkoły podstawowej to program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych. Zawarte w nim treści edukacyjne powinny być przygotowane zgodnie z podstawą programową do nauczania informatyki w klasach 4 - 8 szkoły podstawowej. 5 40. Multimedialny program edukacyjny do matematyki i logicznego myślenia Program jest narzędziem wspierającym wszechstronny rozwój oraz szybką i efektywną naukę dzieci i młodzieży: · Podnosi motywację do nauki · Wyzwala zdolności i talenty · Różne poziomy trudności do wyboru · Zawiera dodatkowo ćwiczenia ruchowe! Jest przeznaczony dla dzieci w wieku 6-13 lat. Wersja sieciowa na min. 34 stanowiska 1 41. Multimedialny program edukacyjny do Fizyki - Elektryczność i Magnetyzm - zestaw 1 i 2 Zestaw 1 składa się z : modułów pomiarowych, modułów zasilających, matryc, elementów do konstruowania układów elektrycznych, wielokanałowego koncentratora pomiarowego umożliwiającego prace z komputerem, instrukcji obsługi, oprogramowanie do wizualizacji ćwiczenia na pen-drivie, materiały dydaktyczne dla nauczyciela w formie przewodnika metodycznego zawierające teorię i opisy lekcji. Doświadczenia w zestawie 1: 1. pomiar natężenia prądu elektrycznego, 2. pomiar napięcia elektrycznego, 3. prawo Ohma, 4. wyznaczanie oporu elektrycznego opornika i żarówki, 5. wyznaczanie mocy żarówki, 6. wyznaczanie SEM i oporu wewnętrznego ogniwa, 7. badanie charakterystyki prądowo – napięciowej opornika, 8. charakterystyka prądowo – napięciowa żarówki, 9. charakterystyka prądowo – napięciowa wody, 10. I prawo Kirchhoffa, 11. II prawo Kirchhoffa, 12. wyznaczanie oporu zastępczego oporników połączonych szeregowo i równolegle, 13. wyznaczanie mocy rozproszonej na oporze. Zestaw 2 składa się z : elementów do konstruowania układów elektrycznych, instrukcji obsługi, oprogramowanie do wizualizacji ćwiczenia na pen-drivie materiały dydaktyczne dla nauczyciela w formie przewodnika metodycznego zawierające teorię i opisy lekcji Doświadczenia w zestaw 2: 1. badanie zależności oporu przewodnika od jego przekroju i długości, 2. wyznaczanie oporu właściwego różnych przewodników, 3. wyznaczanie pracy wykonanej podczas przepływu przez różne elementy obwodu, 4. pole magnetyczne prądu prostoliniowego, 5. badanie wpływu temperatury na opór metali, 6. badanie wpływu temperatury na opór półprzewodnika, 7. charakterystyka prądowo – napięciowa diody, 8. charakterystyka prądowo – napięciowa tranzystora, 9. wytwarzanie i własności prądu przemiennego, 10. prostownicze działania diody, 11. badanie zjawiska samoindukcji, 12. wyznaczanie sprawności transformatora, 13. obniżanie i podwyższanie napięcia przy pomocy transformatora, 14. funkcje transformatorów w przesyłaniu energii elektrycznej, 15. rola kondensatora w obwodzie prądu stałego, 16. zasada działania elektromagnesu, 17. zastosowanie prostownika dwupołówkowego. 1 42. Multimedialny program edukacyjny do Fizyki - Optyka Program edukacyjny powinien zawierać materiał z zakresu optyki od podstaw i stopniowo przechodzić do bardziej skomplikowanych zagadnień. Ten program interaktywny powinien pozwalać przedstawić prawa rządzące załamaniem, padaniem i odbiciem oraz rozchodzeniem się światła w różnych ośrodkach. Umożliwiać także prezentację i analizę natury zjawiska za pomocą modeli i doświadczeń. Pakiet powinien umożliwiać zademonstrowanie takich eksperymentów, których przeprowadzenie w zwykłych warunkach wymagałoby bogato wyposażonych pracowni i specjalistycznych narzędzi. Ponadto powinien umożliwiać także dokonywanie wirtualnych pomiarów, zbieranie danych oraz analizę wyników badań w postaci wykresów i diagramów. Zdjęcia, rysunki i trójwymiarowe animacje zamieszczone w pakiecie powinny być doskonale dobrane. Tematyka, która powinna być zawarta w pakiecie: • Właściwości rozchodzenia się światła • Odbicie światła • Zwierciadła • Załamanie światła • Zjawiska będące efektem załamania światła • Załamanie światła przez soczewki • Powstawanie obrazu w zwierciadle • Powstawanie obrazu w soczewce • Przyrządy optyczne • Dyspersja 1 43. Multimedialny program edukacyjny do Fizyki - Mechanika Niniejszy interaktywny program edukacyjny powinien ułatwiać obserwację i zrozumienie praw i zjawisk fizycznych, umożliwiać zademonstrowanie zjawiska trudnego do wyobrażenia lub zbadania w rzeczywistym świecie. Tematyka, która powinna zawierać się w tym pakiecie: • Ruch jednostajny prostoliniowy • Ruch jednostajnie zmienny • Ruch jednostajny po okręgu • Układ odniesienia • Ruch złożony • Ruch drgający I • Ruch drgający I II • Ruch falowy I • Ruch falowy II • Ruch termiczny 1 44. Multimedialny program edukacyjny do Fizyki - Mechanika, termodynamika i zjawiska optyczne Oprogramowanie powinno zawierać: • zestaw proponowanych doświadczeń, z których każde ćwiczenie posiada: - teorię, - propozycje przeprowadzenia doświadczenia, - wizualizację wyników, - analizę i podsumowanie, • ciekawostki z dziedziny fizyki, • życiorysy naukowców, • zastosowania praw. W skład zestawu wchodzą: • autonomiczny rejestrator danych, • czujniki mierzące: temperaturę (-30 ; +120 st.) 3 szt., wilgotność, ciśnienie (różnicowy), natężenie dźwięku, natężenie światła widzialnego, • trójprzycisk - pilota, • oprogramowanie do wizualizacji ćwiczenia na pen-drivie. Licencja na oprogramowanie do wizualizacji eksperymentów ma być udzielona na nieograniczoną ilość stanowisk w szkole - licencja otwarta dla szkoły. 45. Multimedialny program edukacyjny do Fizyki - Mechanika, termodynamika i zjawiska optyczne Oprogramowanie powinno zawierać: • zestaw proponowanych doświadczeń, z których każde ćwiczenie posiada: - teorię, - propozycje przeprowadzenia doświadczenia, - wizualizację wyników, - analizę i podsumowanie, • ciekawostki z dziedziny fizyki, • życiorysy naukowców, • zastosowania praw. zestaw powinien składać się z: • ultradźwiękowego detektora ruchu, • czujnika siły - belka tensometryczna, • czujnika promieniowania podczerwonego (IR), • czujnika natężenia pola magnetycznego, • oprogramowania do wizualizacji ćwiczenia na pen-drivie - gratis! Licencja na oprogramowanie do wizualizacji eksperymentów ma być udzielona na nieograniczoną ilość stanowisk w szkole - licencja otwarta dla szkoły. 1 46. Multimedialny program edukacyjny w postaci gry do chemii Gra powinna zawierać materiały takie jak: 1. Wybuchowe doświadczenia Reakcje, które na różne sposoby wywołują wybuchy zwykle niebezpieczne dla życia i zdrowia. 2. Techniki laboratoryjne Proste i przyjemne eksperymenty, które wyjaśniają przewodzenie prądu przez ciała stałe jak i przez ciecze. Możliwość sprawdzania co powstaje z mieszaniny kredy i wody, czy siarki i żelaza oraz jak te mieszaniny można ponownie rozdzielić. 3. Historia Chemii Opowieści, które przedstawiają sylwetki znanych chemików, bez których wspólnsa chemia by nie istniała. Zawartość gry: - 55 interesujących doświadczeń chemicznych. - 2 tryby gry: Rozszerzona Rzeczywistość - z użyciem kamery oraz Standardowy - z użyciem myszki. - Liczne komentarze i definicje chemiczne opracowane przez specjalistów. - Angażujący scenariusz gry. - Nauka poprzez doświadczenia. - Gra certyfikowana przez znanych polskich uczonych. - Możliwość dostosowania gry do swoich potrzeb poprzez rozbudowany panel ustawień. 1 47. Multimedialny program edukacyjny do języka angielskiego Program komputerowy uczący podstaw języka angielskiego powinien być oparty na nowoczesnej i wyjątkowo skutecznej metodzie nauki. Program powinien zawiera szereg gier i zabaw językowych, za pomocą których dzieci łatwo i szybko poznają nowe słówka, zwroty i ich prawidłową wymowę. Program powinien: - zawierać gry i zabawy językowe! - uczyć słownictwa i prawidłowej wymowy! - łączyć naukę z przyjemnością zabawy z komputerem! 34 48. Multimedialna gra językowa – język angielski Program powinien być nowoczesny w formie, doskonale opracowany i okraszony miłą oprawą graficzną i humorem - przeznaczony do nauki języka angielskiego. Program przeznaczony dla przede wszystkim dla dzieci w wieku 7-13 lat. PROGRAM POWINIEN UCZYĆ: - słownictwa i zwrotów - prawidłowej wymowy - rozumienia języka mówionego PROGRAM POWINIEN ZAWIERAĆ: - gry i zagadki językowe - ćwiczenia gramatyczne - podręczny słowniczek 34 49. Język angielski - gra elektroniczna Gra powinna pomagać dzieciom w wyszukiwaniu różnic, w odnajdywaniu i kojarzeniu wspólnych cech oraz w poznawaniu kształtów. Gra składa się z 12 plansz, na których znajduje się 360 haseł w języku angielskim, które należy ze sobą skojarzyć. Gra zawiera 12 tematycznych plansz: 1. Animals. 2. Our room. 3. Do you know these words? 4. Fruit and vegetables are delicious. 5. The farm. 6. Fun with the alphabet. 7. Do you know this profession? 8. What are we doing? 9. Funny numbers. 10. Find me. 11. Sentences. 12. Crazy monster. Pudełko zawiera: - 12 plansz - podstawka z długopisami 34
**2) Wspólny Słownik Zamówień(CPV):** 48700000-5,

**3) Wartość części zamówienia(jeżeli zamawiający podaje informacje o wartości zamówienia):**
Wartość bez VAT:
Waluta:

**4) Czas trwania lub termin wykonania:**
okres w miesiącach:
okres w dniach: 12
data rozpoczęcia:
data zakończenia:
**5) Kryteria oceny ofert:**

|  |  |
| --- | --- |
| Kryterium | Znaczenie |
| Cena | 60,00 |
| Termin realizacji dostawy | 40,00 |

**6) INFORMACJE DODATKOWE:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Część nr:**  | 2 | **Nazwa:**  | Programy terapeutyczne |

**1) Krótki opis przedmiotu zamówienia** *(wielkość, zakres, rodzaj i ilość dostaw, usług lub robót budowlanych lub określenie zapotrzebowania i wymagań)* **a w przypadku partnerstwa innowacyjnego -określenie zapotrzebowania na innowacyjny produkt, usługę lub roboty budowlane:**1. Multimedialny program edukacyjny do matematyki i terapii pedagogicznej wersja sieciowa do 10 stanowisk (pakiet 5 części) Program powinien być skierowany do nauczycieli matematyki oraz terapeutów zajmujących się profilaktyką i terapią zaburzeń umiejętności matematycznych. Powinien pomagać w nauczaniu matematyki na poziomie szkoły podstawowej, szczególnie w przypadku występowaniu u uczniów trudności w zakresie zdobywania umiejętności matematycznych. Pakiet powinien składać się z pięciu programów (płyt), z których każdy może zostać przypisany do określonej grupy wiekowej (zgodnie z wymogami podstawy programowej): cz.1: Działania na liczbach 1-20; cz.2: działania na liczbach do 100; cz.3: Działania na liczbach do 1000; cz.4: Działania na liczbach wielocyfrowych - ułamki dziesiętne; cz.5: Działania na liczbach wielocyfrowych - ułamki, procenty, czas, miary i wagi. 10 2. Komputerowy program terapeutyczny dla uczniów wykazujących specyficzne trudności w rozwiązywaniu zadań matematycznych Program komputerowy terapeutyczny przeznaczony do pracy z dziećmi wykazującymi specyficzne trudności w rozwiązywaniu zadań matematycznych. Trwałe i praktyczne narzędzie pracy nauczycieli i terapeutów - program powinien umożliwiać wieloletnie użytkowanie w edukacji uczniów z różnych klas i roczników. Program powinien zawierać ok. 120 ćwiczeń w formie rozbudowanych gier z wieloma poziomami oraz Aplikację Terapeuty, Diagnozę, Terapię. Polska wersja językowa. 10 3. Ćwiczenia matematyczno-pamięciowe - edukacyjny program komputerowy Ogólnorozwojowy program komputerowy wspomagający rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży wzbogacony o zbiór zeszytów ćwiczeń opracowanych przez pedagoga i terapeutę. Program powinien zawierać ćwiczenia, które będą stanowić doskonałe rozwinięcie i uzupełnienie zadań tam zawartych. Program powinien być opracowany z wykorzystaniem następujących metod: \* Sensorycznej Integracji \* Kinezjologii Edukacyjnej P. Dennisona \* Metody Dobrego Startu \* Metody 18 struktur Wyrazowych \* Metody relaksacyjne-muzykoterapia 34 4. Pakiet 5 filmów DVD dla szkoły podstawowej na temat asertywności Pakiet przeznaczony dla uczniów Szkoły Podstawowej Pakiet pięciu filmów składa się z następujących elementów: 1. Kłamstwo. 2. Koledzy. 3. Telefon. 4. Wagary. 5. Znalezione, nie kradzione. 5 5. Komputerowy program terapeutyczny wspomagający rozwój Program powinien zawierać: - około 1000 interaktywnych ćwiczeń i 300 kart pracy do wydruku, - możliwość pracy z ćwiczeniami o różnych stopniach trudności, - różnorodne programy narzędziowe, - rozbudowany system motywacji dzieci do samodzielnego wykonywania ćwiczeń, - możliwość pracy indywidualnej lub grupowej. 5 6. Komputerowy program terapeutyczny zawierający ćwiczenia językowe Ogólnorozwojowy program komputerowy wspomagający rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. Kierowany jest do wszystkich w celu podniesienia umiejętności szkolnych, zapobiegania deficytom, osiągania sukcesów, podnoszenia motywacji do zdobywania wiedzy w sposób szybki i trwały. Ćwiczenia i zadania są formą treningu, który wydobywa potencjał intelektualny dziecka i rozwija go wszechstronnie. Ćwiczenia językowe zawarte w programie powinny kształtować i rozwijać: - umiejętność czytania - rozumienie słyszanego i czytanego tekstu - prawidłową wymowę - umiejętność budowania zdań - zasób znanych słów i zwrotów - znajomość części mowy - znajomość wyrazów przeciwstawnych - koncentrację i spostrzegawczość - pamięć - sprawność fizyczną Dodatkowo w programie powinien znajdować się zestaw ćwiczeń ruchowych! 34 7. Komputerowy program terapeutyczny zawierający ćwiczenia wzrokowo - słuchowe Ogólnorozwojowy program komputerowy powinien wspomagać rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. Zawarte w nim ćwiczenia wzrokowo-słuchowe powinny kształtować i rozwijać: spostrzegawczość rozpoznawanie dźwięków i obrazów koncentrację uwagi koordynację wzrokowo-ruchową pamięć wyobraźnię orientację w przestrzeni sprawność fizyczną 34 8. Komputerowy program terapeutyczny wpierający skuteczne metody koncentracji Program powinien zawierać sprawdzone metody i ćwiczenia, które rozwiną i wzmocnią umiejętność skupienia uwagi ucznia. Program powinien zawierać: - 10 poziomów trudności – możliwość dostosowania treningu do potrzeb i umiejętności ucznia - program powinien oceniać postępy, dobiera intensywność i trudność ćwiczeń - powinien być łatwy i przyjemny w obsłudze - możliwość użytkowania przez nieograniczoną liczbę użytkowników 34 9. Komputerowy program terapeutyczny wspomagający umiejętność szybkiego czytania Program powinien zawierać sprawdzone metody i ćwiczenia, które polepszą sprawność czytania i przyswajania informacji przez uczniów. Ćwiczenia powinny być nie tylko skuteczne, ale też stanowić ciekawą i przyjemną formę spędzania czasu. Pakiet programów powinien składać się z 2 części W programach powinno się znaleźć: - 10 poziomów trudności w celu dostosowania treningu do potrzeb i umiejętności indywidualnych uczniów, - tryb nauki - program powinien oceniać postępy, dobiera intensywność i trudność ćwiczeń, - powinien być łatwy i przyjemny w obsłudze - możliwość użytkowania przez nieograniczoną liczbę użytkowników 34 10. Komputerowy program terapeutyczny wspomagający rozwiązania problemów wychowawczych w zakresie przemocy i agresji Program przeznaczony dla szkoły podstawowej klasy 1-8 Zestaw powinien zawierać: 1. płytę CD z elektronicznymi dokumentami (poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze) z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku, 2. poradnik metodyczny, 3. gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów: - 6 większych kół symbolizujących typowe reakcje na przemoc lub agresję wokół nas - 24 mniejszych kół służące do oceniania przedstawianych sytuacji i reakcji. 5 11. Komputerowy program terapeutyczny wspomagający rozwiązania problemów wychowawczych w zakresie problemów emocjonalnych Program przeznaczony dla szkoły podstawowej klasy 1-8 Zestaw powinien zawierać: - 6 większych kół z „emotikonami” symbolizującymi główne kategorie uzewnętrznianych emocji (szczęście, radość, smutek, strach, złość, inne), - 24 mniejsze koła z symbolami twarzy reprezentujących warianty powyższych emocji. 5 12. Komputerowy program terapeutyczny wspomagający rozwiązania problemów wychowawczych w zakresie uzależnień Program przeznaczony dla szkoły podstawowej klasy 1-8 Zestaw powinien zawierać: - 6 większych kół z symbolami różnych sfer naszego życia z białymi polami do umieszczania mniejszych kół (rodzina, rówieśnicy, szkoła, plan dnia, emocje w ciągu dnia, życie bez tego co nas może uzależniać), - 12 mniejszych kół symbolizujących potencjalne źródła uzależnień – celowo wybrano obszary, które nie są w oczywisty sposób negatywne, a jednak mogą powodować uzależnienia, - 12 dwustronnych kół z różnymi ocenami sytuacji, służących do wyrażania opinii przez uczniów. 5 13. Komputerowy program terapeutyczny wspomagający rozwiązania problemów wychowawczych w zakresie percepcji wzrokowo - słuchowej Pakiet zawiera: Program PERCEPCJA WZROKOWA: - umożliwiający kształtowanie i ćwiczenia percepcji słuchowej/ wzrokowej, - produkt zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. Zawartość programu powinna być podzielona na trzy części: - pierwsza z nich zawiera materiał tematyczny (ilustracje), - druga atematyczny (symbole i figury), - trzecia – materiał językowy (litery i cyfry), najbardziej przydatny w przypadku pracy z dziećmi starszymi, które miewają kłopoty z rozpoznawaniem i różnicowaniem znaków. W każdej części powinny znajdować się zestawy ćwiczeń multimedialnych z podobnych obszarów: 1. Stałość spostrzegania 2. Spostrzeganie figury i tła 3. Spostrzeganie położenia przedmiotów w przestrzeni 4. Spostrzeganie stosunków przestrzennych 5. Koordynacja wzrokowo-ruchowa 6. Pamięć wzrokowa 7. Jarmark rozmaitości (zawiera ćwiczenia z różnych obszarów, niesklasyfikowane w innych działach, np. uwaga i koncentracja). Program PERCEPCJA SŁUCHOWA to: - wpływanie na kształtowanie i ćwiczenia percepcji słuchowej/ wzrokowej, - zbiór ponad 500 interaktywnych ekranów, - materiał pozytywnie zaopiniowany i zrecenzowany, - produkt zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. W programie powinny być wydzielone następujące działy ćwiczeń multimedialnych: 1. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków 2. Zabawy dźwiękami 3. Cechy dźwięku 4. Sekwencje i rytmy 5. Pamięć słuchowa i polecenia złożone 6. Analiza słuchowa 7. Synteza słuchowa 8. Słuch fonemowy 9. Rymy 10. Zagadki 11. Koordynacja słuchowo-wzrokowo-ruchowa 5 14. Komputerowy program terapeutyczny wspomagający rozwiązania problemów wychowawczych w zakresie edukacji włączającej Oprogramowanie powinno zawierać kompleksowe rozwiązanie oparte o założenia Stosowanej Analizy Zachowania, jednej z najskuteczniejszych na świecie metod uczenia się bazującej na kilkudziesięcioletnim doświadczeniu naukowców i klinicystów. Narzędzie powinno umożliwiać samodzielne diagnozowanie poziomu umiejętności dziecka oraz automatyczne dopasowanie poszczególnych zadań do stanu wiedzy ucznia. Program powinien zawierać: ponad 7000 zadań ćwiczących umiejętności takie, jak: kolory, kształty, cyfry, owoce, warzywa, zwierzęta, części ciała, emocje, zawody, system nagród oparty o tabliczkę żetonową zawierający atrakcyjne gry-nagrody, trójstopniowy mechanizm podpowiedzi, automatycznie generujące się raporty po każdych zajęciach oraz statystyki porównawcze, organizer dla opiekuna wraz z komunikatorem, scenariusze zajęć oraz dodatkowe materiały edukacyjne. 5 15. Komputerowy program terapeutyczny wspomagający pracę z uczniem zdolnym Program multimedialny przygotowany dla uczniów klas szkoły podstawowej do realizacji, szczególnie, na zajęciach dodatkowych. Program powinien składać się z 5 bloków tematycznych: Świat wokół nas Wynalazki Kompas, mapa, GPS Co w trawie piszczy?, Sami też to potrafimy! 5 16. Komputerowy program terapeutyczny wspomagający rozwiązania problemów w zakresie ortografii Program w postaci gry multimedialnej z wykorzystaniem przygód bohaterów bajek, którzy próbują odnaleźć historyczną księgę, którą ktoś ukradł z pomnika mistrza ortografii. Do wyboru powinny być dwa tryby gry: trening lub pościg. 34 17. Pakiet oprogramowania do diagnozy i terapii przeznaczony do współpracy z audiometrem (wymieniony w pozycji poniżej) Program powinien odpowiadać ogólnym zasadom oraz celom pracy dydaktycznej i terapeutycznej z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Pakiet powinien zawierać ponad 400 gotowych programów opracowanych pod kątem terapii zaburzeń takich jak: autyzm, zespół Aspergera, zespół Downa, mózgowe porażenie dziecięce, ADHD, ADD, zaburzenia mowy i języka, specyficzne trudności w uczeniu się (dysleksja, dyskalkulia, dysortografia) oraz wspomagających naukę 7 języków obcych. Programy powinny wykorzystywać Metodę prof. Alfreda Tomatisa jako trening kształcenia uwagi słuchowej i modyfikacji słyszenia na poszczególnych czę-stotliwościach. Terapia jest odpowiednia dla odbiorców w różnym wieku. Doskonale sprawdza się w pracy zarówno z dziećmi, jak i młodzieżą. Pakiet powinien zawierać: system oparty na sprawdzonej i skutecznej metodzie profesora Alfreda Tomatisa, ponad 300 gotowych programów terapeutycznych opracowanych pod kątem zaburzeń takich jak: autyzm, zespół Aspergera, zespół Downa, mózgowe porażenie dziecięce, ADHD, ADD, zaburzenia mowy i języka, specyficzne trudności w uczeniu się (dysleksja, dyskalkulia, dysortografia), ponad 90 programów wspierających naukę 7 języków obcych (rosyjskiego, angielskiego, niemieckiego, hiszpańskiego, francuskiego, chińskiego i arabskiego), możliwość nagrania i wykorzystania głosu matki podczas terapii, możliwość prowadzenia terapii 1–4 uczniów jednocześnie na indywidualnie dobranych programach terapeutycznych, zaawansowaną technologię wykorzystującą najnowsze rozwiązania sprzętowe, muzykę w formacie 24 bit/48kHz, przechowywaną na dysku twardym komputera i udostępnioną z poziomu aplikacji terapeuty, aplikację terapeuty umożliwiającą ułożenie indywidualnego programu terapeutycznego, porównywanie postępów i zarządzanie danymi pacjentów, wsparcie techniczne po zakupie. 1 18. Diagnostyczny audiometr medyczny Dostosowany do i wykorzystywany w pakiecie opisanym w pozycji powyżej 1 19. Komputerowy program terapeutyczny wspomagający rozwiązania problemów w zakresie specjalnych potrzeb edukacyjnych Program powinien być przeznaczony dla nauczycieli, pedagogów, psychologów pracujących z uczniami w wieku 10-15 lat. Program powinien pomagać przygotować się do pracy i pracować z uczniami i ich rodzicami w zakresie 4 dysfunkcji (dysleksji, dysortografii, dysgrafii oraz dyskalkulii). Wersja językowa: polska Ilość stanowisk: otwarta dla szkoły - nieograniczona liczba stanowisk w obrębie placówki edukacyjnej Typ licencji: edukacyjna Ważność licencji: wieczysta 15 20. Program multimedialny aktywizujący mający na celu wyrównywanie szans edukacyjnych Program mający na celu wyrównywanie szans edukacyjnych dzieci pełnosprawnych oraz dotkniętych deficytami poznawczymi. Wskazany program powinien poprzez zabawę nauczyć uczniów porównywać, rozpoznawać liczby i wykonywać najprostsze działania z ich udziałem. Program powinien być dostosowany do pracy z dziećmi z niepełnosprawnością intelektualną jak i również do pracy z dziećmi dotkniętym dyskalkulią i akalkulią – dysfunkcjami objawiającymi się trudnościami z liczeniem oraz operowaniem liczbami. 5 21. Rehabilitacyjny pakiet dla osób niewidomych i niedowidzących Pakiet powinien spełniać rolę pomocy rehabilitacyjnej, dla osób niewidomych i niedowidzących aktywnie wykorzystujących komputer i Internet. Jego uzupełnieniem powinien być darmowy screenreader NVDA, który będzie specjalnie dostosowany na potrzeby głosów IVONA 2. Pakiet powinien zawierać również program Speech to Go umożliwiający odczytywanie tekstów dokumentów oraz stron internetowych. Zawartość pakietu: 7 głosów IVONA 2 w radiowej jakości – 22kHz, w wersji 32- i 64-bit, w tym 4 polskojęzyczne (Ewa, Agnieszka, Jacek, Jan), 2 głosy amerykańskie angielskie żeński – Jennifer i męski Joey oraz 1 głos niemiecki – Hans, zwiększona prędkość działania i krótki czas reakcji syntezatora, podświetlenie aktualnie czytanego tekstu, możliwość tworzenia książek mówionych w formacie mp3, darmowy screenreader NVDA jako dodatek do pakietu, możliwość instalacji na trzech stanowiskach komputerowych – dla osób prywatnych, dodatkowy program Speech2Go umożliwiający czytanie tekstu z dokumentów i stron internetowych, łatwa instalacja (niewymagająca podłączenia do internetu i kontaktu z producentem), współpraca z systemami: MS Windows 7 (również wersje 64-bitowe), 8, 10, dostarczany na nośniku CD. 5 22. Program do pracy z osobami niewidomymi i słąbowidziącymi (wersja rozszerzona) Program w wersji rozszerzonej powinien być bazą zawierającą zdjęcia, filmy z fonogestami i językiem migowym, dźwięki (nagrania lektora, dźwięki otoczenia oraz onomatopeje), napisy, grafiki oraz alfabet palcowy. Program powinien zawierać takie funkcje jak: pokaz, ćwiczenia, test oraz memory. Program zawiera bardzo dużą ilość słów pokazanych za pomocą różnego rodzaju realizacji (napis, dźwięk otoczenia, lektor, obrazek, zdjęcie, język migowy, alfabet palcowy, fonogest). 1 23. Profesjonalny komputerowy program edukacyjny wspierający rozwój (od 6-15 lat) Program komputerowy wspomagający rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży kierowany do wszystkich uczniów w wieku 6-15 lat w celu podniesienia umiejętności szkolnych, zapobiegania deficytom, osiągania sukcesów, podnoszenia motywacji do zdobywania wiedzy w sposób szybki i trwały. Ćwiczenia i zadania, które powinny być w nim zawarte to forma treningu, który wydobywa potencjał intelektualny dziecka i rozwija go wszechstronnie. Program powinien znaleźć zastosowanie jako pomoc w pracy z dziećmi i młodzieżą. Jest w szczególności przydatny w przypadkach: - dzieci z problemami szkolnymi powodującymi trudności, deficyty, frustracje, brak równowagi emocjonalnej, brak motywacji do nauki; - dzieci z dysleksją; - dzieci nadpobudliwie psychoruchowo; - dzieci z problemami ruchowymi oraz koordynacją wzrokowo-ruchową; - dzieci zdolne mogą dzięki Programowi komputerowemu wspierającemu rozwój przyspieszyć tempo nauki; 5
**2) Wspólny Słownik Zamówień(CPV):** 48700000-5,

**3) Wartość części zamówienia(jeżeli zamawiający podaje informacje o wartości zamówienia):**
Wartość bez VAT:
Waluta:

**4) Czas trwania lub termin wykonania:**
okres w miesiącach:
okres w dniach: 12
data rozpoczęcia:
data zakończenia:
**5) Kryteria oceny ofert:**

|  |  |
| --- | --- |
| Kryterium | Znaczenie |
| Cena | 60,00 |
| Termin realizacji dostawy | 40,00 |

**6) INFORMACJE DODATKOWE:**

|  |
| --- |
|  |

Dół formularza

Początek formularza

Dół formularza