

FORMULARZ CENOWY

Lp.	Rodzaj wraz z szczegółowym opisem Oprogramowania multimedialne	Jednostka	Ilość	Cena jednostkowa brutto	Wartość brutto
1	Zestaw plansz w wersji na CD matematyka (+ karty pracy do drukowania) -program komputerowy na CD do drukowania plansz i kart pracy oraz ich ekspozycji na ekranie komputera lub poprzez rzutnik multimedialny -zestaw zawiera 60 plansz poglądowych i 60 ilustrowanych kart pracy zawierających łącznie 200-300 ćwiczeń zgodnych z podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej	szt.	1		
2	Plansze interaktywne (na tablice multimedialną) -program komputerowy CD składający się z kilkunastu plansz interaktywnych -treści edukacyjne zgodnych z podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej z matematyki kl. IV-VI	szt.	1		
3	Harmonijny rozwój- liczenie i porównywanie (program interaktywny) -wersja językowa: polska -ilość stanowisk: nieograniczona dla szkoły	szt.	1		

	<p>-typ licencji: edukacyjna</p> <p>-ważność licencji: wieczysta</p> <p>-zestaw zawiera gry interaktywne i karty pracy dostosowane do dzieci w szkole podstawową , zgodny z podstawą programową wychowania przedszkolnego i wczesnoszkolnego</p> <p>-pakiet zawiera gry interaktywne, karty pracy oraz grę wielkoformatową "Zbiory i liczby"</p> <p>-ćwiczenia dostępne z zestawie kształtują percepcję, uczą pracy zespołowej oraz poprawiają koncentrację</p>				
4	<p>Eutrapeutica dyskalkulia (program komputerowy)</p> <p>-komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi w wieku od 5 do 9 lat wykazującymi specyficzne trudności w rozwiązywaniu zadań matematycznych.</p> <p>-z programem: naklejki nagrody dla uczniów; ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów</p> <p>-program działa na platformach MS Windows XP/Vista/7 oraz MacOS od wersji 10.5 w górę</p> <p>- program posiada również: aplikacje terapeutyczne, diagnozę, terapię, ćwiczenia komputerowe wykonywane przez dziecko, ćwiczenia wykonywane na wydrukowanych dla dziecka arkuszach (kartach pracy), ćwiczenia wykonywane pod nadzorem rodziców w oparciu o wydrukowane poradniki (instrukcje)</p> <p>-wykonanie sesji komputerowych jest automatycznie rejestrowane w programie, natomiast pozostałe rodzaje sesji terapeutycznych są rejestrowane ręcznie</p>	szt.	1		
5	<p>Program komputerowy - ćw. matematyczno-pamięciowe</p> <p>-ogólnorozwojowy program komputerowy na CD zawierający zagadki, rebusy</p>	szt.	1		
6	<p>Multimedialne gry edukacyjne i programy multimedialne z wykorzystaniem tablicy interaktywnej: Edu-Rom Diadaka, Eduplansze interaktywne 2.0</p>	szt.	1		

	<p>Zestaw gier edukacyjnych obejmuje ciekawy program multimedialny do nauki czytania i pisania, a także szereg gier matematycznych, które doskonale rozwijają wyobraźnię użytkowników. Dzięki tej propozycji każde dziecko będzie miało okazję się przekonać, że nauka może być zabawą, a czytanie, pisanie i liczenie to umiejętności, których można bardzo łatwo się nauczyć i które dają się wykorzystywać na wiele sposobów, także w życiu codziennym.</p> <p>Seria zawiera takie tytuły:</p> <p>Gra edukacyjna Czytam i Piszę 6-10 lat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matematyka 5-6 lat Pierwsze odkrycia • Matematyka 6-7 lat Wesołe miasteczko • Matematyka 6-7 lat ZOO • Matematyka 7-8 lat Fabryka zabawek • Matematyka 7-8 lat Wyspa skarbów 				
7	<p>EduRom program multimedialny: Matematyka</p> <p>Zakres zagadnień:</p> <ul style="list-style-type: none"> • liczby naturalne (m.in. dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie, potęgowanie) • działania pisemne • ułamki zwykłe i dziesiętne (m.in. ułamki właściwe i niewłaściwe) • figury geometryczne (m.in. prostokąt, kwadrat, koło i okrąg, obwody i pola) • prostopadłościany (m.in. pole i siatka prostopadłościanu, sześcianu) • liczby całkowite (m.in. liczby ujemne i przeciwne na osi liczbowej) • własności wielokątów (m.in. kąty, rodzaje kątów, trójkąt, równoległobok, romb, trapez) • bryły (m.in. graniastosłupy, ostrosłupy, objętość, pole powierzchni) • liczby wymierne (m.in. potęga, pierwiastek) • przykłady przyporządkowań (m.in. układ współrzędnych) • wyrażenia algebraiczne (m.in. rozwiązywanie równań) 	szt.	1		

	<ul style="list-style-type: none"> • procenty (m.in. obliczenia procentowe, diagramy) <p>Zawartość programu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kalkulator – narzędzie umożliwiające wykonywanie takich działań, jak: dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie i obliczanie procentów • Kalkulator pisemny – narzędzie umożliwiające wykonywanie sposobem pisemnym działań matematycznych (dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie) • Definicje – kilkadziesiąt definicji matematycznych, które można odsłuchać, samodzielnie nagrać i odtworzyć we własnym wykonaniu • Wzory – kilkadziesiąt wzorów matematycznych ułatwiających rozwiązywanie skomplikowanych zadań • Figury płaskie/przestrzenne – zbiór kilkadziesiątu opisanych i oznaczonych matematycznymi symbolami figur geometrycznych i ich modeli 3D • Biogramy – zestaw niekonwencjonalnie ujętych i opatrzonych ilustracjami kilkadziesiątu biografii matematyków • ponad 900 zagadnień • 100 filmów i animacji • 387 nagrań • około 4300 zdjęć i innych ilustracji • 1600 ćwiczeń • 18 testów sprawdzających • prawie 4000 multimedialnych stron. 				
8	<p>Matematyka dla klas 4-6. Zestaw plansz + program CD</p> <ul style="list-style-type: none"> -gotowy zestaw dydaktyczny zawierający -60 kolorowych, obustronnie zafolowanych, sztywnych plansz poglądowych w formacie A-3 -program komputerowy na płycie CD (zawiera 60 kolorowych plansz i 60 ilustrowanych kart pracy, łącznie 200 – 300 ćwiczeń w zależności od przedmiotu) -całość w sztywnej teczce z rączką 	szt.	1		

9	Zestaw matematycznych gier multimedialnych -13 gier multimedialnych z matematyki -gry dotyczące obliczania powierzchni figur, liczb naturalnych, obliczania kwot/cen; wskazań zegarów	szt.	1		
10	„Raz, dwa, trzy, licz i ty” CD -program komputerowy z matematyki dla klas I-III	szt.	15		
11	Program komputerowy „Wirtualna matematyka” Całość materiału zgromadzonego w programie Wirtualna Szkoła - Matematyka zawiera 179 typów zadań z zakresu matematyki, z których każde brak interesującą, animowaną historyjką. Program obejmuje zakres nauczania matematyki w klasach od 0 do 3 i podzielony brak na następujące grupy tematyczne: - wstępne ćwiczenia klasyfikacyjne i pojęcie zbioru - wyodrębnianie zbiorów i podzbiorów - porównywanie liczebności zbiorów - poznawanie liczb - liczby w systemie dziesiętkowym - porównywanie liczb z zastosowaniem znaków - dodawanie - odejmowanie - mnożenie - dzielenie.	szt.	15		
12	Szkoła Podstawowa 1-3 - Język Angielski, platforma językowa, licencja 2-letnia dostęp roczny -materiał multimedialny do wykorzystania na tablicy interaktywnej -pakiet zawiera nie mniej niż 440 zasobów	szt.	1		
13	Szkoła Podstawowa 4-6 - Język Angielski, platforma językowa, licencja dostęp roczny -materiał multimedialny do wykorzystania na tablicy interaktywnej	szt.	1		

	-pakiet zawiera nie mniej niż 1660 zasobów				
14	Dostęp do platformy językowej - język angielski (pakiet uczeń) - dostęp roczny	szt.	1		
15	Multimedialny słownik angielsko-polski, polsko-angielski Collins -zawiera 80.000 haseł, ponad 120.000 znaczeń i prezentuje obecny stan mówionego i pisanego języka angielskiego. Obejmuje ponadto tysiące idiomów, utartych fraz, wyrażeń z języka potocznego oraz zdań ilustrujących sposób ich użycia. Słownik posiada dwa interfejsy - standardowy i graficzny - oraz współpracuje z edytorami tekstu w środowisku Windows.	szt.	1		
16	EuroPlus+ Angielski dla dzieci "Nicole and Tommy" -interaktywny program do nauki j. angielskiego dla dzieci 6–10 lat	szt.	1		
17	EuroPlus+ Angielski dla dzieci „WoW!”- program interaktywny EuroPlus+ Angielski dla dzieci "Wow!" to interaktywny kurs nauki języka angielskiego, przygotowany z myślą o dzieciach w wieku 8-10 lat znających już podstawy tego języka Aplikacja jest kompleksowym kursem językowym, dzięki któremu dziecko może doskonalić i ćwiczyć wszystkie umiejętności językowe: rozumienie ze słuchu, czytanie, pisanie i mówienie. Całość kursu to 24 lekcje, w których skład wchodzi 4 lekcje powtórkowe, dodatkowo utrwalające wprowadzony materiał. Kurs został podzielony na 5 rozdziałów. Jego atrakcją są m.in. niezwykle różnorodne ćwiczenia multimedialne, bogato ilustrowane i animowane. Udźwiękowione dialogi, piosenki i rymowanki wplecione w materiał kursu sprawiają, że dziecko bawi się i uczy jednocześnie	szt.	1		
18	Gra matematyczna (multimedialna) – podróż dookoła świata -gra polega na odnalezieniu sześciu niezwykłych skarbów kultury i przekazaniu ich do muzeów. Gracz otrzymuje mapę, list oraz drewnianą maskę od swojego wuja podróżnika -tematycznie gra obejmuje następujące zagadnienia: arytmetyka, mierzenie,	szt.	1		

	obliczenia pieniężne - gra działa na systemach: Windows XP/Vista/7				
19	Oprogramowanie klocków do tworzenia robotów -możliwość projektowania, budowania oraz programowania własnej konstrukcji robota opartego na programowalnej kostce oraz podłączonych do niej czujników Zawartość zestawu: <ul style="list-style-type: none"> • Programowalna kostka EV3, • 3 interaktywne serwomotory (2 duże i jeden średni), • Czujnik dotyku, • Czujnik koloru, • Czujnik podczerwieni, • Pilot na podczerwień, • Zestaw kabli, • 594 klocków 	szt.	2		
20	Trening słuchu - naucz się rozróżniać głoski Program multimedialny do ćwiczenia słuchu fonematycznego, czyli umiejętności rozróżniania głosek, przeznaczony dla dzieci w wieku 5-12 lat	szt.	1		
21	Akademia Umysłu JUNIOR – Lato. Wspomaga edukację wczesnoszkolną. Program multimedialny, który rozwijają pamięć i koncentrację uwagi Zawiera: -pendrive z 80 ćwiczeniami edukacyjnymi zebranymi w 4 programach multimedialnych podzielonych tematycznie na pory roku -scenariusze zajęć: 20 dla grup przedszkolnych i 20 dla grup wczesnoszkolnych -konspekty pogadanek do bloków tematycznych -prezentacje multimedialne zawierające ciekawostki i interesujące fakty -karty pracy	szt.	1		
22	Program komputerowy „Porusz umysł”	szt.	1		

	<p>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.</p> <p>- od 6 lat do 12 lat</p>				
23	<p>Akademia Umysłu Junior (program)</p> <p>- gra multimedialna przeznaczona dla dzieci w wieku 5-9 lat</p> <p>- wciągające ćwiczenia rozwijające pamięć, wspomagające koncentrację uwagi oraz pobudzające wyobraźnię. Dzięki modułowi językowemu, dziecko może dodatkowo osłuchiwać się z językiem angielskim, i to w atmosferze zawartych tu emocjonujących gier</p>	szt.	1		
24	<p>Dźwięki pełne emocji – płyta CD</p> <p>Loteryjka uczy rozpoznawania dźwięków podstawowych emocji. Na płycie znajdują się nagrania dzieci wyrażających różne emocje. Na początku nauczyciel odsłuchuje płytę razem z grupą i prezentuje duże karty z fotografią osoby, której twarz wyraża słyszany stan uczuciowy. Jeśli dźwięki konkretnych emocji są już dzieciom znane, mogą one zagrać w loteryjkę. Każdy uczestnik otrzymuje plansze, na której znajdują się zdjęcia czterech osób. Podczas odtwarzania płyty dzieci starają się rozpoznawać słyszane emocje, a następnie oznaczać żetonami odpowiednie fotografie na swoich planszach.</p> <p>Pomoc dydaktyczna umożliwia pracę indywidualną lub w grupie 2-12 dzieci od 4 lat</p> <p>Zawartość: 12 fotografii osób - 12 plansz do gry - 60 żetonów z tworzywa - płyta CD z nagraniem – instrukcja.</p>	szt.	1		
25	<p>Matematyka to proste - multimedialna gra edukacyjna</p> <p>- multimedialna gra edukacyjna przeznaczona dla dzieci w wieku 6-10 lat. Popularni bajkowi bohaterowie pomagają dzieciom wkroczyć w świat matematyki. Razem poznają liczby, działania i figury geometryczne.</p>	szt.	1		

	<p>Program zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> · gry i zagadki matematyczne · ćwiczenia sprawności liczenia · niezbędną wiedzę szkolną 				
26	<p>Ćwiczenia matematyczne pamięciowe: Porusz umysł PLUS – program komputerowy</p> <p>Program powstał z myślą o zastosowaniu go jako pomocy w pracy z dziećmi i młodzieżą.</p> <p>Jest w szczególności przydatny w przypadkach:</p> <ul style="list-style-type: none"> -dzieci z dezintegracją sensoryczną - brak współdziałania wszystkich systemów zmysłowych, powodujący trudności szkolne deficyty, frustracje, brak równowagi emocjonalnej, brak motywacji do nauki -dzieci z dysleksją -dzieci nadpobudliwie psychoruchowo -dzieci z problemami ruchowymi oraz koordynacja wzrokowo-ruchową -dzieci zdolne mogą dzięki programowi PORUSZ UMYŚŁ przyspieszyć tempo nauki -dorośli uczący się również rozwijają dzięki programowi swoje umiejętności w zakresie szybszego uczenia się, logicznego myślenia, trwałych procesów pamięci. 	szt.	1		
27	<p>Różnicowanie głosek (pomoc dydaktyczna do zajęć logopedycznych; CD)</p> <p>Publikacja zawiera karty pracy oraz płytę z zakresu percepcji słuchowej. Karty pracy ułożone są według stopnia trudności. Uczeń rozpoczyna od dopasowywania obrazka do usłyszanego dźwięku, następnie przechodzi do sekwencji, różnicowania głosek w nagłosie, różnicowania spółgłosek, rymów.</p>	szt.	2		
28	<p>Umiem czytać, pisać i liczyć - komplet (program interaktywny)</p> <ul style="list-style-type: none"> -zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów edukacji wczesnoszkolnej -do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i wyrównawczych w klasach I-III 	szt.	1		

29	<p>Eduterapeutica – logopedia (wersja rozszerzona) – komputerowy program terapeutyczny</p> <p>- program terapeutyczny do pracy z dziećmi wykazującymi zaburzenia rozwoju mowy. - zawiera ok. 560 ćwiczeń (m.in. w formie rozbudowanych gier) W programie możliwa jest terapia następujących zaburzeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jąkanie • Głoska 'r' • Szereg ciszący • Szereg syczący • Szereg szumiący • Różnicowanie szeregów • Artykulacja głosek k, g • Mowa bezdźwięczna • Słuch fonematyczny <p>Zawartość zestawu Eduterapeutica Logopedia wersja rozszerzona:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oprogramowanie wraz z aplikacją terapeutę • Słuchawki z mikrofonem • Drukarka laserowa • Program do kalibracji nagrań (poprawia jakość nagrań) • Naklejki - nagrody dla dzieci • Ćwiczenia do wydruku: karty pracy i wskazówki dla opiekunów • Podręcznik metodyczny • Zestaw labiogramów • Karty do ćwiczenia słuchu fonemowego <p>Memory logopedyczne</p>	szt.	1		
30	<p>Dźwięki wokół nas- program komputerowy</p> <p>Loteryjka dźwiękowa dla 1-12 dzieci. Każdy gracz wybiera swoją planszę z 8 fotografiami. Nauczyciel odtwarza dźwięki z płyty, na której nagrano 14 różnych</p>	szt.	1		

	dźwięków (w dwóch losowych kolejnościach). Od 4 lat Zawartość: 12 plansz (wym. 13 x 20,5 cm) - płyta CD - 120 kartoników (żetonów) - instrukcja.				
31	Logorytmika – oprogramowanie multimedialne Program komputerowy: <ul style="list-style-type: none"> • umożliwia rozwój percepcji i pamięci słuchowej oraz koordynacji słuchowo-ruchowej • pozwala na prowadzenie zajęć indywidualnych i grupowych • to system motywujący dziecko • zawiera mnogość ćwiczeń – ponad 100 ćwiczeń ruchowych, słuchowych, a także słowno-muzycznych bazujących na ciekawych wierszach i piosenkach 	szt.	1		
32	Matematyka na wesoło 3 części: Podróż dookoła świata, Detektyw, Kosmiczne pogotowie – gra interaktywna na CD Program dla dzieci od 11 lat do 12 lat. Jest to program edukacyjny, ćwiczący umiejętności dziecka w zakresie podstawowych zagadnień matematycznych takich jak arytmetyka, mierzenie masy i długości, obliczenia pieniężne, figury geometryczne czy klasyfikacja przedmiotów. Gra edukacyjna "Matematyka na wesoło" to interaktywna przygoda będąca połączeniem kursu multimedialnego i fascynującej zabawy. Rozwija ona wiedzę nie tylko z zakresu przedmiotu, lecz także zdolność logicznego myślenia, łączenia faktów i wnioskowania. Uczeń, wcielając się w jedną z postaci scenariusza gry, przeżywa wiele niezwykłych przygód, a zarazem poznaje zagadnienia z dziedziny arytmetyki i geometrii oraz dokonuje wielu pomiarów i obliczeń.	szt.	3		
33	Ja i mój świat. Piosenki, prezentacje i zabawy dla dzieci z autyzmem i specjalnymi potrzebami edukacyjnymi	szt.	1		

<p>Piosenki, prezentacje i zabawy dla uczniów z autyzmem i specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (płyta CD + płyta DVD)</p> <p>- W pudełku znajdują się 2 płyty:</p> <ul style="list-style-type: none"> • płyta CD z nagraniami piosenek, których tematyka jest ściśle związana z treścią podręcznika, każda z 24 piosenek została nagrana w wersji wokalne i instrumentalnej; • płyta DVD, na której znajdują się 23 prezentacje multimedialne, które stanowią atrakcyjną, innowacyjną dla uczniów pomoc dydaktyczną, utrwalającą zdobytą wiedzę, oraz opisy zabaw i gier rozwijających kompetencje społeczne oraz pomocnych do ich przeprowadzenia zdjęć, a także teksty i zapisy nutowe piosenek z płyty CD oraz opracowane do nich zabawy. <p>Prezentacje multimedialne to innowacyjna, atrakcyjna dla uczniów pomoc dydaktyczna, utrwalająca zdobytą wiedzę. Do każdego tematu przygotowano jedną prezentację. Jej interaktywność przyciąga uwagę dziecka, pozwala mu w ciekawy sposób poszerzyć swoją wiedzę, jest bodźcem do rozpoczęcia dialogu z drugą osobą.</p> <p>Proponowane zabawy i gry rozwijają kompetencje społeczne: komunikację, nawiązywanie i podtrzymywanie relacji, szczególnie istotne w nauczaniu dzieci z autyzmem. Na płycie znajdują się propozycje zabaw, które w najbardziej naturalny sposób pomogą dziecku utrwalac wiedzę zdobytą w czasie pracy z podręcznikiem „Ja i mój świat”. Celem zabaw jest nauczanie czerpania radości z kontaktu z drugą osobą i kształtowanie emocjonalnej wzajemności. W zabawie doskonalimy kompetencje społeczne ucznia jako partnera dla innych w grupie, budujemy jego autorytet i poczucie przynależności. Wartości te są niezwykle ważne w integracji z rówieśnikami. W ten sposób kształtujemy teorię umysłu u dziecka, zawierającą się w umiejętności odczytywania stanów emocjonalnych innych osób i empatii.</p>					
	<p style="text-align: right;">RAZEM:</p>				