SZKOŁA PODSTAWOWA Nr 1
ul. Szkolna 6
58-573 PIECHOWICE
tel./fax 75-76-12-332
REGON 000711327, NIP 6112684981

Znak sprawy :SP-1.081.7.2018 Piechowice, dnia 08.03.2018r.

Szkoła Podstawowa nr 1
58-573 Piechowice, ul. Szkolna 6
fax 75 76 12 332 , tel. sekretariat 75 76 12 332

realizując zamówienie na podstawie art. 4 pkt. 8 ustawy z dnia 29 stycznia 2004r. PRAWO ZAMÓWIEŃ PUBLICZNYCH (tj. Dz.U. z 2015, poz. 2164 z późn. zm.)

Z A P R A S Z A

Do złożenia propozycji cenowej (ofertowej) na pomoce dydaktyczne według poniższej specyfikacji wykorzystywanych w ramach projektu „Zdobywamy wiedzę" ze środków UE w ramach RPO WD na lata 2014-2020 za pośrednictwem EFS

OPIS SPOSOBU PRZYGOTOWANIA PROPOZYCJI CENOWEJ (ofertowej):

1. oferta może być złożona w formie pisemnej lub pocztą elektroniczną,
2. ceny w niej podane mają być wyrażone cyfrowo,
3. ma obejmować całość zamówienia

I. SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA:

Przedmiotem zamówienia są pomoce dydaktyczne według poniższej specyfikacji

Lp.	*Nazwa pomocy*	*Ilość*	*Opis*
1	Zestaw matematycznych gier dydaktycznych i logicznych	8 zestawów	1. Gra strategiczna. Jej celem jest umieszczenie na planszy jak największej liczby elementów. Każdy gracz ma swój kolor i układa przed sobą komplet złożony z 21 elementów. Pierwszy ruch rozpoczyna się w rogu planszy. Każdy następny dołożony element musi dotykać rogiem tego poprzedniego. Należy tak grać, aby blokując innych powiększać swoje terytorium. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Blokus" , „Calisto" itp. 2. Celem graczy jest budowanie rzędów, składających się z kości

			tego samego koloru lub zawierające ten sam symbol. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Qwirkle Cubes", „Qwirkle" itp. 3. Zabawa polega na tym, że każdy z graczy wybiera jeden z sześciu obrazków i opowiada o nim w jednym zdaniu. Zdanie to może być cytatem, dźwiękiem, a nawet pojedyńczym słowem. Każdy z graczy ma szansę na kreatywność. Kolejnym krokiem jest wybieranie ze swoich kart przez pozostałych graczy takiej, która najbardziej pasuje do wypowiedzianego przez bajarza zdania. Następnie bajarz zbiera karty łącznie ze swoją, tasuje i rozkłada na stole. Pozostali gracze głosują, która z kart należała do bajarza. Za odpowiedzi są przyznawane punkty. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Dixit", domostwo", „Misz Masz" itp. 4. Prosta gra, stanowiąca doskonały trening pomysłowości i wyobraźni. To dziewięć ładnie wykonanych, sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji. Rzuć wszystkimi dziewięcioma kostkami. Rozpocznij swoje opowiadanie od "Dawno, dawno temu" lub jeśli wolisz "Pewnego razu". Następnie opowiedz historię w oparciu o dziewięć obrazów, które wypadły na kostkach. Zacznij od dowolnego z nich, najlepiej od tego, który jako pierwszy przykuł twoją uwagę. Nie ma złych odpowiedzi, jedyne co cię ogranicza, to twoja własna wyobraźnia. Obudź ją w sobie i daj się jej ponieść, a fantastyczne opowieści same zrodzą się w twojej głowie! Nieograniczone możliwości

			Możesz swą wyobraźnię ćwiczyć sam, możesz także zaprosić grupę znajomych do wspólnej zabawy. Możecie grać indywidualnie lub drużynowo. Doskonale sprawdza się w grupach o różnej liczebności i w różnym wieku. Kto w waszym gronie najbardziej zaimponuje pozostałym pomysłowością, wyobraźnią i umiejętnością snucia pasjonujących opowieści? Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Story Cubes", „Dawno, dawno temu", „Wymyśl to" itp. 5. Matematyka Patrz uważnie na kartę przez 10 sekund. Zapamiętaj kolory, kształty i inne szczegóły przedstawione na pięknych obrazkach. Odwróć kartę i odpowiedz na wszystkie pytania (odpowiedzi zapisz na kartce papieru). Jeśli odpowiedziałeś poprawnie na wszystkie pytania możesz zatrzymać kartę. Jeśli jakaś odpowiedź jest błędna odkładasz kartę do pudełka. Zobacz ile kart uda Ci się zdobyć w 10 minut. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Brainbox: Matematyka", „Double" itp. 6. Gra rozwijająca refleks, czyli skraca czas reakcji i przyspiesza tempo pracy, kiedy graczowi pozostanie tylko jedna karta lub odwrotnie zmusza do uważnego obserwowania graczy aby przyłapać ich wcześniej, że mają ostatnią kartę. Opóźnienie może gracza sporo kosztować, bo inny uczestnik jeśli to spostrzeże zmusza go do wzięcia kolejnych 2 kart i oddala perspektywę wygranej. O sukcesie w tej grze decyduje też myślenie strategiczne przy podejmowaniu decyzji jaką kartę wyłożyć w danej rundzie jeśli gracz ma do wyboru kilka opcji. Musi wybrać odpowiedni moment

			kiedy najlepiej użyć kart akcyjnych żeby pogrążyć rywali, bo karty te mówią co musi zrobić gracz następny w kolejności, albo dają temu graczowi możliwość zmiany koloru (karta „wybierz kolor"). Konieczność zapamiętania wszystkich reguł gry jest okazją do trenowania pamięci i koncentracji uwagi. Natomiast akcyjne karty zestawu rozwijają szczególnie pamięć wzorkową, ponieważ wymagają zapamiętania, co oznaczają przedstawione na nich symbole. Tylko niektóre z nich są trochę spójne z treścią, np. owal z czterema kolorowymi ćwiartkami symbolizujący „wybierz kolor" lub znak „+2" oznaczający „weź dwie". Większość posługuje się znakami umownymi, dalekimi od komunikowanej treści, np. skorupa żółwia informująca o „ataku zespołowym" lub przekreślone koło oznaczające „postój". Dorosłym ten ostatni symbol może kojarzyć się ze znakiem drogowym „zakaz wjazdu", ale graficznie nie jest z nim tożsamy. Dzieci w ogóle jeszcze nie posiadają takiej wiedzy i muszą przy zapamiętywaniu symboli wykorzystywanych w grze bazować na spostrzegawczości i pamięci wzrokowej. Gra zachęca do wytrwałości, ponieważ zdobycie 500 punktów wymaga zazwyczaj rozegrania kilku rund po kolei. Zaletą gry jest możliwość uczestniczenia w niej jednorazowo większej liczby uczestników, bo dopuszcza grę nawet w 10 osób. Poza tym można z powodzeniem modyfikować grę rezygnując z części kart (np. akcyjnych) i zasad (różne warianty obliczania punktów i decydowania o wygranej), w zależności od poziomu wieku głównych uczestników. Dzięki tym modyfikacjom może być „odświeżana" i na nowo budzić zainteresowanie nawet tych,

			którzy już kilkukrotnie w nią grali i oczekują czegoś nowego. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytoczamy przykładowo gry: „Uno", „Solo" itp. 7. Gra świetnie nadaje się do nauki szybkiego liczenia przez młodsze dzieci i wyrabia spostrzegawczość oraz refleks! Całej rodzinie dostarcza wesołej zabawy!!! Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Halli Galli", „Prawo Dżungli" itp. 8. Jedna z najstarszych łamigłówek. Wymyślona w Chinach ok. .3000 lat temu. Idealnie rozwija geometryczną wyobraźnię. Od zabaw kształtem poprzez pojęcie figur równoważnych, tangram stanowić może idealny pomost do zaawansowanej nauki geometrii. Dziś Internet kipi od tangramowych ludzików, wizerunków zwierząt i szeregu wymyślnych kształtów. Tangram to kwadrat, który składa się z 7 części, tzw. Tanów, które układamy, kierując się poniższymi regułami: Elementy tangramu można odwracać ale nie mogą one zachodzić na siebie …a w danej układance należy wykorzystać wszystkie 7 części. Tangram magnetyczny pozwala nauczycielowi na zaprezentowanie na dużej tablicy zasad łamigłówki, gdyż wszystkie elementy idealnie przylegają do standartowych tablic szkolnych. Pomoc wykonana jest z dwustronnie kolorowej folii magnetycznej. Nie ma więc obaw iż magnesy np. oderwą się. W każdym komplecie znajdują się trzy różnokolorowe warstwy: 1.Kolor niebieski 2.Kolor żółty 3.Kolor czerwony. Tworzą one trzy kwadraty o boku

			20 cm Równocześnie na jednej tablicy może rywalizować w układance trzech uczniów. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Tangram tablicowy magnetyczny", „Tangram" itp.
2	Bryły geometryczne	1 zestaw	Przeźroczyste bryły o dużych wymiarach umożliwiają demonstrację całej klasie. Posiadają one podstawy zaakcentowane kolorystycznie (lecz również przeźroczyste). Przyjęte kolory podstaw nie są przypadkowe, lecz są zgodne z barwami pełnych brył w zestawie "Duże bryły geometryczne" (nr 150-1210), co umożliwia uczniom wizualne zapamiętanie i kojarzenie kształtu podstawy z rodzajem bryły. Dodatkowym atutem zestawu są ruchome podstawy, stąd też każdą bryłę można "otworzyć". Pozwala to na eksperymentalne doświadczanie objętości - wystarczy nasze bryły napełnić wodą lub materiałem sypkim (np. kaszą lub ryżem). **Spis brył:** □ kula □ półkula □ walec □ stożek □ sześcian □ prostopadłościan □ graniastosłup trójkątny □ graniastosłup sześciokątny □ czworościan □ ostrosłup o podstawie kwadratu Bryły wykonane są z trwałego i estetycznego tworzywa. Wysokość brył wynosi około 15 cm. » **Zastosowanie:** □ poznanie kształtu podstawowych brył geometrycznych □ doświadczalne mierzenie i porównywanie objętości □ mierzenie pola powierzchni brył
3	Przyrząd do demonstracji powstawania brył obrotowych	1 szt.	Przyrząd wraz z kompletem plastikowych ramek służy do demonstracji powstawania brył

			obrotowych. Skład zestawu: * stelaż z ramieniem do mocowania ramek * osłona * zasilacz * komplet plastikowych ramek - 16 sztuk waga: 2,60 kg
4	Siatki brył i figur geometrycznych	1 zestaw	Komplet elementów do budowy szkieletów brył -Wielkość otworów w kulkach pozwala łączyć je ze sobą za pomocą patyczków pod różnymi kątami. Dzięki temu można tworzyć nie tylko graniastosłupy i ostrosłupy, lecz także bryły ścięte. Utworzone przez uczniów modele posłużą do omawiania pojęć geometrycznych, tj. krawędź, bok, powierzchnia, objętość, kąt itp. Otwory w kulkach rozmieszczono w bardzo przejrzysty sposób, ułatwiający manipulację nawet najmłodszym uczniom. Elementy wyróżniają się wysoką jakością wykonania, łatwo je złączyć, a łączenie jest trwałe. Zestaw do budowy brył geometrycznych Wielkość otworów w kulkach pozwala łączyć je ze sobą za pomocą patyczków pod różnymi kątami. Dzięki temu można tworzyć nie tylko graniastosłupy i ostrosłupy, lecz także bryły ścięte. Utworzone przez uczniów modele posłużą do omawiania pojęć geometrycznych, tj. krawędź, bok, powierzchnia, objętość, kąt itp. Otwory w kulkach rozmieszczono w bardzo przejrzysty sposób, ułatwiający manipulację nawet najmłodszym uczniom. Elementy wyróżniają się wysoką jakością wykonania, łatwo je złączyć, a łączenie jest trwałe. Zawartość zestawu: • 180 kolorowych kulek o średnicy 1,6 cm (każda kulka posiada 26 otworów) • 180 patyczków o długości od 1,6 do 7,5 cm • wykonane z solidnego tworzywa
5	Tablica suchościeralna układ współrzędnych	2 szt.	Tablica wykonana w wysokim standardzie z materiałów wysokiej jakości. Rama aluminiowa anodowana, narożniki plastikowe. Do pisania markerami suchościeralnymi.

			Możliwość mocowania kartek za pomocą magnesów. Tablica z nadrukiem układu współrzędnych. Nadruk wykonany w technologii uniemożliwiającej jego usuniecie. Moduł kratki 5x5cm W komplecie zestaw mocujący wraz z instrukcją, oraz półeczka na pisaki. Rozmiar: 85x100cm
6	Zestawy tablicowe/ plansze dydaktyczne	1 zestaw	Magnetyczne koła o średnicy 20cm każde - 9 szt. podzielone na ułamki 1 , 1/2 , 1/3 , 1/4 , 1/5 , 1/6 , 1/8 , 1/10 , 1/12 . Każde koło w innym kolorze
7	Liczydło dydaktyczne	1 szt.	Oprócz typowego liczydła, częścią składową wyrobu jest biała tablica. Można na niej pisać mazakami. Można też podawać zadania i wyniki korzystając z tabliczek ze znakami i cyframi. Tabliczki mocowane są na tablicy dzięki magnesom. Liczydło z tablicą magnetyczną ustawione jest na gumowych stopkach. Wymiary - 1200 x 1000 mm Ciężar - 14 kg
8	Zestaw miar	1 zestaw	Mierzenie długości - rabatowy zestaw miar Pomiary długości to czynność, która towarzyszy nam przez całe życie, tak więc bardzo ważne jest przyswojenie przez uczniów różnych technik dokonywania tego podstawowego pomiaru i zaznajomienie ze skalami pomiaru i sposobami ich praktycznego wykonywania. Powyższemu celowi będzie służył nasz zestaw pomiarowy składający się z: W SKŁAD ZESTAWU WCHODZĄ: W zakresie od 1 cm do 100 cm z uwzględnieniem zaznaczonych na skali decymetrów, miara sztywna - linijka wykonana ze sklejki liściastej - magnetyczna - stosowana powszechnie w szkołach jako tzw. przymiar tablicowy. W zakresie od 1 cm do 200 cm miara metalowa rozwijana, stosowna powszechnie w pracach montażowych. W zakresie od 1 cm do 20 metrów miara taśmowa giętka zwijana stosowana przy pomiarach wielkogabarytowych, obmierzaniu powierzchni w obiektach zamkniętych i na terenie otwartym. W zakresie od 1 m do

			nieskończoności. Koło metryczne z sygnałem dźwiękowym - charakterystyczne kliknięcie, które daje się słyszeć, gdy koło pokona odległość 1 metra. Dane handlowe: model produktu: PHU288 waga zestawu: ok. 1,5 kg
9	Zestaw przyrządów do mierzenia jednostek i objętości	1 zestaw	Zestaw 6 różnych pojemników-brył o jednakowej wysokości 11 cm, wykonanych z przezroczystego plastiku: 2 walce, 2 prostopadłościany, 2 graniastosłupy trójkątne. Wszystkie posiadają kalibrację na ściankach pomocną w trakcie napełniania pojemników płynem lub materiałem sypkim w celu porównywania objętości. Połowa pojemników ma objętość 1 litra, pozostałe mają objętość 0,5 litra.

1. Zakres przedmiotu zamówienia obejmuje:
   - nazwę pomocy,
   - dokładny opis,
   - certyfikaty jakości,
   - dokumentacja techniczna,
   - gwarancje,
   - instrukcje obsługi w języku polskim,
   - instrukcje dotyczące eksploatacji itp.
   - transport na wskazany adres.

   Zamówienie obejmuje zakup pomocy dydaktycznych według powyższej specyfikacji oraz transport we wskazanej lokalizacji na terenie naszej gminy,

3. Integralną częścią przedmiotu zamówienia jest projekt umowy stanowiącej załącznik nr 1 do w/w zaproszenia.

III. TERMIN WYKONANIA ZAMÓWIENIA:

Termin wykonania przedmiotu zamówienia ustala się do 20 kwietnia 2018 r.

IV. OPIS SPOSOBU PRZYGOTOWANIA OFERTY:

1. W ofercie należy podać informacje zawarte w formularzu propozycji cenowej (ofertowej) stanowiącym załącznik nr 1 do niniejszego zaproszenia, a w szczególności:
   a) cenę oferty brutto wraz z podatkiem VAT w złotych polskich,
   b) stawkę podatku VAT,
2. Propozycja cenowa (ofertowa) ma być sporządzona na formularzu propozycji cenowej (ofertowej) wg załączonego wzoru stanowiącego załącznik nr 1.

3. Propozycja cenowa ma być sporządzona trwałą techniką np. nieścieralnym atramentem, tuszem na komputerze, maszynie do pisania ręcznie, w języku polskim, czytelnie bez skreśleń i poprawek. Jeżeli oferta będzie przesyłana w formie elektronicznej musi mieć formę skanu dokumentu podpisanego przez uprawnioną osobę do reprezentowania Oferenta. Jeżeli uprawnienie do reprezentowania Oferenta wynika z udzielonego pełnomocnictwa do oferty należy załączyć stosowne pełnomocnictwo w oryginale lub kopii poświadczonej za zgodność z oryginałem przez notariusza.
4. Opis sposobu obliczania ceny w składanej propozycji cenowej (ofertowej):
   a) zaproponowana przez Oferenta cena ma zawierać cenę brutto w tym podatek VAT według obowiązującej stawki,
   b) cena oferty (brutto wraz z podatkiem) jest ceną łączną za wykonanie zamówienia zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia,
   c) cena oferty brutto musi obejmować wszelkie koszty niezbędne do poniesienia w celu wykonania kompletnego i prawidłowego zamówienia zgodnie z powyższym opisem podmiotu zamówienia.

Uwaga: nie dopuszcza się podawania ceny oferty w wariantach, alternatywnie lub w przedziałach liczbowych. W przypadku przedstawienia ceny w taki sposób oferta zostanie odrzucona.

Cenę oferty należy podać w złotych polskich zgodnie z polskim systemem płatniczym po zaokrągleniu do pełnych groszy (dwa miejsca po przecinku), przy czym końcówki poniżej 0,5 grosza pomija się, a końcówki 0,5 grosza i wyższe zaokrągla do 1 grosza.

Prawidłowe ustalenie podatku VAT leży po stronie Wykonawcy. Stawkę podatku VAT Wykonawca przyjmuje zgodnie z przepisami ustawy z dnia 11 marca 2004 o podatku od towarów i usług (tekst jednolity z 2017r. poz. 1221).

V. KRYTERIUM OCENY OFERT

1. Propozycje cenowe (ofertowe) będą oceniane wg. następującego kryterium oceny ofert: przy wyborze najkorzystniejszej oferty, zamawiający będzie się kierował jednym kryterium:
   CENA - 100%
   Cena - A(X)

Przyjmuje się, że najwyższą ilość punktów otrzyma cena najniższa wśród cen zawartych w propozycjach cenowych (ofertowych) na wykonanie zamówienia objętego nn. zaproszeniem. Ceny w pozostałych ofertach punktowane będą w oparciu o następujący wzór:

$$A(x) = \frac{C\ min}{C(x)} \times 100$$

gdzie:
A(x) – ilość punktów przyznana ofercie „x" za kryterium ceny
C min – cena najniższa wśród cen zawartych w ofertach na zadanie objęte nn. zamówieniem,
C(x) – cena zawarta w ofercie „x"

2. Zamawiający udzieli zamówienia oferentowi, którego propozycja cenowa (ofertowa) odpowiada wszystkim wymaganiom przedstawionym w nn. zaproszeniu oraz zostanie oceniona, jako najkorzystniejsza w oparciu o podane kryterium wyboru, tj. otrzyma najwyższą ilość punktów – najniższa cena oferty.

VI. MIEJSCE ORAZ TERMIN SKŁADANIA OFERT

1. Propozycję cenową należy złożyć (przesłać) w terminie **do dnia 22 marca 2018 r. do godz. 12.00** w jednej z wybranych form:
   a) pisemnie bezpośrednio w siedzibie Zamawiającego – 58-573 Piechowice, ul. Szkolna 6 – w sekretariacie Szkoły Podstawowej w Piechowicach
   b) pisemnie drogą pocztową lub posłańcem na adres: Szkoła Podstawowa nr 1 ul. Szkolna 6 58-573 Piechowice - w sekretariacie szkoły
   decyduje data wpływu do 22 marca 2018 r.,
   c) pocztą elektroniczną na adres **sp1sekret@interia.pl**

2. Ofertę w formie pisemnej należy złożyć w zamkniętej kopercie w sposób uniemożliwiający przypadkowe tj. nieuprawnione jej otwarcie i opisanej w następujący sposób:

nazwa i adres Zamawiającego, nazwa i adres Oferenta, z adnotacją **„ propozycja cenowa na pomoce dydaktyczne (matematyka). Nie otwierać do dnia 22 marca 2018 r. do godz. 12.00**

Oferty składane pocztą elektroniczną należy przesłać na adres sp1sekret@interia.pl **do dnia 22 marca 2018 r. do godz. 12.00.** Oferta taka musi wpłynąć na serwer pocztowy Zamawiającego a treść przesłanej wiadomości musi zawierać następujące zapisy;

- dotyczy **Propozycja cenowa na zakup pomocy dydaktycznych wg powyższej specyfikacji**

- nie otwierać załącznika przed 22 marca 2018 r. do godz. 12.00.

3. Oferty złożone po terminie nie będą rozpatrywane.
4. W toku badania i oceny ofert Zamawiający może żądać od oferentów wyjaśnień dotyczących treści złożonych ofert.
5. Zapytanie ofertowe zamieszczono na stronie: www.piechowice.pl

VII. INFORMACJE DOTYCZĄCE WYBORU NAJKORZYSTNIEJSZEJ OFERTY

O wyborze najkorzystniejszej oferty Zamawiający zawiadomi oferentów za pośrednictwem strony internetowej znajdującej się pod adresem www.piechowice.pl i pocztą elektroniczną e-mailem Wykonawcom, którzy złożyli ofertę.

VIII. INFORMACJE DOTYCZĄCE ZAWIERANIA UMOWY

1. W terminie i miejscu wyznaczonym przez Zamawiającego Oferent, którego oferta została uznana za najkorzystniejszą w postępowaniu, jest zobowiązany do podpisania umowy. Umowa musi zawierać w swej treści wszystkie elementy oferty Wykonawcy.
2. Przed podpisaniem umowy zwycięski Oferent winien dostarczyć:

a) aktualny dokument na podstawie, którego prowadzona jest działalność gospodarcza stosownie do formy prowadzonej działalności gospodarczej np. odpis KRS lub ewidencji działalności gospodarczej, z którego wynika kto w imieniu Wykonawcy jest upoważniony do reprezentowania i zaciągania zobowiązań lub przekazać dane do pozyskania takich

dokumentów jeżeli są one udostępniane w formie elektronicznej przez instytucje prowadzące ich ewidencję, np.; NIP, REGON

3. Dokumenty winny być potwierdzone za zgodność z oryginałem przez Wykonawcę, z zachowaniem przepisów. Poświadczenie takie oprócz ogólnej klauzuli: **„za zgodność z oryginałem"**, powinno zawierać imię, nazwisko oraz datę dokonania poświadczenia, jak również pieczęć Wykonawcy.

IX. DODATKOWE INFORMACJE

Dodatkowych informacji z ramienia zamawiającego udziela Pani Marzena Sąsiada dyrektor Szkoły Podstawowej nr 1 w Piechowicach pod numerem telefonu 75 76 12 332 ,e-mail: sp1sekret@interia.pl

Załączniki:

Załącznik nr 1 – wzór propozycji cenowej (ofertowej).

Załącznik nr 2 – projekt umowy

DYREKTOR SZKOŁY
mgr Marzena Sąsiada

Załącznik nr 1
do zaproszenia do złożenia propozycji cenowej
(ofertowej) nr SP-1.081.7.2018 z dnia 08.03.2018 r.

....dnia .....

.....

(nazwa i adres oferenta)

NIP, REGON

Szkoła Podstawowa nr 1
58-573 Piechowice, ul. Szkolna 6
fax 75 76 12 332 tel. sekretariat 75 76 12 332
e-mail: sp1sekret@interia.pl

PROPOZYCJA CENOWA (OFERTOWA)

Odpowiadając na zaproszenie do złożenia propozycji cenowej (ofertowej) SP-1.081.7.2018 z dnia 08.03.2018 r. **na zakup pomocy dydaktycznych według poniższej specyfikacji** wykorzystywanych w ramach projektu „Zdobywamy wiedzę" ze środków UE w ramach RPO WD na lata 2014-2020 za pośrednictwem EFS

Lp.	*Nazwa pomocy*	*Ilość*	*Opis*
1	Zestaw matematycznych gier dydaktycznych i logicznych	8 zestawów	1. Gra strategiczna. Jej celem jest umieszczenie na planszy jak największej liczby elementów. Każdy gracz ma swój kolor i układa przed sobą komplet złożony z 21 elementów. Pierwszy ruch rozpoczyna się w rogu planszy. Każdy następny dołożony element musi dotykać rogiem tego poprzedniego. Należy tak grać, aby blokując innych powiększać swoje terytorium. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Blokus" , „Calisto" itp. 2. Celem graczy jest budowanie rzędów, składających się z kości tego samego koloru lub zawierające ten sam symbol. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Qwirkle Cubes", „Qwirkle" itp. 3. Zabawa polega na tym, że każdy z graczy wybiera jeden z sześciu obrazków i opowiada o nim w jednym zdaniu. Zdanie to może być cytatem, dźwiękiem, a nawet

			pojedyńczym słowem. Każdy z graczy ma szansę na kreatywność. Kolejnym krokiem jest wybieranie ze swoich kart przez pozostałych graczy takiej, która najbardziej pasuje do wypowiedzianego przez bajarza zdania. Następnie bajarz zbiera karty łącznie ze swoją, tasuje i rozkłada na stole. Pozostali gracze głosują, która z kart należała do bajarza. Za odpowiedzi są przyznawane punkty. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Dixit", domostwo", „Misz Masz" itp. 4. Prosta gra, stanowiąca doskonały trening pomysłowości i wyobraźni. To dziewięć ładnie wykonanych, sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji. Rzuć wszystkimi dziewięcioma kostkami. Rozpocznij swoje opowiadanie od "Dawno, dawno temu" lub jeśli wolisz "Pewnego razu". Następnie opowiedz historię w oparciu o dziewięć obrazów, które wypadły na kostkach. Zacznij od dowolnego z nich, najlepiej od tego, który jako pierwszy przykuł twoją uwagę. Nie ma złych odpowiedzi, jedyne co cię ogranicza, to twoja własna wyobraźnia. Obudź ją w sobie i daj się jej ponieść, a fantastyczne opowieści same zrodzą się w twojej głowie! Nieograniczone możliwości Możesz swą wyobraźnię ćwiczyć sam, możesz także zaprosić grupę znajomych do wspólnej zabawy. Możecie grać indywidualnie lub drużynowo. Doskonale sprawdza się w grupach o różnej liczebności i w różnym wieku. Kto w waszym gronie najbardziej zaimponuje pozostałym pomysłowością, wyobraźnią i umiejętnością snucia pasjonujących opowieści? Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Story Cubes", „Dawno, dawno temu", „Wymyśl to" itp. 5. Matematyka

			Patrz uważnie na kartę przez 10 sekund. Zapamiętaj kolory, kształty i inne szczegóły przedstawione na pięknych obrazkach. Odwróć kartę i odpowiedz na wszystkie pytania (odpowiedzi zapisz na kartce papieru). Jeśli odpowiedziałeś poprawnie na wszystkie pytania możesz zatrzymać kartę. Jeśli jakaś odpowiedź jest błędna odkładasz kartę do pudełka. Zobacz ile kart uda Ci się zdobyć w 10 minut. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Brainbox: Matematyka", „Double" itp. 6. Gra rozwijająca refleks, czyli skraca czas reakcji i przyspiesza tempo pracy, kiedy graczowi pozostanie tylko jedna karta lub odwrotnie zmusza do uważnego obserwowania graczy aby przyłapać ich wcześniej, że mają ostatnią kartę. Opóźnienie może gracza sporo kosztować, bo inny uczestnik jeśli to spostrzeże zmusza go do wzięcia kolejnych 2 kart i oddala perspektywę wygranej. O sukcesie w tej grze decyduje też myślenie strategiczne przy podejmowaniu decyzji jaką kartę wyłożyć w danej rundzie jeśli gracz ma do wyboru kilka opcji. Musi wybrać odpowiedni moment kiedy najlepiej użyć kart akcyjnych żeby pogrążyć rywali, bo karty te mówią co musi zrobić gracz następny w kolejności, albo dają temu graczowi możliwość zmiany koloru (karta „wybierz kolor"). Konieczność zapamiętania wszystkich reguł gry jest okazją do trenowania pamięci i koncentracji uwagi. Natomiast akcyjne karty zestawu rozwijają szczególnie pamięć wzorkową, ponieważ wymagają zapamiętania, co oznaczają przedstawione na nich symbole. Tylko niektóre z nich są trochę spójne z treścią, np. owal z czterema kolorowymi ćwiartkami symbolizujący „wybierz kolor" lub znak „+2" oznaczający „weź dwie". Większość posługuje się znakami umownymi, dalekimi od

			komunikowanej treści, np. skorupa żółwia informująca o „ataku zespołowym" lub przekreślone koło oznaczające „postój". Dorosłym ten ostatni symbol może kojarzyć się ze znakiem drogowym „zakaz wjazdu", ale graficznie nie jest z nim tożsamy. Dzieci w ogóle jeszcze nie posiadają takiej wiedzy i muszą przy zapamiętywaniu symboli wykorzystywanych w grze bazować na spostrzegawczości i pamięci wzrokowej. Gra zachęca do wytrwałości, ponieważ zdobycie 500 punktów wymaga zazwyczaj rozegrania kilku rund po kolei. Zaletą gry jest możliwość uczestniczenia w niej jednorazowo większej liczby uczestników, bo dopuszcza grę nawet w 10 osób. Poza tym można z powodzeniem modyfikować grę rezygnując z części kart (np. akcyjnych) i zasad (różne warianty obliczania punktów i decydowania o wygranej), w zależności od poziomu wieku głównych uczestników. Dzięki tym modyfikacjom może być „odświeżana" i na nowo budzić zainteresowanie nawet tych, którzy już kilkukrotnie w nią grali i oczekują czegoś nowego. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytoczamy przykładowo gry: „Uno", „Solo" itp. 7. Gra świetnie nadaje się do nauki szybkiego liczenia przez młodsze dzieci i wyrabia spostrzegawczość oraz refleks! Całej rodzinie dostarcza wesołej zabawy!!! Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Halli Galli", „Prawo Dżungli" itp. 8. Jedna z najstarszych łamigłówek. Wymyślona w Chinach ok. .3000 lat temu. Idealnie rozwija geometryczną wyobraźnię. Od zabaw kształtem poprzez pojęcie figur równoważnych, tangram stanowić może idealny pomost do zaawansowanej nauki geometrii. Dziś Internet kipi od tangramowych ludzików, wizerunków zwierząt i szeregu wymyślnych kształtów.

			Tangram to kwadrat, który składa się z 7 części, tzw. Tanów, które układamy, kierując się poniższymi regułami: Elementy tangramu można odwracać ale nie mogą one zachodzić na siebie …a w danej układance należy wykorzystać wszystkie 7 części. Tangram magnetyczny pozwala nauczycielowi na zaprezentowanie na dużej tablicy zasad łamigłówki, gdyż wszystkie elementy idealnie przylegają do standartowych tablic szkolnych. Pomoc wykonana jest z dwustronnie kolorowej folii magnetycznej. Nie ma więc obaw iż magnesy np. oderwą się. W każdym komplecie znajdują się trzy różnokolorowe warstwy: 1.Kolor niebieski 2.Kolor żółty 3.Kolor czerwony. Tworzą one trzy kwadraty o boku 20 cm Równocześnie na jednej tablicy może rywalizować w układance trzech uczniów. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Tangram tablicowy magnetyczny", „Tangram" itp.
2	Bryły geometryczne	1 zestaw	Przeźroczyste bryły o dużych wymiarach umożliwiają demonstrację całej klasie. Posiadają one podstawy zaakcentowane kolorystycznie (lecz również przeźroczyste). Przyjęte kolory podstaw nie są przypadkowe, lecz są zgodne z barwami pełnych brył w zestawie "Duże bryły geometryczne" (nr 150-1210), co umożliwia uczniom wizualne zapamiętanie i kojarzenie kształu podstawy z rodzajem bryły. Dodatkowym atutem zestawu są ruchome podstawy, stąd też każdą bryłę można "otworzyć". Pozwala to na eksperymentalne doświadczanie objętości - wystarczy nasze bryły napełnić wodą lub materiałem sypkim (np. kaszą lub ryżem). **Spis brył:** □ kula □ półkula □ walec □ stożek

			□ sześcian □ prostopadłościan □ graniastosłup trójkątny □ graniastosłup sześciokątny □ czworościan □ ostrosłup o podstawie kwadratu Bryły wykonane są z trwałego i estetycznego tworzywa. Wysokość brył wynosi około 15 cm. » **Zastosowanie:** □ poznanie kształtu podstawowych brył geometrycznych □ doświadczalne mierzenie i porównywanie objętości □ mierzenie pola powierzchni brył
3	Przyrząd do demonstracji powstawania brył obrotowych	1 szt.	Przyrząd wraz z kompletem plastikowych ramek służy do demonstracji powstawania brył obrotowych. Skład zestawu: * stelaż z ramieniem do mocowania ramek * osłona * zasilacz * komplet plastikowych ramek - 16 sztuk waga: 2,60 kg
4	Siatki brył i figur geometrycznych	1 zestaw	Komplet elementów do budowy szkieletów brył -Wielkość otworów w kulkach pozwala łączyć je ze sobą za pomocą patyczków pod różnymi kątami. Dzięki temu można tworzyć nie tylko graniastosłupy i ostrosłupy, lecz także bryły ścięte. Utworzone przez uczniów modele posłużą do omawiania pojęć geometrycznych, tj. krawędź, bok, powierzchnia, objętość, kąt itp. Otwory w kulkach rozmieszczono w bardzo przejrzysty sposób, ułatwiający manipulację nawet najmłodszym uczniom. Elementy wyróżniają się wysoką jakością wykonania, łatwo je złączyć, a łączenie jest trwałe. Zestaw do budowy brył geometrycznych Wielkość otworów w kulkach pozwala łączyć je ze sobą za pomocą patyczków pod różnymi kątami. Dzięki temu można tworzyć nie tylko graniastosłupy i ostrosłupy, lecz także bryły ścięte. Utworzone przez uczniów modele posłużą do omawiania pojęć geometrycznych, tj. krawędź, bok, powierzchnia, objętość, kąt itp. Otwory w kulkach rozmieszczono w bardzo przejrzysty sposób, ułatwiający manipulację

			nawet najmłodszym uczniom. Elementy wyróżniają się wysoką jakością wykonania, łatwo je złączyć, a łączenie jest trwałe. Zawartość zestawu: • 180 kolorowych kulek o średnicy 1,6 cm (każda kulka posiada 26 otworów) • 180 patyczków o długości od 1,6 do 7,5 cm • wykonane z solidnego tworzywa
5	Tablica suchościeralna układ współrzędnych	2 szt.	Tablica wykonana w wysokim standardzie z materiałów wysokiej jakości. Rama aluminiowa anodowana, narożniki plastikowe. Do pisania markerami suchościeralnymi. Możliwość mocowania kartek za pomocą magnesów. Tablica z nadrukiem układu współrzędnych. Nadruk wykonany w technologii uniemożliwiającej jego usuniecie. Moduł kratki 5x5cm W komplecie zestaw mocujący wraz z instrukcją, oraz półeczka na pisaki. Rozmiar: 85x100cm
6	Zestawy tablicowe/ plansze dydaktyczne	1 zestaw	Magnetyczne koła o średnicy 20cm każde - 9 szt. podzielone na ułamki 1 , 1/2 , 1/3 , 1/4 , 1/5 , 1/6 , 1/8 , 1/10 , 1/12 . Każde koło w innym kolorze
7	Liczydło dydaktyczne	1 szt.	Oprócz typowego liczydła, częścią składową wyrobu jest biała tablica. Można na niej pisać mazakami. Można też podawać zadania i wyniki korzystając z tabliczek ze znakami i cyframi. Tabliczki mocowane są na tablicy dzięki magnesom. Liczydło z tablicą magnetyczną ustawione jest na gumowych stopkach. Wymiary - 1200 x 1000 mm Ciężar - 14 kg
8	Zestaw miar	1 zestaw	Mierzenie długości - rabatowy zestaw miar Pomiary długości to czynność, która towarzyszy nam przez całe życie, tak więc bardzo ważne jest przyswojenie przez uczniów różnych technik dokonywania tego podstawowego pomiaru i zaznajomienie ze skalami pomiaru i sposobami ich praktycznego wykonywania. Powyższemu celowi będzie służył nasz zestaw pomiarowy składający się z: W SKŁAD ZESTAWU WCHODZĄ: W zakresie od 1 cm do 100 cm z uwzględnieniem zaznaczonych na skali decymetrów, miara sztywna - linijka wykonana ze sklejki liściastej - magnetyczna - stosowana powszechnie w szkołach jako tzw. przymiar tablicowy. W zakresie od 1 cm do 200 cm miara metalowa rozwijana, stosowna

			powszechnie w pracach montażowych. W zakresie od 1 cm do 20 metrów miara taśmowa giętka zwijana stosowana przy pomiarach wielkogabarytowych, obmierzaniu powierzchni w obiektach zamkniętych i na terenie otwartym. W zakresie od 1 m do nieskończoności. Koło metryczne z sygnałem dźwiękowym - charakterystyczne kliknięcie, które daje się słyszeć, gdy koło pokona odległość 1 metra. Dane handlowe: model produktu: PHU288 waga zestawu: ok. 1,5 kg
9	Zestaw przyrządów do mierzenia jednostek i objętości	1 zestaw	Zestaw 6 różnych pojemników-brył o jednakowej wysokości 11 cm, wykonanych z przezroczystego plastiku: 2 walce, 2 prostopadłościany, 2 graniastosłupy trójkątne. Wszystkie posiadają kalibrację na ściankach pomocną w trakcie napełniania pojemników płynem lub materiałem sypkim w celu porównywania objętości. Połowa pojemników ma objętość 1 litra, pozostałe mają objętość 0,5 litra.

oferuję

wykonanie w/w usługi zgodnie z wymogami opisu przedmiotu zamówienia i zaproszenia do złożenia oferty z dnia 08.03.2018 r. SP-1.081.7.2018 za cenę brutto wraz z podatkiem VAT w złotych .....zł,

W tym podatek VAT według obowiązującej stawki ..... %.

.....

Podpis osoby uprawnionej do reprezentowania/Wykonawcy

UMOWA nr .....

zawarta w dniu ..... w Piechowicach pomiędzy:
Szkołą Podstawową nr 1 w Piechowicach reprezentowaną przez Marzenę Sąsiada –dyrektora szkoły i koordynatora projektu „Zdobywamy wiedzę" realizowanego ze środków UE w ramach RPO WD na lata 2014-2020 za pośrednictwem EFS

zwaną w dalszej treści umowy ***„Zamawiającym",***

a

.....

.....

.....

.....

zwanym w dalszej części umowy ***„Wykonawcą"***

§ 1

Zamawiający zamawia, a **Wykonawca** przyjmuje do wykonania: na zakup pomocy dydaktycznych według poniższej specyfikacji wykorzystywanych w ramach projektu „Zdobywamy wiedzę" ze środków UE w ramach RPO WD na lata 2014-2020 za pośrednictwem EFS

Lp.	*Nazwa pomocy*	*Ilość*	*Opis*
1	Zestaw matematycznych gier dydaktycznych i logicznych	8 zestawów	1. Gra strategiczna. Jej celem jest umieszczenie na planszy jak największej liczby elementów. Każdy gracz ma swój kolor i układa przed sobą komplet złożony z 21 elementów. Pierwszy ruch rozpoczyna się w rogu planszy. Każdy następny dołożony element musi dotykać rogiem tego poprzedniego. Należy tak grać, aby blokując innych powiększać swoje terytorium. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Blokus" , „Calisto" itp. 2. Celem graczy jest budowanie rzędów, składających się z kości tego samego koloru lub zawierające ten sam symbol. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Qwirkle Cubes", „Qwirkle" itp. 3. Zabawa polega na tym, że każdy z graczy wybiera jeden z sześciu obrazków i opowiada o nim w

			jednym zdaniu. Zdanie to może być cytatem, dźwiękiem, a nawet pojedyńczym słowem. Każdy z graczy ma szansę na kreatywność. Kolejnym krokiem jest wybieranie ze swoich kart przez pozostałych graczy takiej, która najbardziej pasuje do wypowiedzianego przez bajarza zdania. Następnie bajarz zbiera karty łącznie ze swoją, tasuje i rozkłada na stole. Pozostali gracze głosują, która z kart należała do bajarza. Za odpowiedzi są przyznawane punkty. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Dixit", domostwo", „Misz Masz" itp. 4. Prosta gra, stanowiąca doskonały trening pomysłowości i wyobraźni. To dziewięć ładnie wykonanych, sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji. Rzuć wszystkimi dziewięcioma kostkami. Rozpocznij swoje opowiadanie od "Dawno, dawno temu" lub jeśli wolisz "Pewnego razu". Następnie opowiedz historię w oparciu o dziewięć obrazów, które wypadły na kostkach. Zacznij od dowolnego z nich, najlepiej od tego, który jako pierwszy przykuł twoją uwagę. Nie ma złych odpowiedzi, jedyne co cię ogranicza, to twoja własna wyobraźnia. Obudź ją w sobie i daj się jej ponieść, a fantastyczne opowieści same zrodzą się w twojej głowie! Nieograniczone możliwości Możesz swą wyobraźnię ćwiczyć sam, możesz także zaprosić grupę znajomych do wspólnej zabawy. Możecie grać indywidualnie lub drużynowo. Doskonale sprawdza się w grupach o różnej liczebności i w różnym wieku. Kto w waszym gronie najbardziej zaimponuje pozostałym pomysłowością, wyobraźnią i umiejętnością snucia pasjonujących opowieści? Dla lepszego zobrazowania

			potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Story Cubes", „Dawno, dawno temu", „Wymyśl to" itp. 5. Matematyka Patrz uważnie na kartę przez 10 sekund. Zapamiętaj kolory, kształty i inne szczegóły przedstawione na pięknych obrazkach. Odwróć kartę i odpowiedz na wszystkie pytania (odpowiedzi zapisz na kartce papieru). Jeśli odpowiedziałeś poprawnie na wszystkie pytania możesz zatrzymać kartę. Jeśli jakaś odpowiedź jest błędna odkładasz kartę do pudełka. Zobacz ile kart uda Ci się zdobyć w 10 minut. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Brainbox: Matematyka", „Double" itp. 6. Gra rozwijająca refleks, czyli skraca czas reakcji i przyspiesza tempo pracy, kiedy graczowi pozostanie tylko jedna karta lub odwrotnie zmusza do uważnego obserwowania graczy aby przyłapać ich wcześniej, że mają ostatnią kartę. Opóźnienie może gracza sporo kosztować, bo inny uczestnik jeśli to spostrzeże zmusza go do wzięcia kolejnych 2 kart i oddala perspektywę wygranej. O sukcesie w tej grze decyduje też myślenie strategiczne przy podejmowaniu decyzji jaką kartę wyłożyć w danej rundzie jeśli gracz ma do wyboru kilka opcji. Musi wybrać odpowiedni moment kiedy najlepiej użyć kart akcyjnych żeby pogrążyć rywali, bo karty te mówią co musi zrobić gracz następny w kolejności, albo dają temu graczowi możliwość zmiany koloru (karta „wybierz kolor"). Konieczność zapamiętania wszystkich reguł gry jest okazją do trenowania pamięci i koncentracji uwagi. Natomiast akcyjne karty zestawu rozwijają szczególnie pamięć wzorkową, ponieważ wymagają zapamiętania, co oznaczają przedstawione na

			nich symbole. Tylko niektóre z nich są trochę spójne z treścią, np. owal z czterema kolorowymi ćwiartkami symbolizujący „wybierz kolor" lub znak „+2" oznaczający „weź dwie". Większość posługuje się znakami umownymi, dalekimi od komunikowanej treści, np. skorupa żółwia informująca o „ataku zespołowym" lub przekreślone koło oznaczające „postój". Dorosłym ten ostatni symbol może kojarzyć się ze znakiem drogowym „zakaz wjazdu", ale graficznie nie jest z nim tożsamy. Dzieci w ogóle jeszcze nie posiadają takiej wiedzy i muszą przy zapamiętywaniu symboli wykorzystywanych w grze bazować na spostrzegawczości i pamięci wzrokowej. Gra zachęca do wytrwałości, ponieważ zdobycie 500 punktów wymaga zazwyczaj rozegrania kilku rund po kolei. Zaletą gry jest możliwość uczestniczenia w niej jednorazowo większej liczby uczestników, bo dopuszcza grę nawet w 10 osób. Poza tym można z powodzeniem modyfikować grę rezygnując z części kart (np. akcyjnych) i zasad (różne warianty obliczania punktów i decydowania o wygranej), w zależności od poziomu wieku głównych uczestników. Dzięki tym modyfikacjom może być „odświeżana" i na nowo budzić zainteresowanie nawet tych, którzy już kilkukrotnie w nią grali i oczekują czegoś nowego. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytoczamy przykładowo gry: „Uno", „Solo" itp. 7. Gra świetnie nadaje się do nauki szybkiego liczenia przez młodsze dzieci i wyrabia spostrzegawczość oraz refleks! Całej rodzinie dostarcza wesołej zabawy!!! Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Halli Galli", „Prawo Dżungli" itp. 8. Jedna z najstarszych łamigłówek.

			Wymyślona w Chinach ok. .3000 lat temu. Idealnie rozwija geometryczną wyobraźnię. Od zabaw kształtem poprzez pojęcie figur równoważnych, tangram stanowić może idealny pomost do zaawansowanej nauki geometrii. Dziś Internet kipi od tangramowych ludzików, wizerunków zwierząt i szeregu wymyślnych kształtów. Tangram to kwadrat, który składa się z 7 części, tzw. Tanów, które układamy, kierując się poniższymi regułami: Elementy tangramu można odwracać ale nie mogą one zachodzić na siebie …a w danej układance należy wykorzystać wszystkie 7 części. Tangram magnetyczny pozwala nauczycielowi na zaprezentowanie na dużej tablicy zasad łamigłówki, gdyż wszystkie elementy idealnie przylegają do standartowych tablic szkolnych. Pomoc wykonana jest z dwustronnie kolorowej folii magnetycznej. Nie ma więc obaw iż magnesy np. oderwą się. W każdym komplecie znajdują się trzy różnokolorowe warstwy: 1.Kolor niebieski 2.Kolor żółty 3.Kolor czerwony. Tworzą one trzy kwadraty o boku 20 cm Równocześnie na jednej tablicy może rywalizować w układance trzech uczniów. Dla lepszego zobrazowania potrzeb Zamawiającego przytaczamy przykładowo gry: „Tangram tablicowy magnetyczny", „Tangram" itp.
2	Bryły geometryczne	1 zestaw	Przeźroczyste bryły o dużych wymiarach umożliwiają demonstrację całej klasie. Posiadają one podstawy zaakcentowane kolorystycznie (lecz również przeźroczyste). Przyjęte kolory podstaw nie są przypadkowe, lecz są zgodne z barwami pełnych brył w zestawie "Duże bryły geometryczne" (nr 150-1210), co umożliwia uczniom wizualne zapamiętanie i kojarzenie kształu podstawy z rodzajem bryły.

			Dodatkowym atutem zestawu są ruchome podstawy, stąd też każdą bryłę można "otworzyć". Pozwala to na eksperymentalne doświadczanie objętości - wystarczy nasze bryły napełnić wodą lub materiałem sypkim (np. kaszą lub ryżem). **Spis brył:** □ kula □ półkula □ walec □ stożek □ sześcian □ prostopadłościan □ graniastosłup trójkątny □ graniastosłup sześciokątny □ czworościan □ ostrosłup o podstawie kwadratu Bryły wykonane są z trwałego i estetycznego tworzywa. Wysokość brył wynosi około 15 cm. » **Zastosowanie:** □ poznanie kształtu podstawowych brył geometrycznych □ doświadczalne mierzenie i porównywanie objętości □ mierzenie pola powierzchni brył
3	Przyrząd do demonstracji powstawania brył obrotowych	1 szt.	Przyrząd wraz z kompletem plastikowych ramek służy do demonstracji powstawania brył obrotowych. Skład zestawu: * stelaż z ramieniem do mocowania ramek * osłona * zasilacz * komplet plastikowych ramek - 16 sztuk waga: 2,60 kg
4	Siatki brył i figur geometrycznych	1 zestaw	Komplet elementów do budowy szkieletów brył -Wielkość otworów w kulkach pozwala łączyć je ze sobą za pomocą patyczków pod różnymi kątami. Dzięki temu można tworzyć nie tylko graniastosłupy i ostrosłupy, lecz także bryły ścięte. Utworzone przez uczniów modele posłużą do omawiania pojęć geometrycznych, tj. krawędź, bok, powierzchnia, objętość, kąt itp. Otwory w kulkach rozmieszczono w bardzo przejrzysty

			sposób, ułatwiający manipulację nawet najmłodszym uczniom. Elementy wyróżniają się wysoką jakością wykonania, łatwo je złączyć, a łączenie jest trwałe. Zestaw do budowy brył geometrycznych Wielkość otworów w kulkach pozwala łączyć je ze sobą za pomocą patyczków pod różnymi kątami. Dzięki temu można tworzyć nie tylko graniastosłupy i ostrosłupy, lecz także bryły ścięte. Utworzone przez uczniów modele posłużą do omawiania pojęć geometrycznych, tj. krawędź, bok, powierzchnia, objętość, kąt itp. Otwory w kulkach rozmieszczono w bardzo przejrzysty sposób, ułatwiający manipulację nawet najmłodszym uczniom. Elementy wyróżniają się wysoką jakością wykonania, łatwo je złączyć, a łączenie jest trwałe. Zawartość zestawu: • 180 kolorowych kulek o średnicy 1,6 cm (każda kulka posiada 26 otworów) • 180 patyczków o długości od 1,6 do 7,5 cm • wykonane z solidnego tworzywa
5	Tablica suchościeralna układ współrzędnych	2 szt.	Tablica wykonana w wysokim standardzie z materiałów wysokiej jakości. Rama aluminiowa anodowana, narożniki plastikowe. Do pisania markerami suchościeralnymi. Możliwość mocowania kartek za pomocą magnesów. Tablica z nadrukiem układu współrzędnych. Nadruk wykonany w technologii uniemożliwiającej jego usuniecie. Moduł kratki 5x5cm W komplecie zestaw mocujący wraz z instrukcją, oraz półeczka na pisaki. Rozmiar: 85x100cm
6	Zestawy tablicowe/ plansze dydaktyczne	1 zestaw	Magnetyczne koła o średnicy 20cm każde - 9 szt. podzielone na ułamki 1 , 1/2 , 1/3 , 1/4 , 1/5 , 1/6 , 1/8 , 1/10 , 1/12 . Każde koło w innym kolorze
7	Liczydło dydaktyczne	1 szt.	Oprócz typowego liczydła, częścią składową wyrobu jest biała tablica. Można na niej pisać mazakami. Można też podawać zadania i wyniki korzystając z tabliczek ze znakami i cyframi. Tabliczki mocowane są na tablicy dzięki magnesom. Liczydło z tablicą magnetyczną ustawione jest na gumowych stopkach. Wymiary - 1200 x 1000 mm

			Ciężar - 14 kg
8	Zestaw miar	1 zestaw	Mierzenie długości - rabatowy zestaw miar Pomiary długości to czynność, która towarzyszy nam przez całe życie, tak więc bardzo ważne jest przyswojenie przez uczniów różnych technik dokonywania tego podstawowego pomiaru i zaznajomienie ze skalami pomiaru i sposobami ich praktycznego wykonywania. Powyższemu celowi będzie służył nasz zestaw pomiarowy składający się z: W SKŁAD ZESTAWU WCHODZĄ: W zakresie od 1 cm do 100 cm z uwzględnieniem zaznaczonych na skali decymetrów, miara sztywna - linijka wykonana ze sklejki liściastej - magnetyczna - stosowana powszechnie w szkołach jako tzw. przymiar tablicowy. W zakresie od 1 cm do 200 cm miara metalowa rozwijana, stosowna powszechnie w pracach montażowych. W zakresie od 1 cm do 20 metrów miara taśmowa giętka zwijana stosowana przy pomiarach wielkogabarytowych, obmierzaniu powierzchni w obiektach zamkniętych i na terenie otwartym. W zakresie od 1 m do nieskończoności. Koło metryczne z sygnałem dźwiękowym - charakterystyczne kliknięcie, które daje się słyszeć, gdy koło pokona odległość 1 metra. Dane handlowe: model produktu: PHU288 waga zestawu: ok. 1,5 kg
9	Zestaw przyrządów do mierzenia jednostek i objętości	1 zestaw	Zestaw 6 różnych pojemników-brył o jednakowej wysokości 11 cm, wykonanych z przezroczystego plastiku: 2 walce, 2 prostopadłościany, 2 graniastosłupy trójkątne. Wszystkie posiadają kalibrację na ściankach pomocną w trakcie napełniania pojemników płynem lub materiałem sypkim w celu porównywania objętości. Połowa pojemników ma objętość 1 litra, pozostałe mają objętość 0,5 litra.

na wskazany adres:

1. Szkoła Podstawowa nr 1
   ul. Szkolna 6
   58-573 Piechowice

1. Przedmiot umowy winien być fabrycznie nowy, nieużywany, nieuszkodzony, nieobciążony prawami osób trzecich oraz winien spełniać normy bezpieczeństwa oraz parametry określone w Specyfikacji Istotnych Warunków Zamówienia.

2. Dostawa nastąpi w ramach wynagrodzenia **Wykonawcy** o którym mowa w § 4 ust. 1 umowy, w opakowaniu firmowym odpowiadającym właściwościom sprzętu, zapewniającym jego całość i nienaruszalność.

§ 2

1. **Wykonawca** zobowiązuje się dostarczyć przedmioty umowy w terminie do 20 kwietnia 2018 r. . **Wykonawca** i **Zamawiający** dokonają protokolarnego odbioru zgodnie z parametrami określonymi w Specyfikacji Istotnych Warunków Zamówienia i ofercie **Wykonawcy**.

2. Osobą do kontaktu ze strony **Zamawiającego** jest Pani Marzena Sąsiada dyrektor szkoły i koordynator projektu

§ 3

1. **Wykonawca** zobowiązuje się wykonać przedmiot umowy z należytą starannością, zgodnie z obowiązującymi przepisami, normami oraz postanowieniami umowy.

2. W razie nie wykonania przez **Wykonawcę** warunków zawartych w ust. 1 przez **Zamawiającego**, **Zamawiający** może od umowy odstąpić, a **Wykonawca** zobowiązany będzie do zapłaty kary umownej określonej w § 5 Jeżeli szkoda przekroczy wysokość kary umownej, kupujący może dochodzić odszkodowania uzupełniającego na zasadach ogólnych.

3. **Wykonawca** dostarczy przedmiot umowy własnym transportem do miejsca odbioru przedmiotu umowy wskazanego przez **Zamawiającego** na terenie Gminy Miejskiej Piechowice, Szkoła Podstawowa nr 1, ul. Szkolna 6, 58-573 Piechowice.

4. **Wykonawca** i **Zamawiający** dokonują protokolarnego odbioru przedmiotu umowy zgodnie z parametrami określonymi w Specyfikacji Istotnych Warunków Zamówienia i ofercie **Wykonawcy.**

5. Integralną część protokołu odbioru stanowią dokumenty dotyczące sprzętu, a mianowicie: certyfikaty jakości, dokumentacja techniczna, gwarancje, instrukcje obsługi w języku polskim, instrukcje dotyczące eksploatacji itp.

6. W przypadku stwierdzenia przez **Zamawiającego**, że **Wykonawca** dostarczył przedmiot umowy niezgodny z opisem zawartym w ofercie lub sprzęt jest niekompletny lub posiada ślady zewnętrzne uszkodzenia albo inne wady, **Zamawiający** odmówi jego odbioru, określając w protokole przyczyny odmowy odbioru.

§ 4

1. Łączny koszt usługi

   ustala się na kwotę : ..... PLN brutto

   (słownie: ..... PLN)

2. **Zamawiający** zobowiązany jest do zapłaty ceny usługi, o której mowa w ust. 1 po dostarczeniu i odbiorze przedmiotu umowy w terminie 7 dni od dnia otrzymania przez **Zamawiającego** prawidłowo wystawionej przez **Wykonawcę** faktury VAT.

3. **Zamawiający** upoważnia **Wykonawcę** do wystawienia powyższej faktury bez podpisu **Zamawiającego.**

§ 5

1. Wykonawca jest zobowiązany do zapłaty kary umownej na rzecz **Zamawiającego** w wysokości 20% wynagrodzenia brutto określonego w § 4 umowy w przypadku odstąpienia od umowy przez **Zamawiającego** z przyczyn leżących po stronie **Wykonawcy.**

2. W przypadku opóźnienia **Wykonawcy** w realizacji umowy zgodnie z terminem wskazanym w § 2 ust. 1 **Wykonawca** będzie zobowiązany do zapłaty kary umownej w wysokości 0,5% wynagrodzenia brutto określonego w § 4 umowy za każdy dzień opóźnienia.

§ 6

Ewentualne spory mogące wyniknąć w trakcie wykonania przedmiotowej umowy, w przypadku niemożliwości ich polubownego rozwiązania będą rozpatrywane przez sąd właściwy miejscowo dla siedziby Zamawiającego.

§ 7

Wszelkie zmiany niniejszej umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.

§ 8

W sprawach nieuregulowanych stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego.

§ 9

Umowę niniejszą sporządza się w 3 jednobrzmiącym egz. - 1 egz. dla wykonawcy i 2 egz. dla zamawiającego.

ZAMAWIAJĄCY: **WYKONAWCA:**