

## Część V

## Załącznik Nr 1.5

**Pomoc dydaktyczne do zajęć prowadzenia zajęć matematycznych**

 Miejsce dostawy: **Szkoła Podstawowa Nr 3 ul. Bema 23, 09-500 Gostynin**

Dotyczy postępowania o udzielenie zamówienia publicznego na: Dostawę pomocy dydaktycznych i sprzętu niezbędnego do realizacji celów projektu pn.: „Przyszłość zaczyna się dziś” realizowanego przez Szkołę Podstawową nr 1 im. Armii Krajowej, Szkołę Podstawową nr 3 im. Obrońców Westerplatte oraz Szkołę Podstawową nr 5 im. Księcia Mazowieckiego Siemowita IV w Gostyninie współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego na lata 2014 – 2020, Oś Priorytetowa X Edukacja dla rozwoju regionu, Działanie 10.1 Kształcenie i rozwój dzieci i młodzieży, Podziałanie 10.1.1 Edukacja ogólna.

**Uwaga: Wykonawca zobowiązany jest złożyć ofertę na wszystkie pozycje danej części, brak jakiejkolwiek pozycji skutkować będzie odrzuceniem oferty.**

- Oferowane wyposażenie skierowane jest dla uczniów uczęszczających do ww. szkoły. Wyposażenie powinno spełniać wszystkie wymogi bezpieczeństwa, być dedykowane młodzieży w wieku szkolnym.
- Dostarczone pomoce dydaktyczne i wyposażenie pracowni szkolnych muszą być nowe, nieużywane, dopuszczone do obrotu i stosowania w krajach UE, posiadać wszelkie certyfikaty i dopuszczenia do stosowania w placówkach oświatowych.
- Na oferowane wyposażenie Wykonawca udziela 12 miesięcznej gwarancji z zastrzeżeniem pozycji, na które termin gwarancji został określony w szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia.

Lp.	Nazwa	Opis - parametry	Liczba sztuk/ zestawów	Cena jednostkowa brutto za sztukę/ zestaw	Cena brutto łącznie (4x5)
1	2	3	4	5	6
1	<b>Waga z odważnikami</b>	Pomoc dydaktyczna – waga - wykonana z metalu, posiadająca zestaw odważników o łącznej masie min. 500g. Wymiary: min. 24 cm x 14 cm.	6		
2	<b>Zestaw zegarków</b>	Pomoc dydaktyczna w formie zestawu zegarów wykonanych z tektury lub plastiku (karty, plansze) posiadających łatwe do identyfikacji dla dzieci oznaczenia godzinowe oraz minutowe. Zestaw zegarów pozwoli najmłodszym nauczyć się odczytywać godzinę oraz zapisywać ją dzięki funkcji ścieralności kart.	6		
3	<b>Tangram</b>	Pomoc dydaktyczna w formie geometrycznych puzzli typu tangram w skład których wchodzi różnokolorowe puzzle o kształtach kwadratów i trójkątów. Zestaw powinien się składać z min. 168 elementów, max. 210 elementów.	6		
4	<b>Gry matematyczne</b>	<b>Gra strategiczna/logiczna</b> Gra, której zasadą jest ułożenie w linii pionowej, poziomej lub na skos kółka albo krzyżyki tak, aby ustawić koło siebie 3 takie same elementy. Wygrywa ten gracz, któremu uda się ułożyć wymaganą sekwencję elementów. Liczba graczy: 2 W zestawie powinna znajdować się plansza oraz elementy przedstawiające kółka i krzyżyki.	2		
		<b>Gra zręcznościowa</b> Gra składająca się z podstawy (przeważnie	2		

		<p>drewnianej), na której umieszczonych jest co najmniej 5 słupków (bolców), max. 9, do których rzuca się za pomocą pierścieni (wykonanych przeważnie ze sznurka). Zadaniem graczy jest rzucaniu sznurkami tak, aby zaczęły się na słupkach i zdobywanie punktów, co pozwala na ćwiczenie przez dzieci dodawania.</p> <p><b>Gra logiczna</b> Gra pomagająca nauczyć dzieci liczenia i logicznego myślenia w trakcie zabawy. W skład zestawu powinny wejść: - specjalne karty do gry (min. 36 kart w 3 kolorach), - min. 63 patyczki w 3 kolorach, - min. 4 pionki, - min.. 1 kostka do gry, - książka prezentująca min. 76 gier o zróżnicowanym charakterze i stopniu trudności.</p>	2		
5	<b>Programy multimedialne</b>	<p><b>1. Program multimedialny dla uczniów klas 4-6 w zakresie nauki matematyki.</b> Program powinien obejmować zagadnienia takie, jak: system dziesiątkowy, drugą i trzecią potęgę liczby naturalnej, cechy podzielności, ułamki zwykłe, liczby ujemne, odejmowanie ułamków dziesiętnych, dodawanie i odejmowanie ułamków zwykłych, równania z jedną niewiadomą, oznaczenia literowe w wyrażeniach matematycznych, proste prostopadłe i równoległe, rodzaje kątów, miary kąta, kąty przyległe i kąty wierzchołkowe, trójkąty równoboczne i równoramienne, sumę miar kątów w trójkącie, konstrukcję trójkąta, rodzaje oraz własności czworokątów, trapez, bryły, koło i okrąg, walec, stożek, kulę, prostopadłościan i sześcian, obwody i pola figur, siatki brył, pole (prostokąta, kwadratu, równoległoboku, rombu, trapezu, trójkąta, sześcianu, prostopadłościanu), objętość sześcianu i prostopadłościanu, procenty, wielokrotność kąta <math>60^\circ</math> i <math>45^\circ</math>, metryczne jednostki długości, skalę, drogę, prędkość, czas, gromadzenie i porządkowanie danych. Program powinien zawierać funkcję trybu pracy: „Pracuj z lekcją” umożliwiającą nauczycielom przygotowanie lekcji, a następnie jej zaprezentowanie. Licencja na min. 6 stanowisk komputerowych Nośnik CD-ROM.</p> <p><b>2. Zestaw interaktywnych ćwiczeń i gier oraz kart pracy dla uczniów przeznaczony na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne i wyrównawcze w klasach 1-3.</b> Praca z programem polega na zaangażowaniu dzieci sensorycznie i motorycznie, co pozwoli na zapewnienie niewymuszonej motywacji i zwiększenie skuteczności uczenia się. Zestaw powinien rozwijać funkcje niezbędne dla rozwoju zdolności liczenia i rozwiązywania zadań matematycznych. W skład zestawu powinny wejść: • min. 129 interaktywnych ćwiczeń klasowych lub indywidualnych, • min. 11 interaktywnych gier i zabaw klasowych, • min. 150 kart pracy które pozwalają na utrwalenie materiału z ćwiczeń interaktywnych, • min. 30 dyplomów. Nośnik CD-ROM.</p>	6	1	

		<p><b>3. Program multimedialny do nauki matematyki dla dzieci w wieku od 7 do 8 lat.</b> Program powinien poruszać zagadnienia, takie jak: arytmetyka, mierzenie i obliczenia pieniężne, figury geometryczne, stosunki przestrzenne. Program powinien zawierać interaktywne ćwiczenia, zabawy rozwijające spostrzegawczość, animacje oraz ilustracje. Dodatkowo, program powinien umożliwiać śledzenie postępów w nauce (rejestr wyników, tablica rekordzistów). Ćwiczenia zawarte w programie powinny obejmować:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- działania liczbowe w zakresie 1–10 000,</li> <li>- obliczanie ułamka liczby całkowitej, określanie połówek i ćwiartek,</li> <li>- podzielność jednej liczby naturalnej przez drugą,</li> <li>- zadania z treścią,</li> <li>- obliczanie nieznanego składnika sumy,</li> <li>- rozkład sumy na określoną liczbę składników,</li> <li>- obliczanie pól powierzchni wielokątów,</li> <li>- mierzenie czasu, długości i wagi.</li> </ul> <p>Nośnik: CD-ROM.</p> <p><b>4. Program interaktywny do zastosowania na lekcjach matematyki</b> w szkole podstawowej przeznaczony do nauki tabliczki mnożenia. Program powinien obejmować:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- min. 3 poziomy ćwiczeń,</li> <li>- tablicę liczb do 5 i do 10,</li> <li>- aktywną tablicę w kratkę.</li> </ul> <p>Nośnik: CD-ROM. Wersja: polska.</p>	1		
6	<b>Tarcze matematyczne</b>	<p>Zestaw składający się z kolorowych tarcz z liczbami i piłeczek przeznaczonych do rzucania w tarczę. Pomoc dydaktyczna pomoże dzieciom w nauce mnożenia, dzielenia i odejmowania poprzez zabawę. Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- min. 3 różne tarcze (śr. min. 40 cm),</li> <li>- min. 8 piłeczek.</li> </ul>	6		
7	<b>Mata podłogowa do nauki liczenia</b>	<p>Pomoc dydaktyczna w postaci maty podłogowej przedstawiającej cyfry/liczby w zakresie od 1 do 100 pomagającej w nauce liczenia i rozwiązywania zagadnień matematycznych. W zestawie powinna znaleźć się mata o wymiarach min. 120 cm x 120 cm oraz instrukcja z propozycjami gier.</p>	4		
8	<b>Zestaw elementów do liczenia i klasyfikacji</b>	<p>1. Zestaw do liczenia i klasyfikacji zawierający min. 168 elementów (liczmanów), max. 716 elementów do zabaw i ćwiczeń matematycznych (kolorowe elementy mogą mieć różnorodną postać np. zwierząt, owadów, owoców, pojazdów itp.). Zestaw znajdzie zastosowanie przy nauce sortowania (wg. wybranych cech – kolor, kształt, rozmiar) oraz liczenia. 2. Duży zestaw do sortowania – pomoc dydaktyczna składająca się z min. 500 elementów, max. 600 elementów, takich jak np.: kształty, owoce, zwierzęta, pojazdy itp. zapakowanych w pudełko. Zestaw oprócz kolorowych liczmanów powinien zawierać również karty zadań.</p>	5  1		
9	<b>Pomoc do odbić symetrycznych</b>	<p>Pomoc dydaktyczna do ćwiczeń z zakresu symetrii i odbić lustrzanych.</p>	6		

10	<b>Nakładka na tablicę: układ współrzędnych</b>	Pomoc dydaktyczna w postaci nakładki magnetycznej na tablicę przedstawiającej gotowy układ współrzędnych wydrukowany na folii magnetycznej trzymającej się tablicy. Nakładka powinna być pokryta laminatem, po którym istnieje możliwość pisania przy użyciu markerów (suchościernych lub wodnozmymyalnych). Wymiary: min. 80 cm x 96 cm.	1		
11	<b>Gra edukacyjna przygodowa</b>	Pomoc dydaktyczna w formie gry edukacyjnej rozwijającej umiejętności matematyczne i przybliżającej dzieciom podstawy ekonomii. Podczas gry gracz ma za zadanie wcielić się w postać farmera hodującego zwierzęta, który ma za zadanie pilnować swojego stada. Gra powinna polegać na liczeniu i wymienianiu kartoników z obrazkami zwierząt. W skład gry powinny wchodzić: - co najmniej 2 kostki, - min. 120 kartoników z obrazkami zwierząt, - instrukcja w jęz. polskim. Liczba graczy: min. 2	4		
12	<b>Gra logiczna z patyczkami</b>	Pomoc dydaktyczna w postaci gry logicznej dla miłośników łamigłówek. Gracz ma zadanie ułożyć przedstawiony na karcie wzór przesuwając tylko 1 patyczek. Zawartość pudełka: - min. 55 kart, - min. 5 patyczków, - instrukcja.	4		
13	<b>Gra karciana</b>	Pomoc dydaktyczna w formie gry karcianej, w której gracz ma za zadanie jak najszybciej pozbyć się swoich kart, za co zdobywa punkty. Gracz, który zostanie z określoną w grze liczbą kart (jedną lub dwoma) powinien krzyknąć specjalne słowo. Zestaw powinien zawierać: - min. 108 kart, max. 112 kart (różnokolorowych), - instrukcję. Liczba graczy: min. 2-4	4		
14	<b>Gra logiczna/strategiczna planszowa</b>	Pomoc dydaktyczna w formie gry logicznej/strategicznej, przeznaczona dla dzieci w wieku od 7 lat, w której każdy gracz próbuje zająć klockami jak największy obszar na planszy oraz stara się utrudnić pozostałym rozgrywającym poszerzanie ich terytoriów. Zawartość pudełka: - min. 52 żetony, - min. 12 kolumn (w 4 kolorach), - ramka o zmiennej wielkości składająca się z dużych i małych części, - instrukcja.	4		
<b>Łącznie brutto</b>					

.....  
Podpis Wykonawcy