Załącznik nr 2 do SIWZ

ZADANIE (CZĘŚĆ) NR 1: DOSTAWA OPROGRAMOWANIA (STR. 1-12)

l.p.	Nazwa produktu	ilość	Jednostka miary	Opis produktu (minimalne wymagania)
SZKOŁA PODSTAWOWA W BUDZIWOJOWIE				
1.	Oprogramowanie przedmiotowe multimedialne	1	Szt.	Fizyka 1 – np. Didakta Multimedialny program edukacyjny Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
2.	Program językowy angielski	1	Szt.	Język angielski 1 – np. Didakta Multimedialny program edukacyjny Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych
SZKOŁA PODSTAWOWA W KRZYWEJ				
3.	Oprogramowanie multimedialne dla edukacji wczesnoszkolnej matematyka, przyroda	1	Szt.	Program multimedialny przeznaczony dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym - wspiera nabywanie podstawowych umiejętności edukacyjnych oraz stymuluje rozwój poznawczy: spostrzeganie wzrokowe i słuchowe, myślenie, mówienie. Program umożliwia również doskonalenie koncentracji uwagi, pamięci, rozwija samodzielne myślenie, zdolność rozwiązywania problemów, umiejętność wyrażania emocji, a także umiejętności społeczne. Wzbogaca wiedzę dziecka z zakresu przestrzegania zasad bezpieczeństwa, dbania o higienę i zdrowie, przypomina o normach dobrego zachowania. Program jednostanowiskowy (Np. Akademia Bambika. Laboratorium)
4.	Oprogramowanie multimedialne do matematyki, biologii geografii, fizyki, chemii,	5	Szt.	Matematyka 1 Multimedialny program edukacyjny – np. Didakta / Biologia 1 Multimedialny program edukacyjny– np. Didakta / Geografia - Multimedialny program edukacyjny – np. Didakta / Fizyka 1 - Multimedialny program edukacyjny – np. Didakta / Chemia - Multimedialny program edukacyjny – np. Didakta Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
5.	Multimedialny atlas przyrodniczy	1	Szt.	Oprogramowanie powinno zawierać: min. 28 interaktywnych map ogólnogeograficznych i tematycznych. Zgodny z nową podstawą programową i współpracujący z każdym

				podręcznikiem.
6.	Program multimedialny do przyrody wraz z zestawem foliogramów	1	Szt.	Zestaw dydaktyczny zawierający: Ok. 60 kolorowych foliogramów z ilustracjami; multimedialny program komputerowy na płycie CD (zawiera 60 kolorowych obrazów i 60 ilustrowanych kart pracy z ćwiczeniami, łącznie 200 – 300 ćwiczeń w zależności od przedmiotu); całość w sztywnej teczce z rączką; Materiał ilustracji oraz ćwiczeń opracowany został w oparciu o podstawę programową kształcenia ogólnego dla szkół. Obejmuje on cały zakres szkoły podstawowej dla klas IV-VIII
7.	Program multimedialny do informatyki na różnych poziomach	2	Szt.	Plansze interaktywne z informatyki dla szkoły podstawowej. Program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych. Zawarte w nim treści edukacyjne przygotowane zgodnie z podstawą programową do nauczania informatyki w klasach 4 - 6 szkoły podstawowej. Licencja 1-stanowiskowa
8.	Program multimedialny do języka angielskiego „Akademia umysłu” kl. I-II	1	Szt.	Multimedialny system do prowadzenia zajęć ukierunkowanych na rozwój pamięci i koncentracji uwagi u dzieci, wzbogacony o moduł j. angielskiego wraz ze słownikiem obrazkowym. Zawiera multimedialne gry dla dzieci oraz szczegółowe scenariusze zajęć.
9.	Program multimedialny do języka angielskiego kl. IV-VIII	1	Szt.	Język angielski 2 - Multimedialny program edukacyjny – np. Didakta Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
SZKOŁA PODSTAWOWA W NIEDŹWIEDZICACH				
10.	Pakiet Office	11	Szt.	Licencja wieczysta przeznaczona do użytkowania przez instytucje edukacyjne (szkoły, uczelnie wyższe, biblioteki i muzea publiczne) oraz organizacje charytatywne. Office 2019 Standard dla Edukacji. Licencja komercyjna na 1 komputer w wersji dla szkół i uczelni
11.	Tiger 1 Oprogramowanie Tablicy Interaktywnej (do wersji wieloletniej)	1	Szt.	Program do pracy z tablicą interaktywną. Oprogramowanie do nauki języka angielskiego, kultury osobistej i wartości, takich jak pomaganie rodzinie i przyjaciołom oraz uczciwość, przeznaczone do użytku w klasie jako uzupełnienie podręczników. Minimalne wymagania sprzętowe • System operacyjny: Windows XP/Vista/7 • Procesor: Pentium III, 1,4 GHz • 1 GB RAM (Win XP min. 512 MB) • 300 MB przestrzeni dyskowej

				• Karta graficzna z obsługą rozdzielczości 1024 × 768 • Karta dźwiękowa i głośniki • Napęd CD-ROM
12.	Tiger 2 Oprogramowanie Tablicy Interaktywnej (do wersji wieloletniej	1	Szt.	Program do pracy z tablicą interaktywną. Oprogramowanie do nauki języka angielskiego, kultury osobistej i wartości, takich jak pomaganie rodzinie i przyjaciołom oraz uczciwość, przeznaczone do użytku w klasie jako uzupełnienie podręczników. Minimalne wymagania sprzętowe • System operacyjny: Windows XP/Vista/7 • Procesor: Pentium III, 1,4 GHz • 1 GB RAM (Win XP min. 512 MB) • 300 MB przestrzeni dyskowej • Karta graficzna z obsługą rozdzielczości 1024 × 768 • Karta dźwiękowa i głośniki • Napęd CD-ROM
13.	Tiger 3 Oprogramowanie Tablicy Interaktywnej (do wersji wieloletniej	1	Szt.	Program do pracy z tablicą interaktywną. Oprogramowanie do nauki języka angielskiego, kultury osobistej i wartości, takich jak pomaganie rodzinie i przyjaciołom oraz uczciwość, przeznaczone do użytku w klasie jako uzupełnienie podręczników. Minimalne wymagania sprzętowe • System operacyjny: Windows XP/Vista/7 • Procesor: Pentium III, 1,4 GHz • 1 GB RAM (Win XP min. 512 MB) • 300 MB przestrzeni dyskowej • Karta graficzna z obsługą rozdzielczości 1024 × 768 • Karta dźwiękowa i głośniki • Napęd CD-ROM
14.	Egzamin ósmoklasisty oprogramowanie tablicy interaktywnej	1	Szt.	Język angielski Powinno zawierać: 14 modułów odpowiadających zakresom tematycznym wymienionym w podstawie programowej. W skład każdego modułu wchodzą sekcje: Vocabulary (z ćwiczeniami leksykalnymi), Grammar (z objaśnieniami zagadnień gramatycznych i ćwiczeniami), Exam Skills Work (z wszystkimi typami zadań egzaminacyjnych), Vocabulary Bank (lista słów i zwrotów z polskimi odpowiednikami); Exam Skills Check - działy z ćwiczeniami pozwalającymi na sprawdzenie postępów w nauce;

				Culture - działy z materiałami służącymi poznawaniu kultury krajów anglojęzycznych; Bank zadań otwartych; Bank funkcji językowych; Bank wypowiedzi pisemnych; Przykładowy arkusz egzaminacyjny.
15.	Oprogramowanie tablicy interaktywnej	1	Szt.	Język angielski Program do pracy z tablicą interaktywną. Nowy materiał językowy wprowadzany jest w kontekście dostosowanym do realnego świata i otoczenia dzieci, co pozwala im szybciej przyswajać nowe słownictwo i struktury gramatyczne oraz wykonywać ćwiczenia, mające na celu ich utrwalenie. Wśród nich znajduje się wiele ćwiczeń w typie egzaminacyjnym, przygotowujących uczniów do wszystkich czterech części sprawdzianu. Np. “Evolution plus 1” lub równoważny
16.	Eduterapeutica Logopedia – zestaw podstawowy	1	Szt.	Komputerowy program terapeutyczny do pracy z dziećmi wykazującymi zaburzenia rozwoju mowy posiadający rekomendacje Polskiego Związku Logopedów. Licencja wieczysta otwarta dla szkoły - nieograniczona liczba stanowisk w obrębie placówki edukacyjnej.
17.	Logopedia PRO	1	Szt.	Pakiet podstawowy. Seria 5 profesjonalnych logopedycznych programów multimedialnych wspierających profilaktykę, diagnozę oraz terapię większości zaburzeń mowy i języka występujących u dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.
SZKOŁA PODSTAWOWA W OKMIANACH				
18.	Program do nauczania matematyki	1	Szt.	Matematyka 1 - Multimedialny program edukacyjny zgodny z nowa podstawa proigramowa Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
19.	Program komputerowy do nauki chemii	1	Szt.	Multimedialny program edukacyjny do nauki chemii w szkołach podstawowych zgodny z nowa podstawa programową Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
20.	Program komputerowy do nauki fizyki	1	Szt.	Multimedialny program edukacyjny do nauki fizyki w szkołach podstawowych zgodnie z nową podstawą programową Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).

21.	Program multimedialny do nauki biologii	1	Szt.	Multimedialny program edukacyjny do nauki biologii w szkołach podstawowych zgodnie z nowa podstawą programową Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
SZKOŁA PODSTAWOWA W ROKITKACH				
22.	Język niemiecki program do tablic interaktywnych	1	Szt.	Język niemiecki - Multimedialny program edukacyjny zgodny z nową podstawa programowa dla szkół podstawowych Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
23.	Język niemiecki plansze interaktywne	1	Szt.	Plansze interaktywne do języka niemieckiego dla szkół podstawowych powinny zawierać: - 300 zdjęć i 26 map (Niemcy, Austria, Szwajcaria i Liechtenstein) do 25 tematów. - Liczne nagrania audio oraz kolędy w formie karaoke. - Materiały wideo przedstawiające zabytki i krajobrazy. Licencja dla 3 stanowisk. Uniwersalny materiał edukacyjny na 5 lat nauki, który poszerza treści prezentowane w podręcznikach. Czytelna struktura treści ułatwi organizację pracy na lekcji, a wyselekcjonowane multimedia wesprą dydaktykę i usprawnią kontakt z uczniem. Nośnik pendrive
24.	Wesoła matematyka w głębinach morza – program multimedialny	1	Szt.	Wesoła matematyka w głębinach morza - Multimedialny program edukacyjny do matematyki dla szkół podstawowych Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
25.	Multimedialny Atlas do przyrody Polska i przyroda wokół nas	1	Szt.	Oprogramowanie powinno zawierać: min. 28 interaktywnych map ogólnogeograficznych i tematycznych. Zgodny z nową podstawą programową i współpracujący z każdym podręcznikiem.
26.	Multimedialny program Matematyka 1	1	Szt.	Matematyka 1 - Multimedialny program edukacyjny zgodny z nowa podstawa programową Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
27.	Multimedialny program Matematyka 2	1	Szt.	Matematyka 2 - Multimedialny program edukacyjny zgodny z nowa podstawa programowa Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
28.	Już umiem Matematyka program multimedialny	1	zestaw	zestaw pomocy dydaktycznej dla nauczycieli matematyki klas 4-6 szkoły podstawowej. Powinien zawierać: 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.
29.	Oprogramowanie na tablicę interaktywną Geografia	1	Szt.	Geografia - Multimedialny program edukacyjny do geografii zgodny z nowa podstawa programowa dla szkół podstawowych Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych)
30.	Interaktywne plansze geografia	1	zestaw	Plansze interaktywne do geografii dla szkół podstawowych powinny zawierać: - Ponad 570 ilustracji i zdjęć, 46 animacji i filmów oraz interaktywnych grafik do 40 tematów. - Blisko 145 map, w tym 9 interaktywnych. - Plansze, które można wykorzystać także na lekcjach przyrody. Zgodne z wymaganiami MEN. Licencja dla 3 stanowisk. Nośnik pendrive
31.	Edusensus,Logopedia PRO 3.0 Logogry + mikrofon	1	zestaw	Pakiet podstawowy. Seria 5 profesjonalnych logopedycznych programów multimedialnych wspierających profilaktykę, diagnozę oraz terapię większości zaburzeń mowy i języka występujących u dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. W skład zestawu wchodzi oprogramowanie + mikrofon
32.	Edusensus,Logopedia PRO, Pakiet poszerzony	1	zestaw	Zestaw zawiera ponad 2500 ćwiczeń oraz niemal 1000 kart pracy, które pozwalają na tworzenie indywidualnych scenariuszy zajęć, profesjonalny mikrofon, przewodnik metodyczny, tablet Huawei, stanowiący wyposażenie dodatkowe (wraz z nim 2000 pomocy dydaktycznych na karcie MicroSD) oraz gwarantuje wsparcie techniczne zarówno w związku z kwestiami dotyczącymi instalacji, jak i późniejszego użytkowania oprogramowania. Program jest dostarczany na poręcznym nośniku pendrive, który umożliwia swobodną instalację.
33.	Edusensus, Mówiąc obrazki + mikrofon	1	zestaw	Program wspomagający nabywanie języka oraz terapię dzieci z zaburzeniami mowy i słuchu. Powinien zawierać: program multimedialny na pendrive, profesjonalny mikrofon, przewodnik metodyczny zawierający propozycje scenariuszy zajęć oraz zestaw 150 terapeutycznych łamigłówek, zagadek i wierszyków.
34.	Edusensus, Zabawy słowem	1	zestaw	Programm służący wspomaganiu terapii specyficznych zaburzeń rozwoju języka. Powinien zawierać: - dwuczęściowy program multimedialny, dostarczany na nośniku pendrive; część 1 jest przeznaczona dla dzieci jeszcze nieczytających i zawiera materiał nieliterowy,

				natomiast część 2 jest skierowana do dzieci, które już czytają), - mikrofon, - przewodnik metodyczny, dzięki któremu edukatorzy mogą realizować gotowe scenariusze zajęć, a także mają dostęp do zestawów tekstów terapeutycznych (łamigłówki, wierszyki, zagadki o zróżnicowanym poziomie trudności).
35.	Edusensus, Logopedia Pro – Pakiet Platinum	1	zestaw	Zestaw logopedyczny zawierający 4066 ćwiczenia i 2000 karty pracy. Zawiera 19 programów do diagnozy i terapii logopedycznej. Główne informacje: Wersja językowa: polska Ilość stanowisk: 1 Typ licencji: komercyjna Ważność licencji: wieczysta Nośnik: pendrive W skład zestawu wchodzi 14 modułów znanych z eduSensus logopedia Pro Gold oraz 5 programów uzupełniających terapię logopedyczną (Logo-gry Pro, Mówiące obrazki Pro, Logorytmika Pro, Obrazkowy słownik tematyczny Pro oraz Zabawy słowem Pro). Zestaw uzupełnia tablet i karta pamięci zawierająca 2000 dodatkowych plików, które można wykorzystać na tablecie.
36.	Obrazy- Słowa-Dźwięki – wersja rozszerzona	1	Szt.	Multimedialna baza zawierająca zdjęcia, napisy, grafiki, dźwięki (nagrania lektora, onomatopeje i dźwięki otoczenia), filmy z fonogestami i językiem migowym oraz alfabet palcowy. Licencja: 1-stanowiskowa. Nośnik DVD
37.	Praksja – ćwiczenia usprawniające mowę	1	Szt.	Zestaw ćwiczeń służących wspieraniu terapii mowy oraz rozwijaniu umiejętności poprawnego wysławiania się. Powinien zawierać: 350 ćwiczeń, których adresatami są osoby mające problemy z poprawną wymową i wysławianiem się. Licencja 1-stanowiskowa
38.	Mówik	1	Szt.	Program przeznaczony dla osób mających problemy z mówieniem, w tym dzieciom i młodzieży z autyzmem, mózgowym porażeniem, zespołem Downa oraz innymi schorzeniami, które mają wpływ na narząd mowy. Program działający na urządzeniach z systemem Android posiadających ekran dotykowy. Główne informacje: Wersja językowa: polska Ilość stanowisk: 1 Typ licencji: komercyjna

				Ważność licencji: wieczysta
39.	Edusensus, Obrazkowy słownik tematyczny	1	zestaw	Obrazkowy słownik tematyczny zawierający materiały dla dzieci, wpierające komunikację oraz rozwój słownictwa. Składa się z 2 części zawierających łącznie 860 ćwiczeń. Główne informacje: Wersja językowa: polska Ilość stanowisk: 1 Typ licencji: komercyjna Ważność licencji: wieczysta Nośnik: pendrive
40.	Cognitomniac, Autyzm	1	Szt.	Program zawierający gry wpływające na rozwój funkcji komunikacyjnych i społecznych. Przeznaczony jest dla dzieci i dorosłych bez względu na wiek. Główne informacje: Wersja językowa: polska Ilość stanowisk: 1 Typ licencji: komercyjna Ważność licencji: wieczysta
41.	Edusensus. Dysleksja PRO + tablet	1	zestaw	Zestaw przeznaczony do prowadzenia diagnozy i terapii dysleksji. Odpowiada ogólnym zasadom i celom pracy dydaktycznej oraz terapeutycznej z dziećmi o specjalnych potrzebach edukacyjnych. Przeznaczony jest dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Główne informacje: Wersja językowa: polska Ilość stanowisk: 1 Typ licencji: komercyjna Ważność licencji: wieczysta Nośnik: pendrive
42.	Eduterapeutica, Dysleksja1 +Karty pracy	1	zestaw	Multimedialny program umożliwiający przeprowadzenie oceny gotowości szkolnej oraz oceny ryzyka dysleksji i dyskalkulii. Powinien zawierać: • płytę DVD-ROM z programem, • poradnik metodyczny z instrukcją instalacji i obsługi, • wydrukowany komplet kart pracy – aż 184 karty, • komplet kolorowych naklejek, • zestaw autorskich pomocy tradycyjnych – Bingo literowe, Alfabet oraz Rozsypanki sylabowe.

43.	Czytanie, Foxe, (licencja wielostanowiskowa)	1	Szt.	Program edukacyjny. Czytanie. Licencja wielostanowiskowa wieczysta. Główne informacje: - przejrzysty i łatwy w obsłudze, - praca bez nadzoru rodziców, - ćwiczenia analizatora wzrokowego oparte o techniki szybkiego czytania, - układanki, - pisanie ze słuchu, zagadki, obrazki, przepisywanie, uzupełnianie, - dzienniczek ucznia pozwalający monitorować prace ucznia.
44.	Pisownia ą, ę, Foxe	1	Szt.	Program edukacyjny. Pisownia ĄĘ. Część 1. Licencja szkolna, wielostanowiskowa wieczysta. Program powinien zawierać 134 ćwiczenia.
45.	Spółgłoski miękkie, Foxe	1	Szt.	Program edukacyjny. Spółgłoski miękkie. Licencja wielostanowiskowa. Program przeznaczony jest dla dzieci młodszych klas szkoły podstawowej w przedziale 1-4.
46.	Zeta w krainie trudnych wyrazów, Foxe	1	Szt.	Program edukacyjny. Licencja wielostanowiskowa. Gra labiryntowa. Uczeń porusza się w labiryncie i strzela do wyrazów posiadających pewną właściwość. Zakres materiału: - wyrazy z ó motywowanym i niemotywowanym - wyraz z h na początku z listy - utrwalanie wyrazów z listy z ó - utrwalanie wyrazów z listy z rz na początku - wyrazy z rz na początku z listy i ż - wyrazy z rz w środku z listy z rz wymiennym na r - wyrazy z listy rz na końcu - wyrazy z na początku z listy i wg zasad - wyrazy z ch w środku i wg zasad
47.	Ćwiczenia analizatora wzrokowego 2014	1	Szt.	Program edukacyjny. Licencja wielostanowiskowa wieczysta.
48.	Zestaw – umiem czytać, umiem pisaćlicencja na 3 komputery	1	Szt.	Zestaw kart pracy oraz interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwój kluczowych kompetencji uczniów w edukacji wczesnoszkolnej: do zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i wyrównawczych w klasach 1-3 do zajęć ogólnych w klasach 1. Produkt z licencją otwartą dla placówek edukacyjnych (przedszkola / szkoły / poradnie).
49.	Słyszę – mówię – czytam , cz. 1-4	1	Szt.	W skład pakietu wchodzą wszystkie 4 części "Słyszę, mówię i czytam": 1) Słyszę, mówię i czytam cz. I - W-F, WI-FI 2) Słyszę, mówię i czytam cz. II - S-Z, Ś-Ź, SZ-Ż 3) Słyszę, mówię i czytam cz. III - C-DZ, Ć-DŹ, CZ-DŻ

				4) Słyszę, mówię i czytam cz. IV - P-B, PI-BI, T-D, K-G, KI-GI Całość w plastikowej teczce. Wymagania sprzętowe: System MS-Windows 95, 98, NT, 2000, XP lub Millenium Napęd CD-ROM Karta dźwiękowa Zalecane minimum 32 MB pamięci RAM Wymagana rozdzielczość ekranu 800x600 pikseli
50.	ćwiczenia na materiale niewyrazowym cz.1, Foxe (licencja wielostanowiskowa)	1	Szt.	Program edukacyjny. Licencja wielostanowiskowa. Celem programu jest ćwiczenie analizatora wzrokowego, pamięci krótkotrwałej i koordynacji ręka – oko. Zastosowano takie formy prezentacji jak: - porównywanie ciągów niewyrazowych opartych na literkach: p b g d - przepisywanie znikających ciągów niewyrazowych - sortowanie ciągów niewyrazowych do tabelek - sortowanie cyfr do tabelek - szukanie obrazków bez pary - leniwe ósemki (tor samochodowy w kształcie leniwej ósemki – uczeń jeździ samochodzikiem po torze) - porównywanie kolorowych mozaik
51.	ćwiczenia na materiale niewyrazowym cz. 2, Foxe (licencja wielostanowiskowa)	1	Szt.	Program edukacyjny. Licencja wielostanowiskowa. Zakres materiału: - pismo obrazkowe, - zapamiętywanie kolejności ułożenia podobnych elementów, - obwodzenie liter p P, b B, g G, d D, - znajdowanie znajdowanie różnic na obrazkach, - znajdowanie zadanych obiektów na obrazkach, - układanie figur geometrycznych z rozsypanych elementów, - dobieranie brakującego elementu do układanki geometrycznej, - układanki z puzzli.
52.	Eduterapeutica, Dysleksja1	1	Szt.	Multimedialny program umożliwiający przeprowadzenie oceny gotowości szkolnej oraz oceny ryzyka dysleksji i dyskalkulii. Powinien zawierać: • płytę DVD-ROM z programem, • poradnik metodyczny z instrukcją instalacji i obsługi, • wydrukowany komplet kart pracy – aż 184 karty,

				• komplet kolorowych naklejek, • zestaw autorskich pomocy tradycyjnych – Bingo literowe, Alfabet oraz Rozsypanki sylabowe
SZKOŁA PODSTAWOWA W STARYM ŁOMIE				
53.	Pakiet Office	6	Szt.	Licencja wieczysta przeznaczona do użytkowania przez instytucje edukacyjne (szkoły, uczelnie wyższe, biblioteki i muzea publiczne) oraz organizacje charytatywne. Office 2019 Standard dla Edukacji. Licencja komercyjna na 1 komputer w wersji dla szkół i uczelni
54.	Edukacja wczesnoszkolna program komputerowy	1	Szt.	Plansze interaktywne 2.0 to program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych. Zawarte w nim treści edukacyjne zostały przygotowane zgodnie z podstawą programową nauczania w ramach Edukacji Wczesnoszkolnej w klasach 1-3 szkoły podstawowe
55.	Programy multimedialne do nauki matematyki	1	Szt.	Matematyka 1 - Multimedialny program edukacyjny dla szkoły podstawowej zgodny z nowa podstawą programową Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
56.	Tabliczka mnożenia – program interaktywny	1	Szt.	Program interaktywny przeznaczony dla klas 2-3 szkoły podstawowej do wykorzystania na lekcjach matematyki. Program powinien zawierać: - 3 poziomy ćwiczeń - tablica liczb do 5 i do 10 - aktywna tablica w kratkę
57.	Matematyka plansze interaktywne	1	Szt.	Plansze interaktywne do matematyki dla szkół podstawowych powinny zawierać: - 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. Zgodne z wymaganiami MEN. Licencja dla 3 stanowisk. Nośnik pendrive
58.	Geometria program multimedialny	1	Szt.	Geometria 1 - Multimedialny program edukacyjny np. Didakta Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
59.	Algebra – program multimedialny	1	Szt.	Matematyka 2 - Multimedialny program edukacyjny np. Didakta Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).

60.	PROGRAM Dyskalkulia	1	Szt.	Program przeznaczony do pracy terapeutycznej z dziećmi w przedziale wiekowym 5-9 lat. Pozwala na diagnozę oraz terapię dzieci wykazujących specyficzne trudności w rozwiązywaniu zadań matematycznych. Oprogramowanie powinno zawierać 127 interaktywnych ćwiczeń terapeutycznych, 10 interaktywnych ćwiczeń diagnostycznych, ćwiczenia filmowe oraz interaktywne gry i zabawy. Nośnik Płyta DVD. Licencja otwarta dla placówki edukacyjnej
61.	Programy multimedialne do nauki j. angielskiego	1	Szt.	Język angielski 2 - Multimedialny program edukacyjny np. Didakta Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
62.	Moje pierwsze słówka – język angielski program interaktywny	1	Szt.	Moje pierwsze słówka EN - Multimedialny program edukacyjny np. Didakta Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
63.	Plansze interaktywne – j. angielski	1	Szt.	Plansze interaktywne do języka angielskiego 2.0. Program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych. Zawarte w nim treści edukacyjne przygotowane zgodnie z podstawą programową do nauczania języka angielskiego w klasach 4 - 6 szkoły podstawowej.
64.	Programy multimedialne do nauki j. niemieckiego	1	Szt.	Niemiecki - Multimedialny program edukacyjny np. Didakta Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
65.	Moje pierwsze słówka – j. niemiecki program interaktywny	1	Szt.	Moje pierwsze słówka DE - Multimedialny program edukacyjny np. Didakta Program jest odpowiedni dla wszystkich typów tablic interaktywnych. Bezterminowa licencja na maks. 40 PC. Typ licencji: edukacyjna (dla placówek edukacyjnych).
66.	Język niemiecki plansze interaktywne	1	Szt.	Plansze interaktywne do języka niemieckiego dla szkół podstawowych powinny zawierać: - ok. 300 zdjęć i ok. 26 map (Niemcy, Austria, Szwajcaria i Liechtenstein) do 25 tematów. - Liczne nagrania audio oraz kolędy w formie karaoke. - Materiały wideo przedstawiające zabytki i krajobrazy. Licencja dla 3 stanowisk. Uniwersalny materiał edukacyjny na 5 lat nauki, który poszerza treści prezentowane w podręcznikach. Czytelna struktura treści ułatwi organizację pracy na lekcji, a wyselekcjonowane multimedia wesprą dydaktykę i usprawnią kontakt z uczniem. Nośnik pendrive

ZADANIE (CZĘŚĆ) NR 2 : DOSTAWA ROBOTÓW EDUKACYJNYCH I MAT DO ROBOTÓW EDUKACYJNYCH
(str. 13-16)

SZKOŁA PODSTAWOWA W BUDZIWOJOWIE				
L.p.	Nazwa produktu	ilość	Jednostka miary	Opis produktu (minimalne wymagania)
1.	Robot edukacyjny	2	Szt.	Zestaw pozwalający na konstruowanie robotów i układów automatyki oraz na ich odpowiednie oprogramowywanie. Zawartość zestawu: inteligentna kostka EV3, trzy interaktywne serwomotory z wbudowanymi czujnikami obrotu (dwa duże silniki i jeden średni), ultradźwiękowy czujnik odległości, czujnik światła / koloru, żyroskop z możliwością kumulacji kąta obrotu, dwa czujniki dotyku, dedykowany akumulator, kulka podporowa, idealnie zastępująca koło kastora, znane z poprzednich wersji LEGO MINDSTORMS, kable połączeniowe, Instrukcja budowy robota mobilnego z modułami, komplet klocków pozwalający na budowę różnorodnych maszyn i konstrukcji.
2.	Mata edukacyjna	1	Szt.	Dwustronna mata edukacyjna - uniwersalna pomoc dydaktyczna, Jedna strona to stupolowa kratownica. Czerwone linie dzielą matę na symetryczne części. Osie na macie oznaczone są za pomocą cyfr i liter. Druga strona składa się z 81 kolorowych kół, pogrupowanych kolorystycznie po 9 z każdej barwy. Mata świetnie sprawdzi się podczas wprowadzania elementów programowania do zajęć dydaktycznych, będzie również idealną pomocą w edukacji matematycznej. Mata przesyłana w tubie z grubego kartonu, która jest zarazem doskonałym etui do jej przechowywania. Wymiary dużej maty do kodowania to 150 x 150 cm.
SZKOŁA PODSTAWOWA W OKMIANACH				
3.	Roboty	3	zestaw	Zestaw pozwalający na konstruowanie robotów i układów automatyki oraz na ich

	sterowalne (IV-VIII)			odpowiednie oprogramowywanie. Zawartość zestawu: inteligentna kostka EV3, trzy interaktywne serwomotory z wbudowanymi czujnikami obrotu (dwa duże silniki i jeden średni), ultradźwiękowy czujnik odległości, czujnik światła / koloru, żyroskop z możliwością kumulacji kąta obrotu, dwa czujniki dotyku, dedykowany akumulator, kulka podporowa, idealnie zastępująca koło kastora, znane z poprzednich wersji LEGO MINDSTORMS, kable połączeniowe, Instrukcja budowy robota mobilnego z modułami, komplet klocków pozwalający na budowę różnorodnych maszyn i konstrukcji.
4.	Roboty edukacyjne (I-III)	3	Szt.	Robot edukacyjny kierowany za pomocą intuicyjnych, graficznych darmowych aplikacji, obsługiwanych z tableta lub smartfona. Zestaw powinien zawierać: robota zapakowanego w pudełko-domek (specjalny kartonik zaprojektowany do przechowywania robota) • kabel do ładowania robota • 2 łączniki do klocków • krótką instrukcję oraz 1-roczną gwarancję dystrybutora Specyfikacja techniczna: Światła, Sensory, Media Mikrofony: 3 Głośnik: 1 Światła - oczy: 12 białych diod LED Światła - uszy: Diody LED RGB Światło punktowe: Diody LED RGB (na brzuchu) Światła tylne: Czerwone diody LED Nadajniki: 4 IR Sensory odległości: 3 (zakres 30cm) Odbiorniki wykrywania robotów: 2 IR Bateria, Zasilanie i Łącze

				Czas pracy: Do 5 godzin Czas czuwania: Do 30 dni Bateria Wbudowany akumulator jonowo-litowy 1,85Wh Ładowanie: Przez złącze mikro USB z wejściem USB do komputera lub poprzez przejściówkę do gniazda elektrycznego Łączność: Bluetooth Smart 4 / LE Ruch Maksymalna prędkość: 1 m/sek Zakres ruchu głowy – w górę: 25° Zakres ruchu głowy – w dół: 10° Zakres ruchu głowy – w lewo: 120° Zakres ruchu głowy – w prawo: 120°
5.	Maty dla robotów podążających	3	Szt.	Mata dla robotów edukacyjnych kierowanych za pomocą intuicyjnych, graficznych darmowych aplikacji, obsługiwanych z tableta lub smartfona. Wykonana z winylu (sztuczne cienkie tworzywo o gładkiej powierzchni), który łatwo wyczyścić, lekka - łatwa do przenoszenia o nawijana na grubą tubę - łatwa do złożenia i schowania. Przykładowe zastosowania: - zajęcia szkolne - warsztaty z robotami
SZKOŁA PODSTAWOWA W STARYM ŁOMIE				
6.	Mata Mistrzów Kodowania	1	Szt.	Dwustronna mata edukacyjna - uniwersalna pomoc dydaktyczna, Jedna strona to stupolowa kratownica. Czerwone linie dzielą matę na symetryczne części. Osie na macie oznaczone są za pomocą cyfr i liter. Druga strona składa się z 81 kolorowych kół, pogrupowanych kolorystycznie po 9 z każdej barwy. Mata świetnie sprawdzi się podczas wprowadzania elementów programowania do zajęć dydaktycznych, będzie również idealną pomocą w edukacji matematycznej. Mata przesyłana w tubie z grubego kartonu, która jest zarazem doskonałym etui do jej przechowywania. Wymiary dużej maty do kodowania to 150 x 150 cm.
7.	Robot interaktywny wraz z tabletem	1	zestaw	Robot edukacyjny kierowany za pomocą intuicyjnych, graficznych darmowych aplikacji, obsługiwanych z tableta lub smartfona. Zestaw powinien zawierać: robota zapakowanego w pudełko-domek (specjalny kartonik zaprojektowany do przechowywania robota)

				• kabel do ładowania robota • 2 łączniki do klocków • krótką instrukcję oraz 1-roczną gwarancję dystrybutora Tableta obsługukącego do obsługi robota Specyfikacja techniczna: Światła, Sensory, Media Mikrofony: 3 Głośnik: 1 Światła - oczy: 12 białych diod LED Światła - uszy: Diody LED RGB Światło punktowe: Diody LED RGB (na brzuchu) Światła tylne: Czerwone diody LED Nadajniki: 4 IR Sensory odległości: 3 (zakres 30cm) Odbiorniki wykrywania robotów: 2 IR Bateria, Zasilanie i Łącze Czas pracy: Do 5 godzin Czas czuwania: Do 30 dni Bateria Wbudowany akumulator jonowo-litowy 1,85Wh Ładowanie: Przez złącze mikro USB z wejściem USB do komputera lub poprzez przejściówkę do gniazda elektrycznego Łączność: Bluetooth Smart 4 / LE Ruch Maksymalna prędkość: 1 m/sek Zakres ruchu głowy – w górę: 25° Zakres ruchu głowy – w dół: 10° Zakres ruchu głowy – w lewo: 120° Zakres ruchu głowy – w prawo: 120°