

FORMULARZ CENOWY

Lp.	Rodzaj wraz z szczegółowym opisem	Jednostka	Ilość	Cena jednostkowa brutto	Wartość brutto
1	<p>Program multimedialny typu Akademia Umysłu JUNIOR EDU lub równoważny</p> <p>Zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pendrive z 80 ćwiczeniami edukacyjnymi zebranymi w 4 programach multimedialnych podzielonych tematycznie na pory roku - scenariusze zajęć: 20 dla grup przedszkolnych i 20 dla wczesnoszkolnych - konspekty pogadanek do bloków tematycznych - prezentacje multimedialne zawierające ciekawostki i interesujące fakty - karty pracy, które uatrakcyjnają zajęcia w przedszkolu i w szkole. 	szt.	1		
2	<p>Program na tablicę interaktywną typu Basic Facts about London lub równoważny. Zawiera materiały do wykorzystania podczas pracy z tablicą interaktywną dowolnego producenta zawierające 120 interaktywnych plansz, które stanowią skarbnicę wiedzy o Londynie - stolicy Wielkiej Brytanii.</p>	szt.	2		

3	<p>Multimedialny program na tablicę interaktywną i projektor typu Lekcjotek@ Matematyka dla klasy 4-6 lub równoważny. Lic. dla nauczyciela.</p> <p>Skład programu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zagadnienia wraz z dołączonymi scenariuszami lekcji w formie drukowanej i elektronicznej (pliki PDF), - animacje, symulacje i ilustracje, - interaktywne ćwiczenia, prezentacje, gry i filmy, - filmy instruktażowe (m.in. obsługa tablicy interaktywnej, praca z programem). <p>Dodatkowo tytuł zawiera scenariusze lekcyjne w formie tradycyjnej oraz książeczkę ze zdjęciami i opisami zasobów multimedialnych.</p>	szt.	1		
4	<p>Program komputerowy do nauki matematyki typu EduROM Matematyka na wesoło 7-8 lat „Fabryka zabawek” lub równoważny. W grze znajdują się ćwiczenia rozwijające sprawność dziecka w obliczeniach z wykorzystaniem waluty: określanie ceny, kosztu zakupu oraz wydawania reszty. Gra zawiera różnorodne ćwiczenia, które pomagając dziecku uświadomić sobie oraz określić położenie i ruch, mają na celu rozwijanie orientacji i wyobraźni przestrzennej. Dziecko rozwinię praktyczne umiejętności dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb od 1 do 100.</p>	szt.	1		

5	Program multimedialny typu Alik - wesoła matematyka lub równoważny. W ośmiu różnych grach dzieci ćwiczą dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie i porównywanie liczb według wielkości. Tytuł zawiera także „zeszyt roboczy“ pełen przykładów, w którym można wybrać konkretny typ materiału do ćwiczeń i obliczać tylko ten typ zadań. Gry rozdzielone są do trzech poziomów trudności; przy wyborze nowego zawodnika można określić, do ilu już gracz potrafi liczyć - do 10, do 20 lub do 100.	szt.	1		
6	Program multimedialny typu Umiem liczyć lub równoważny. Lic. Na 3 komp. Oprócz ćwiczeń interaktywnych zawiera również karty pracy służące utrwaleniu wcześniej wykonywanych ćwiczeń. Zawartość zestawu: - 129 interaktywnych ćwiczeń klasowych lub indywidualnych - 11 interaktywnych gier i zabaw klasowych - 150 kart pracy	szt.	8		

7	<p>Program komputerowy do nauki matematyki typu EduROM Matematyka na wesoło 8-9 lat „Niezwyczajne wakacje” lub równoważny</p> <p>Zawartość programu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie liczb w zakresie 1 - 10 000; - przedstawianie działań na grafach; - stosowanie własności działań arytmetycznych; - zapisywanie algorytmów działań pisemnych; - działania na ułamkach; - obliczenia z użyciem waluty; - odczytywanie wskazań zegara; - mierzenie długości i wyznaczanie pojemności. - figury przestrzenne i ich własności; - szacowanie objętości brył. 	szt.	1		
RAZEM:					