

FORMULARZ CENOWY

Lp.	Rodzaj wraz z szczegółowym opisem	Jednostka	Ilość	Cena jednostkowa brutto	Wartość brutto
1.	Oprogramowanie multimedialne umożliwiające dziecku tworzenie własnych opowieści obrazkowych. Gracz wybiera tło, kolory, figury, elementy obrazka, postaci, może również napisać i wydrukować krótką opowieść o wydarzeniach przedstawionych na stworzonym obrazku. Program typu „Moja opowieść” pobudza wyobraźnię, kreatywność, jest również świetnym narzędziem do doskonalenia umiejętności językowych	szt.	1		
2.	Program typu „Zwierzaki – Zabawy z obrazem i dźwiękiem” na płycie CD-ROM, opracowany jako multimedialna, interaktywna prezentacja. Zawiera: zagadki, ćwiczenia, piosenki do wspólnego śpiewania i kolorowanki. W programie starannie zaplanowano i zastosowano zasadę stopniowania trudności, co pozwala na właściwe dobieranie zabaw i ćwiczeń do poziomu rozwojowego dziecka. Układ zabaw i ćwiczeń pozwala na ich wielokrotne powtarzanie. Umożliwia to opanowanie różnych umiejętności w tempie dostosowanym do możliwości dziecka. Płyta przeznaczona jest dla: przedszkolaków i dzieci starszych, dzieci z zaburzeniami mowy. Materiał zawarty na płycie ma na celu rozwijanie: uważnego słuchania, różnicowania i identyfikowania bodźców wzrokowych i słuchowych, koncentrowania uwagi na sygnałach dźwiękowych, porównywania ich i naśladowania, pamięci i wrażliwości słuchowej i wzrokowej, wyobraźni, koordynacji wzrokowo-ruchowo-słuchowej, logicznego myślenia, orientacji przestrzennej, słownictwa dziecka	szt.	1		
3.	Program multimedialny typu „Dźwięczność – trening poprawnej wymowy” adresowany do dzieci w wieku szkolnym (5-12 lat). Jego celem jest korekcja mowy bezdźwięcznej oraz wsparcie w nauce wyraźnej wymowy. W skład programu wchodzi gry i zabawy, podczas których zadaniem dziecka jest ćwiczenie wymowy głosek b, d, g, oraz z – zarówno w izolacji, jak i w sylabach, wyrazach oraz całych zdaniach. Charakter programu pozwala na równoczesne śledzenie postępów u trójki dzieci. Produkt można zakwalifikować jako rozwinięcie tradycyjnych narzędzi logopedycznych, głównie ze względu na aspekt multimedialny oraz formę, która udanie łączy naukę wymowy z zabawą	szt.	1		
4.	Program edukacyjny do ćwiczenia słuchu fonematycznego, czyli umiejętności rozróżniania głosek, przeznaczony dla dzieci w wieku 5-12 lat. Program składa się z multimedialnych ćwiczeń, w ramach których w formie zabaw i gier dziecko ćwiczy rozpoznawanie głosek w izolacji, w sylabach, w wyrazach oraz w zdaniach. Program obejmuje m.in.: rozróżnianie głosek dźwięcznych i bezdźwięcznych o tym samym miejscu artykulacji (np. „p” i „b”); rozróżnianie głosek syczących, szumiących i ciszących o tym samym sposobie artykulacji (np. „s”, „sz” i „ś”). Ćwiczenia stanowią rozwinięcie tradycyjnych narzędzi logopedycznych, zachęcając dzieci do pracy poprzez multimedialną i zabawową formę	szt.	1		
5.	Program komputerowy przeznaczony do terapii osób jękających się. Metoda wykorzystana w programie polega na tym, że pacjent mówi równocześnie z własnym echem, które emitowane jest z minimalnym opóźnieniem, wynoszącym 0,1 – 0,3 sekundy. W efekcie, charakterystyczna dla osób jękających się niepełność artykulacji – nie występuje. Praca z programem polega na wypowiedzianiu przez osobę jękającą się słów, zdań i zwrotów ćwiczeniowych do mikrofonu. Następnie, dźwięk ten jest przetwarzany przez komputer i trafia do słuchawek osoby ćwiczącej, która słyszy teraz swój własny głos, emitowany z opóźnieniem o zadany wcześniej	szt.	1		

	interwał czasowy				
6.	<p>Didakta - Język angielski 1 to multimedialny program edukacyjny, który służy do przećwiczenia i sprawdzenia wiadomości, jak i do doskonalenia języka angielskiego na poziomie szkoły podstawowej i gimnazjum.</p> <p>Zadania i ćwiczenia interaktywne z zakresu gramatyki języka angielskiego podzielone są na następujące działy tematyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Części zdania i rzeczowniki - występowanie części w zdaniu, liczba mnoga •Zaimki osobowe, dzierżawcze, nieokreślone •Czasowniki - czas teraźniejszy i czas przeszły prosty, czasowniki modalne •Przymyki 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 	szt.	1		
7.	Oprogramowanie kompatybilne z zestawem klocków do budowy robotów. Oprogramowanie na komputery PC i Mac z opartym na ikonach interfejsem programowania typu przeciągnij i upuść	szt.	2		
8.	<p>Program multimedialny. Umiem czytać, pisać i liczyć - komplet</p> <p>Umiem czytać, pisać i liczyć - komplet</p> <p>Zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i wyrównawczych w klasach 1-3 • do zajęć ogólnych w klasach 1 	szt.	1		
9.	<p>Program multimedialny z obudową dydaktyczną. Metoda projektu w edukacji wczesnoszkolnej cz. 3, kl. III. Roczna licencja na całą szkołę.</p> <p>„Metoda Projektu w Edukacji Wczesnoszkolnej” – część III – zawiera 4 projekty tematyczne przeznaczone dla klasy 3 szkoły podstawowej. W jej skład wchodzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansze interaktywne, zawierające różne typy ćwiczeń przeznaczone na tablicę interaktywną np. krzyżówki, quizy, połącz w pary, itd. Trzecia część programu zawiera: - 4 tematy wiodące – związane z obudową dydaktyczną, - 20 interakcji – różnorodnych ćwiczeń wspierających naukę i zapamiętywanie, - 12 filmów edukacyjnych - wprowadzających w tematy wiodące każdej części, - 4 ćwiczenia do nauki języka angielskiego. • obudowa dydaktyczna zawiera: - 33 karty pracy dla uczniów, - 33 scenariusze zajęć i zabaw dla nauczycieli, • program nauczania, zawierający opis sposobów obserwacji dziecka pod kątem osiąganych przez nie umiejętności, przewidzianych podstawą programową, • diagnozę uczniów, pozwala na ocenę kompetencji ucznia w środowisku edukacyjnym, bez sztucznego wyodrębniania procesu oceniania 	szt.	1		
RAZEM:					