



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Mazowsze.
serce Polski

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

RO.042.7.2015

Łomianki, dnia 7 stycznia 2015 roku

Zapytanie ofertowe nr 1.

zgodnie z Zarządzeniem Nr RAG.0050.113.2014 Burmistrza Łomianek z dnia 9 września 2014 roku w sprawie wprowadzenia do stosowania Regulaminu udzielania zamówień, których wartość nie przekracza wyrażonej w złotych równowartości kwoty 30 tysięcy euro, stosowany do projektów z dofinansowaniem ze środków unijnych.

Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych do prowadzenia zajęć w klasach V w Szkole Podstawowej nr 1 im. M. Kownackiej w Łomiankach ul. Warszawska 73, w ramach projektu pn:” Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe – „Moja przyszłość”

Gmina Łomianki, z siedzibą w Łomiankach przy ul. Warszawskiej 115, 05-092 Łomianki, NIP 118 17 68 394, REGON 013271826, reprezentowana przez Tomasza Dąbrowskiego – Burmistrza Łomianek

Kieruje zapytanie ofertowe na zakup i dostawę pomocy dydaktycznych do prowadzenia zajęć w klasach V w Szkole Podstawowej nr 1 im. M. Kownackiej w Łomiankach ul. Warszawska 73, w ramach projektu pn:” Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe – „Moja przyszłość”, dofinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytet IX Rozwój wykształcenia i kompetencji w regionach, Działanie 9.1. Wyrównywanie szans edukacyjnych i zapewnienie wysokiej jakości usług edukacyjnych świadczonych w systemie oświaty, Poddziałanie 9.1.2. Wyrównywanie szans edukacyjnych uczniów z grup o utrudnionym dostępie do edukacji oraz zmniejszanie różnic w jakości usług edukacyjnych.

Łomianki, styczeń 2015 rok



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

I. Opis przedmiotu zamówienia:

Przedmiotem zamówienia jest na zakup i dostawa pomocy dydaktycznych do prowadzenia zajęć w Szkole Podstawowej nr 1 im. M. Kownackiej w Łomiankach ul. Warszawska 73, w ramach projektu pn:” Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe – „Moja przyszłość”, wraz z wszelkimi kosztami, jakie poniesie Wykonawca z tytułu należytej realizacji przedmiotu zamówienia, a w szczególności z kosztami: dostarczenia, załadunku, rozładunku przedmiotu zamówienia, ubezpieczenia transportu przedmiotu umowy do czasu odbioru, gwarancji jakości na dostarczony towar.

Pomoce dydaktyczne mają być: fabrycznie nowe, wolne od wad, oryginalnie zapakowane oraz dopuszczone do stosowania w placówkach oświatowych, spełniające wszelkie wymagania określone w obowiązującym prawie. Zamawiający wymaga zapewnienia realizacji dostawy wszystkich niżej wymienionych pozycji pomocy.

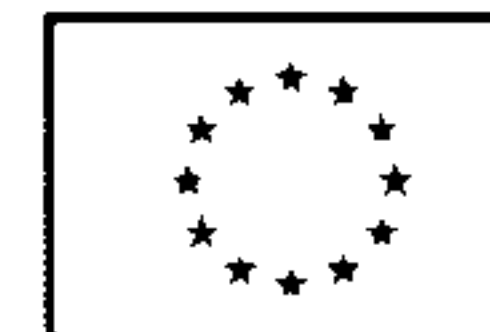
Pomoce dydaktyczne mają być objęte gwarancją nie krótszą niż gwarancja producenta.

Jeżeli w szczegółowym wykazie pomocy dydaktycznych wskazano, że do realizacji niniejszego zamówienia należy dostarczyć produkty konkretnych producentów lub podano nazwę własną produktu, Zamawiający informuje, że dopuszcza dostawę produktów, jakościowo równoważnych spełniających równoważne parametry. Przez produkty równoważne Zamawiający rozumie produkty jednorodne pod względem dydaktycznym, o parametrach takich samych lub wyższych w stosunku do wskazanych w wykazie.

W przypadku niedostępności na rynku (*w momencie realizacji zamówienia*), którejś z pozycji, Zamawiający dopuszcza zaoferowanie przez Wykonawcę innej pozycji równoważnej merytorycznie i cenowo, jednak winna być ona zaakceptowana przez Zamawiającego.

Podczas dokonywania odbioru dostawy, przeprowadzona zostanie weryfikacja parametrów, mająca na celu wykazanie Zamawiającemu, że dostarczony przedmiot umowy spełnia wymagania określone w zamówieniu. Z czynności odbioru przedstawiciele stron spiszą protokół odbioru. Odbiór uważa się za dokonany, jeżeli protokół odbioru będzie podpisany przez obie strony, bez uwag.

Wykonawca zobowiązany jest dostarczyć własnym transportem i na własny koszt pomoce dydaktyczne.



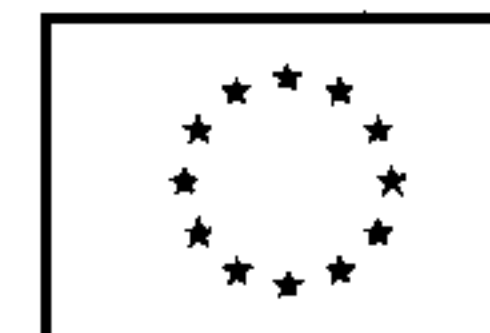
Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

Zestawienie pomocy dydaktycznych dla Szkoły Podstawowej nr 1 w Łomiankach ul. Warszawska 73 05-092 Łomianki					
Lp	Nazwa	Opis		j.m.	Ilość
1	Planowanie kariery czyli jak wybrać zawód	<p>Film z cyklu: DORADZTWO ZAWODOWE</p> <p>Czy są zawody lepsze i gorsze? Owszem są. Zły zawód to taki, w którym człowiek nie rozwija swojej osobowości, nie wykorzystuje najmocniejszych cech charakteru. Z reguły jest to zawód wybrany przypadkowo. Zły zawód to także taki, na który nie ma zapotrzebowania. A jaki zawód jest dobry? A właściwie – jaki zawód jest dobry dla Ciebie? Na to pytanie odpowiedzi udzielić Ci właśnie ten film.</p> <p><u>Tematyka filmu:</u></p> <p>Czynniki psychologiczne wpływające na wybór zawodu: cechy charakteru, zdolności i umiejętności, motywacje, predyspozycje. Sześć typów osobowości i odpowiadające im zawody. Czynniki środowiskowe wpływające na wybór zawodu: rodzina, miejsce zamieszkania, szkoła, rówieśnicy. Wpływ rozwoju techniki i zmiany stylu życia na rynek pracy i powstawanie nowych zawodów. Przewidywane procesy na rynku pracy: wzrost znaczenia wykształcenia, wzrost zatrudnienia w sektorze usług. Zawody przyszłości. Etapy wyboru zawodu.</p> <p>Czas trwania filmu: 36 min.</p>		szt.	1
2	Kalejdoskop zawodów (10 filmów)	<p>Filmy z cyklu: DORADZTWO ZAWODOWE</p> <p>Filmowa prezentacja ponad 100 zawodów. Zawody o ustabilizowanym popycie na rynku pracy, zawody najchętniej wybierane oraz nowe zawody z przyszłością. Na dziesięciu płytach, poświęconych dziesięciu branżom dajemy odpowiedź na pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Na czym polega praca w danym zawodzie? • Jakich predyspozycji zawód ten wymaga? • Jakie są jego plusy i minusy? • Gdzie zdobyć potrzebne wykształcenie? <p>Prezentacja zawodów wolna od stereotypów. Prawdziwe miejsca pracy. Rzeczywiste sytuacje.</p> <p>Przewodnikami po ścieżkach karier są znani prezenterzy telewizyjni: Adriana Niecko i Sławomir Siezieniewski.</p>		szt.	1



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

3	English paperchase - gra językowa	<p>English Paperchase to gra językowa o tematyce cywilizacyjno-kulturowej, w której gracze poznają charakterystyczne miejsca, zabytki, postaci, wytwory kultury i specjalności kulinarne krajów anglojęzycznych aktywnie rozwijając swoją znajomość języka angielskiego na poziomie A2.</p> <p>Cele językowe: poznawanie elementów cywilizacji i kultury Wielkiej Brytanii i krajów anglojęzycznych</p> <p>Przedział wiekowy: dzieci od 7 roku życia, młodzież, dorośli</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> -66 kart ze zdjęciami wybranych miejsc, zabytków, postaci i kulinariów charakterystycznych dla Wielkiej Brytanii i krajów anglojęzycznych, -66 kart z opisami odnoszącymi się do obrazków (po 5 wskazówek na każdej karcie), -instrukcję w języku angielskim. <p>Format 21,5x14,5 cm Opakowanie: kartonowe pudełko, folia</p>	szt.	2
4	Pack your bag - gra językowa	<p>Pack your bag jest grą językową służącą do nauki angielskich nazw części garderoby, przedmiotów, rzeczy osobistych i akcesoriów zabieranych w podróż i stanowiących typową zawartość walizki, plecaka lub torby podróżnej.</p> <p>Charakter gry: Bingo</p> <p>Poziom trudności: A1-A2</p> <p>Cele językowe: nauka podstawowych nazw części garderoby, przedmiotów, kosmetyków i akcesoriów podróżnych w języku angielskim (66 wyrazów)</p> <p>Przedział wiekowy: dzieci od 7 roku życia, młodzież, dorośli</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> -36 plansz z umieszczonymi po jednej stronie przykładowymi listami rzeczy do spakowania oraz ilustracjami różnych ubrań, przedmiotów i akcesoriów, -66 kart z ilustracjami ubrań, przedmiotów i akcesoriów oraz ich nazwami, -instrukcję w języku angielskim. <p>Format 21,5x14,5 cm Opakowanie: kartonowe pudełko, folia</p>	szt.	2
5	Sentence maker – gra językowa	<p>Sentence Maker! to planszowa gra językowa o tematyce podróżniczej, w której gracze uczestnicząc w niebezpiecznej eskapadzie w głąb dżungli, ćwiczą budowanie zdań w języku angielskim z użyciem wylosowanych czasowników, trybów zdań i wyrażen czasowych.</p> <p>Charakter gry: Planszowa</p> <p>Poziom trudności: A2-B1</p> <p>Cele językowe: budowanie zdań w języku angielskim z użyciem różnych czasowników, wyrażen czasowych i trybów</p> <p>Przedział wiekowy: dzieci od 7 roku życia, młodzież, dorośli</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> -planszę do gry, -66 kart, -trzy kostki do gry: -z numerami oznaczającymi liczbę pól, o które ma przeskoczyć pionek, -z zaimkami osobowymi, -z trybami zdania. -instrukcję w języku angielskim. <p>Format 21,5x14,5 cm Opakowanie: kartonowe pudełko, folia</p>	szt.	2



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

6	My shopping list – gra językowa	<p>My Shopping List jest grą językową służącą do nauki nazw artykułów spożywczych w języku angielskim oraz wyrażen związanych z ich kupowaniem i różnym zastosowaniem.</p> <p>Charakter gry: Bingo</p> <p>Poziom trudności: A1-A2 lub wyższy</p> <p>Gra oferuje możliwość prowadzenia rozgrywki na poziomie A1, A2 lub wyższym (w zależności od obranego przez nauczyciela wariantu rozgrywki). Do dyspozycji graczy jest 36 plansz z umieszczonymi po jednej stronie przykładowymi listami zakupów oraz zdjęciami różnych artykułów spożywczych po drugiej stronie. Zdjęcia artykułów spożywczych wraz z ich nazwami umieszczone zostały ponadto na załączonej talii 66 kart (karty te oprócz swojej pierwotnej funkcji mogą służyć również jako typowe karty obrazkowe o charakterze flashcards do nauki słownictwa).</p> <p>Cele językowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> -nauka nazw produktów żywnościowych, -nauka rzeczowników policzalnych i niepoliczalnych, -nauka słownictwa i wyrażen związanych z robieniem zakupów, -samodzielne budowanie wypowiedzi ustnej. <p>Przedział wiekowy: dzieci od 8 roku życia, młodzież, dorośli.</p> <p>Dodatkowa kostka: Gra wzbogacona została o nowe warianty rozgrywek dzięki zastosowaniu dodatkowej kostki rozszerzającej zakres edukacyjny gry.</p> <p>Rozszerzona instrukcja: Do gry dołączono rozbudowaną instrukcję w języku polskim zawierającą:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wprowadzenie metodyczne dla nauczycieli, rodziców oraz samych graczy, • rozbudowane scenariusze rozgrywek, • propozycje zabaw i ćwiczeń edukacyjnych, • przeznaczony do kopiowania praktyczny słowniczek nazw artykułów spożywczych używanych w grze wraz z tłumaczeniem na język polski i transkrypcją fonetyczną. <p>Instrukcja w języku polskim to również udogodnienie dla osób nie znających języka obcego w stopniu wystarczającym do zapoznania się z oryginalną, obcojęzyczną wersją instrukcji, a także możliwość samodzielnego pokierowania zabawami językowo-edukacyjnymi z dziećmi lub rówieśnikami. Gra opracowana została w oparciu o kryteria Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (Common European Framework of Reference for Languages) - poziom A1-A2</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> -36 plansz z umieszczonymi po jednej stronie przykładowymi listami zakupów oraz ilustracjami różnych artykułów spożywczych po drugiej, -66 kart z ilustracjami produktów spożywczych i ich nazwami, -16-stronicową instrukcję w języku angielskim opisującą blisko dziesięć różnych sposobów wykorzystania gry, a ponadto prezentującą przepis na typowe angielskie kanapki oraz quiz dotyczący ciekawostek związanych z tradycjami kulinarnymi Wielkiej Brytanii, -dodatkową kostkę do gry, -rozbudowaną instrukcję w języku polskim. <p>Format 21,5x14,5 cm</p>	szt.	2
---	------------------------------------	---	------	---



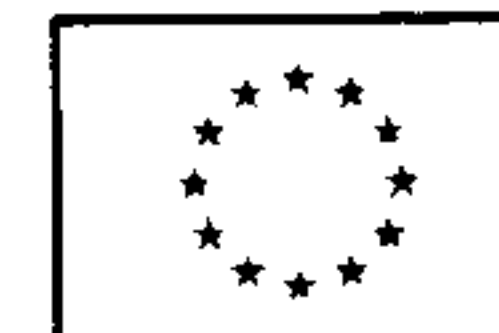
Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

		Opakowanie: eleganckie kartonowe pudełko, folia		
7	Who's who? – gra językowa	<p>Who's Who? jest grą językową ukierunkowaną na naukę słownictwa angielskiego związanego z opisem cech wyglądu fizycznego. Gra polega na losowaniu kart z wizerunkami osób i zadawaniu przez inne osoby, lub resztę grupy pytań dotyczących cech wyglądu tych osób.</p> <p>Charakter gry: Gra w karty</p> <p>Poziom trudności: A2</p> <p>Cele językowe: nauka słownictwa i wyrażen związanych z opisem cech wyglądu fizycznego</p> <p>Przedział wiekowy: dzieci od 7 roku życia, młodzież, dorośli</p> <p>Dodatkowa kostka: Gra wzbogacona została o nowe warianty rozgrywek dzięki zastosowaniu dodatkowej kostki rozszerzającej zakres edukacyjny gry.</p> <p>Rozszerzona instrukcja: Do gry dołączono rozbudowaną instrukcję w języku polskim zawierającą:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wprowadzenie metodyczne dla nauczycieli, rodziców oraz samych graczy, • rozbudowane scenariusze rozgrywek, • propozycje zabaw i ćwiczeń edukacyjnych. <p>Instrukcja w języku polskim to również udogodnienie dla osób nie znających języka obcego w stopniu wystarczającym do zapoznania się z oryginalną, obcojęzyczną wersją instrukcji, a także możliwość samodzielnego pokierowania zabawami językowo-edukacyjnymi z dziećmi lub rówieśnikami.</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> -66 ilustrowanych kart (dwie talie kart z identycznymi obrazkami) -broszurę metodyczną w języku angielskim opisującą reguły gry i różne scenariusze prowadzenia rozgrywki oraz zawierającą sugestie dotyczące możliwych sposobów wykorzystania gry w trakcie zajęć, -dodatkową kostkę do gry, -rozbudowaną instrukcję w języku polskim. <p>Format 21,5x14,5 cm</p> <p>Opakowanie: eleganckie kartonowe pudełko, folia</p>	szt.	2
8	Lingua Ludica – gra językowa	<p>Lingua Ludica - Learn English by playing jest doskonałą dynamiczną grą zespołowo-drużynową o jasnych i czytelnych zasadach stworzoną z myślą o tych wszystkich, którzy pragną pogłębić swoją znajomość języka angielskiego nie zapominając jednocześnie o dobrej zabawie.</p> <p>Gra składa się z:</p> <ul style="list-style-type: none"> -540 kart podzielonych na 6 kategorii na 3 poziomach trudności -planszy -klepsydry -kostki -4 pionków 	szt.	1
9	Wielka Góra Mądrości – gra Trefl	<p>Gra Wielka Góra Mądrości - opis produktu:</p> <p>Chcesz wzbogacić swoją wiedzę przyrodniczą? a może jesteś znawcą świata zwierząt? Odpowiadaj na pytania i ścigaj się z innymi graczami w wędrowce na szczyt. Gra zawiera kilka wariantów rozgrywki. Pytania są podzielone na cztery kategorie i mają różny poziom trudności. Bardzo łatwe pytania pozwolą</p>	szt.	1



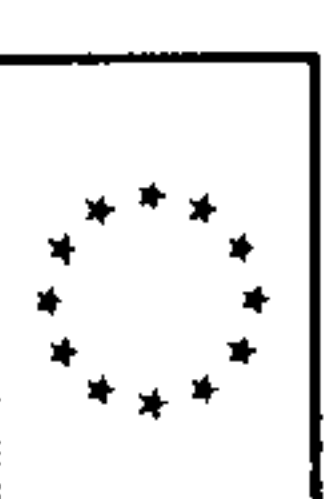
Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

		na grę młodszym dzieciom, trudniejsze wzbogacą wiedzę przyrodniczą starszych graczy. Dobra zabawa zapewniona! Wspinaj się po wiedzę i zdobądź Wielką górę mądrości! Zawartość pudełka: dwustronna plansza do gry, 110 kart z pytaniami w czterech kategoriach, 24 znaczki A B C D, 120 banknotów, 6 różnych kolorowych pionków, instrukcja. Gra przeznaczona: dla 2 do 6 osób w wieku powyżej 5 lat.		
10	Alexander Quiz Przyroda I Geografia Polski	Gra, w której uczestnicy biorą udział w emocjonującej zabawie, a jednocześnie zdobywają wiele ciekawych informacji na temat geografii i przyrody Polski. Gracze mają do dyspozycji 46 kart, na których znajdują się 184 pytania i 368 odpowiedzi. Quiz - przyroda i geografia Polski to dobry przykład łączenia zabawy z nauką. Gra dla 2-3 graczy. Wiek: 10+	szt.	1
11	Edu Mal Ukadanka krainy Polski	<ul style="list-style-type: none"> osoba układająca uczy się położenia i kształtów krain geograficznych Polski, poznaje zwierzęta i ciekawostki przyrodnicze mapa powycinana jest zgodnie z granicami krain geograficznych, zatem poszczególne krainy są oddzielnymi elementami układanki przedstawione są loga Parków Narodowych i ich lokalizacje na mapie Polski wymiary obrazka: 47x66 cm 	szt.	1
12	Przyrodnicze wędrowki po Polsce	Zapraszamy do wspaniałej gry a jednocześnie zabawy, która wypełni Twój czas na wędrowkach przyrodniczych po naszym kraju. Gra przeznaczona jest dla dzieci w wieku szkolnym, ale z powodzeniem może być rozrywką także dla młodzieży i dorosłych. Przyroda Polska, której poświęcona jest niniejsza gra, to temat obejmujący swym zakresem świat roślin, świat zwierząt, życie na wsi oraz krajobrazy z informacją o poprawnej pisowni. Wszystkie dziecięcy przedstawione są na 224 kartach z obrazkami z dołączonymi do nich pytaniami. Gra polega na wylosowaniu karty i odgadnięciu, co przedstawia obrazek. Odgadywanie odbywa się przez wybranie jednej z trzech umieszczonych pod zdjęciem odpowiedzi. Udzielając właściwej odpowiedzi zatrzymujesz kartę z odgadniętym obrazkiem i zdobywasz tym samym punkt. Prawidłowe odpowiedzi umieszczone są na karcie prawidłowych odpowiedzi dołączonej do gry. Gra jest doskonałą formą sprawdzenia wiadomości o środowisku przyrodniczym Polski, może też służyć jako pomoc w nauce na lekcjach przyrody i geografii. Zawartość pudełka: 224 karty Gra przeznaczona: dla dzieci powyżej 5 lat	szt.	1
13	Było sobie życie quiz z kołem fortuny	Czy widziałeś kultowe bajki Alberta Barille "Było sobie życie"? Jeżeli tak, to wiesz już dużo na temat funkcjonowania ludzkiego organizmu. Wiesz również, że Mistrz i jego przyjaciele zawsze służą pomocą, a przede wszystkim rozległą wiedzą. Dołącz do bohaterów filmu, którzy zapraszają Cię do wspaniałej zabawy z kołem... fortuny. Liczba graczy: 2 i więcej	szt.	1



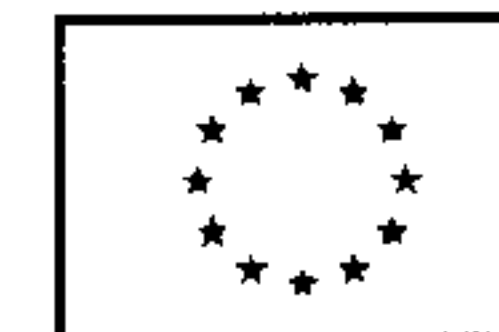
Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

		<p>Wiek graczy: od 7 lat Czas gry: 20 min. Edycja: polska Instrukcja: polska Wymiary pudełka: 135x135x55 mm PUDEŁKO ZAWIERA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza z kołem fortuny • 45 kart • instrukcja 		
14	Było sobie życie	<p>Doskonała bajka edukacyjna dla dzieci i dorosłych, która się nie starzeje. Teraz 26 odcinków kultowego filmu w komplecie! "Było sobie życie" - serial animowany sprzed lat - jest dziś oglądany przez kolejne pokolenie. "Było sobie życie" to zabawna i pouczająca opowieść o tym, jak funkcjonuje ludzki organizm. Wraz z mistrzem przeniesiecie się w głąb ludzkiego ciała i poznacie jego skomplikowany mechanizm. Przyjrzyście się zastępom białych i czerwonych krwinek, złośliwym bakteriom i wirusom, dowiedcie się, jak transportowany jest tlen, jak działa układ odpornościowy, a jak trawienny. "Było sobie życie" to edukowanie w najlepszy z możliwych sposobów. Będzie zabawnie, czasem groźnie, ale na pewno emocjonująco. I mądrze. 26 odcinków na 6 płytach DVD.</p>	szt.	1
15	Była sobie ziemia	<p>Ciekawy cykl filmów edukacyjnych dla dzieci i młodzieży, o tym, jakie zagrożenia dla naszej planety niesie ze sobą jej nieskrępowana eksploatacja. "Była sobie Ziemia" jest kolejną serią nawiązującą do kultowej produkcji "Był sobie człowiek" i "Było sobie życie". Tym razem Mistrz wraz z zaprzyjaźnionym klubem Strażników Planety przybliży temat ekologii i pokazuje, co możemy zrobić, żeby zahamować postępujący proces wyniszczania Ziemi. Dlaczego wszyscy potrzebujemy Puszczy Amazońskiej? Skąd czerpać energię nie zanieczyszczając przy tym środowiska? Jak chronić oceany, aby nie stały się wysypiskami śmieci? "Była sobie Ziemia" w przystępny sposób odpowiada na te pytania, ukazując też, co może czekać nas i naszą planetę w przyszłości.</p>	szt.	1
16	Ciało człowieka poznaj jego sekrety i tajemnice	<p>Ta bogato ilustrowana książka przybliży tajemnice budowy i funkcjonowania człowieka. Zawiera mnóstwo rzetelnej wiedzy i ciekawostek na temat tego, jak działa i z czego składa się nasze ciało. Stanowi doskonale uzupełnienie treści zawartych w programie nauczania.</p>	szt.	1
17	Matematyka na wesoło Detektyw 11-12 lat cz.11	<p>Gra zawiera ćwiczenia rozwijające umiejętności z zakresu podstawowych działań arytmetycznych. Uczestnik gry wykonuje działania z jednostkami długości, odległości, pojemności, wagi oraz czasu. Gracz, rozwiązując zadania z wykorzystaniem waluty (złoty, grosze banknoty, monety) typu cena-ilość-wartość, rozwinięciem umiejętności dokonywania obliczeń pieniężnych.</p> <p>ZAKRES ZAGADNIENÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • dodawanie i odejmowanie liczb naturalnych z wykorzystaniem waluty • szacowanie zamalowanej części figury - procenty, ułamki dziesiętne • szacowanie wartości całej figury 	szt.	1



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

		<ul style="list-style-type: none"> • obliczanie wielokrotności liczb dziesiętnych • szyfrowanie hasła - działania na liczbach naturalnych • budowanie figur o zadanym polu powierzchni • budowanie diagramów słupkowych i liniowych <p>GRA ZAWIERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych • opcję śledzenia postępów w nauce: <ul style="list-style-type: none"> ○ rejestr wyników, ○ tablica rekordzistów • wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji • zabawy ćwiczące spostrzegawczość • stopniowalny poziom trudności zadań • pomoc w formie dźwiękowej 		
18	<p>Matematyka na wesole Wielki koncert 12-13 lat cz.13</p>	<p>Gra zawiera ćwiczenia, dzięki którym uczestnik gry pogłębi znajomość figur płaskich i przestrzennych oraz przygotowuje się do rozwiązywania zadań dotyczących obliczania pola powierzchni tych figur.</p> <p>Wykonując ćwiczenia zawarte w tej grze, uczestnik nabierze biegłości w dodawaniu liczb z zakresu od 1 do 10 000, w stosowaniu algorytmów tych działań, coraz sprawniej będzie obliczać połówki i ćwiartki liczb, a także je zapisywać. Pozna również sposoby rozwiązywania zadań z treścią i ćwiczeń z jedną niewiadomą.</p> <p>Gra zawiera ćwiczenia dotyczące określania czasu kalendarzowego i zegarowego. Uczestnik gry będzie ćwiczyć dokonywanie pomiarów i zapisywanie ich wyników w zakresie mierzenia długości i pojemności oraz ważenia. Rozwinie też umiejętność dokonywania obliczeń pieniężnych i rozwiązywania zadań typu cena-ilość-wartość.</p> <p>ZAKRES ZAGADNIENÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • obliczanie proporcjonalnych wartości liczb • odczytywanie ułamków zwykłych i dziesiętnych z osi liczbowej • znajdowanie ułamkowych części całości • przeliczanie wysokości i szerokości obiektów według podanej skali • szacowanie najmniejszej spośród trzech liczb • mnożenie i dzielenie liczb całkowitych i dziesiętnych • dzielenie ułamków dziesiętnych • znajdowanie szczegółowych elementów na większej ilustracji <p>GRA ZAWIERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych • opcję śledzenia postępów w nauce: <ul style="list-style-type: none"> ○ rejestr wyników, ○ tablica rekordzistów • wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji • zabawy ćwiczące spostrzegawczość • stopniowalny poziom trudności zadań • pomoc w formie dźwiękowej <p>Wymagania sprzętowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procesor: Pentium 600 MHz lub lepszy; • Pamięć operacyjna: 256 MB • Dysk: 60 MB HDD • Karta graficzna pracująca z rozdzielczością 1024x768 • Napęd: CD ROM/DVD 24x • Karta dźwiękowa 	szt.	1



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

19	Matematyka na wesoło Kosmiczne pogotowie 12-13 lat cz.12	<p>Gra zawiera ćwiczenia wymagające obliczania pola powierzchni, dzięki którym jej uczestnik rozwinie umiejętności z zakresu figur płaskich. Poznaje również figury przestrzenne, takie jak prostopadłościan i sześcian, kształtując w ten sposób wyobraźnię przestrzenną.</p> <p>W grze znajdują się ćwiczenia z zakresu jednostek miar (kilometr, metr, centymetr, milimetr, litr, mililitr, kilogram, gram). Dzięki rozwiązywaniu zadań z liczbami naturalnymi, dziesiętnymi oraz z ułamkami, uczestnik gry poszerza umiejętności z zakresu arytmetyki.</p> <p>Rozwiązując zadania typu cena-reszta i cena-rabat-nowa cena, gracz utrwała i rozwija umiejętność dokonywania obliczeń pieniężnych oraz poszerza rozumienie pojęcia pieniądza, wykonując wiele ćwiczeń z wykorzystaniem waluty (złoty, grosz).</p> <p>ZAKRES ZAGADNIEŃ</p> <ul style="list-style-type: none"> • obliczanie nieznanego składnika sumy • obliczenia procentowe • mnożenie i dzielenie liczb całkowitych i dziesiętnych • określanie wagi i objętości • obliczanie pola powierzchni figur płaskich • zaznaczanie na osi liczbowej ułamków zwykłych i dziesiętnych • sumowanie wybranych długości krawędzi prostopadłościanów <p>GRA ZAWIERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych • opcję śledzenia postępów w nauce: <ul style="list-style-type: none"> ○ rejestr wyników, ○ tablica rekordzistów • wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji • zabawy ćwiczące spostrzegawczość • stopniowalny poziom trudności zadań • pomoc w formie dźwiękowej <p>Wymagania sprzętowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procesor: Pentium 600 MHz lub lepszy • Pamięć operacyjna: 256 MB pamięci operacyjnej lub więcej • Dysk: 60 MB wolnego miejsca • Karta grafiki: pracująca z rozdzielczością 1024x768 	szt.	1
----	---	--	------	---

II. Wykonawca zobowiązany jest do złożenia n/w dokumentów:

1. Formularz ofertowy (wzór stanowi załącznik nr 1 do Zapytania ofertowego), podpisany przez Wykonawcę (scan).
2. Oświadczenie o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych stanowiące załącznik nr 2 do niniejszego Zapytania ofertowego (scan).

III. Opis sposobu obliczania ceny:

1. Cena oferty uwzględnia wszystkie zobowiązania, musi być podana w PLN, cyfrowo i słownie z dokładnością dwóch miejsc po przecinku.
2. Wykonawca określi wartość oferty z uwzględnieniem wszelkich kosztów niezbędnych do zrealizowania zamówienia wynikających wprost z powyższego opisu przedmiotu zamówienia.



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

3. Wykonawca jest zobowiązany do uzyskania wszelkich niezbędnych informacji, które mogą być konieczne do prawidłowej wyceny przedmiotu zamówienia i zawarcia umowy, gdyż wyklucza się możliwość roszczeń Wykonawcy związanych z błędnym skalkulowaniem ceny lub pominięciem elementów niezbędnych do prawidłowego wykonania umowy.

IV. Opis kryteriów, którymi Zamawiający będzie kierował się przy wyborze najkorzystniejszej oferty wraz z podaniem znaczenia tych kryteriów:

Kryterium:	Wartość:
Cena	100 %

Punkty przyznawane za podane kryterium będą naliczane wg wzoru:

Liczba punktów = (Cmin/Cof) x waga

Gdzie:

Cmin – najniższa cena spośród wszystkich ofert

Cof – cena podana w ofercie

Waga – 100%

V. Termin wykonania zamówienia:

Termin realizacji usługi: *do 28 stycznia 2015 r.*

Wypełniony (zeskanowany) formularz ofertowy i oświadczenie o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych należy przesłać drogą elektroniczną (mailem) na adres ewelina.pstrzoch@lomianki.pl do dnia *14* stycznia 2015 r. do godz. *14:00*

Załączniki:

1. Formularz oferty.
2. Oświadczenie o przetwarzaniu danych osobowych.



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

Załącznik nr 1

Formularz Ofertowy

Pełna nazwa Wykonawcy¹:.....

Adres Wykonawcy:.....

NIP.....REGON.....

PESEL Nr dowodu osobistego wydany przez
.....²

Nr tel:.....nr faxu.....

**Gmina Łomianki
ul. Warszawska 115
05-092 Łomianki**

Składając ofertę w odpowiedzi na zapytanie ofertowe w trybie „Regulaminu udzielania zamówień, których wartość nie przekracza wyrażonej w złotych równowartości kwoty 30 tysięcy euro, stosowany do projektów z dofinansowaniem ze środków unijnych”:

Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych do prowadzenia zajęć w klasach V w Szkole Podstawowej nr 1 im. M. Kownackiej w Łomiankach ul. Warszawska 73, w ramach projektu pn:” Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe – „Moja przyszłość”

zobowiązuję się do zrealizowania zamówienia zgodnie ze wszystkimi warunkami zawartymi w Opisie przedmiotu zamówienia na łączną kwotę:

Brutto.....zł

Słownie.....zł

Netto zł

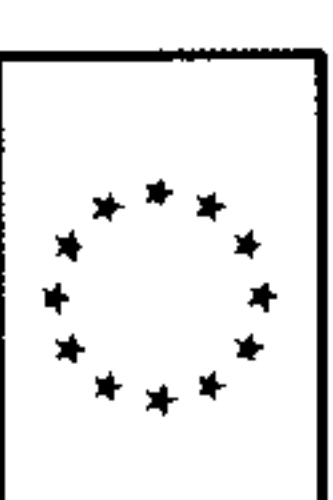
VATzł

.....
data, podpis

Kwotę oferty obliczono na podstawie kalkulacji przedstawionej poniżej :

¹ W przypadku osoby fizycznej proszę podać imię i nazwisko

² W przypadku osoby fizycznej proszę podać PESEL i nr dowodu osobistego



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

Zestawienie pomocy dydaktycznych dla Szkoły Podstawowej nr 1 w Łomiankach
ul. Warszawska 73 05-092 Łomianki

Lp.	Nazwa	Opis	j.m.	Ilość	Kwota netto	Kwota VAT	% Vat	Kwota brutto
1	Planowanie kariery czyli jak wybrać zawód lub równoważny.....	Film z cyklu: DORADZTWO ZAWODOWE Czy są zawody lepsze i gorsze? Owszem są. Zły zawód to taki, w którym człowiek nie rozwija swojej osobowości, nie wykorzystuje najmocniejszych cech charakteru. Z reguły jest to zawód wybrany przypadkowo. Zły zawód to także taki, na który nie ma zapotrzebowania. A jaki zawód jest dobry? A właściwie – jaki zawód jest dobry dla Ciebie? Na to pytanie odpowiedzi udzielić Ci właśnie ten film. <u>Tematyka filmu:</u> Czynniki psychologiczne wpływające na wybór zawodu: cechy charakteru, zdolności i umiejętności, motywacje, predyspozycje. Sześć typów osobowości i odpowiadające im zawody. Czynniki środowiskowe wpływające na wybór zawodu: rodzina, miejsce zamieszkania, szkoła, rówieśnicy. Wpływ rozwoju techniki i zmiany stylu życia na rynek pracy i powstawanie nowych zawodów. Przewidywane procesy na rynku pracy: wzrost znaczenia wykształcenia, wzrost zatrudnienia w sektorze usług. Zawody przyszłości. Etapy wyboru zawodu. Czas trwania filmu: 36 min.	szt.	1				



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

2	<p>Kalejdoskop zawodów (10 filmów) lub równoważny</p>	<p>Filmy z cyklu: DORADZTWO ZAWODOWE Filmowa prezentacja ponad 100 zawodów. Zawody o ustabilizowanym popycie na rynku pracy, zawody najchętniej wybierane oraz nowe zawody z przyszłością. Na dziesięciu płytach, poświęconych dziesięciu branżom dajemy odpowiedź na pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Na czym polega praca w danym zawodzie? • Jakich predyspozycji zawód ten wymaga? • Jakie są jego plusy i minusy? • Gdzie zdobyć potrzebne wykształcenie? <p>Prezentacja zawodów wolna od stereotypów. Prawdziwe miejsca pracy. Rzeczywiste sytuacje. Przewodnikami po ścieżkach karier są znani prezenterzy telewizyjni: Adriana Niecko i Sławomir Siezieniewski.</p>	szt.	1					
3	<p>English paperchase - gra językowa lub równoważna</p>	<p>English Paperchase to gra językowa o tematyce cywilizacyjno-kulturowej, w której gracze poznają charakterystyczne miejsca, zabytki, postaci, wytwory kultury i specjalności kulinarne krajów anglojęzycznych aktywnie rozwijając swoją znajomość języka angielskiego na poziomie A2. Cele językowe: poznawanie elementów cywilizacji i kultury Wielkiej Brytanii i krajów anglojęzycznych Przedział wiekowy: dzieci od 7 roku życia, młodzież, dorośli Zestaw zawiera: -66 kart ze zdjęciami</p>	szt.	2					



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

		<p>wybranych miejsc, zabytków, postaci i kulinariów charakterystycznych dla Wielkiej Brytanii i krajów anglojęzycznych, -66 kart z opisami odnoszącymi się do obrazków (po 5 wskazówek na każdej karcie), -instrukcję w języku angielskim. Format 21,5x14,5 cm Opakowanie: kartonowe pudełko, folia</p>					
4	<p>Pack your bag - gra językowa lub równoważny</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Pack your bag jest grą językową służącą do nauki angielskich nazw części garderoby, przedmiotów, rzeczy osobistych i akcesoriów zabieranych w podróż i stanowiących typową zawartość walizki, plecaka lub torby podróźnej. Charakter gry: Bingo Poziom trudności: A1-A2 Cele językowe: nauka podstawowych nazw części garderoby, przedmiotów, kosmetyków i akcesoriów podróźnych w języku angielskim (66 wyrazów) Przedział wiekowy: dzieci od 7 roku życia, młodzież, dorośli Zestaw zawiera: -36 plansz z umieszczonymi po jednej stronie przykładowymi listami rzeczy do spakowania oraz ilustracjami różnych ubrań, przedmiotów i akcesoriów, -66 kart z ilustracjami ubrań, przedmiotów i akcesoriów oraz ich nazwami, -instrukcję w języku angielskim. Format 21,5x14,5 cm Opakowanie: kartonowe pudełko, folia</p>	szt.	2			



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

		Sentence Maker! to planszowa gra językowa o tematyce podróżniczej, w której gracze uczestnicząc w niebezpiecznej eskapadzie w głąb dżungli, ćwiczą budowanie zdań w języku angielskim z użyciem wylosowanych czasowników, trybów zdań i wyrażań czasowych. Charakter gry: Planszowa Poziom trudności: A2-B1 Cele językowe: budowanie zdań w języku angielskim z użyciem różnych czasowników, wyrażań czasowych i trybów Przedział wiekowy: dzieci od 7 roku życia, młodzież, dorośli Zestaw zawiera: -planszę do gry, -66 kart, -trzy kostki do gry: -z numerami oznaczającymi liczbę pól, o które ma przeskoczyć pionek, -z zaimkami osobowymi, -z trybami zdania. -instrukcję w języku angielskim. Format 21,5x14,5 cm Opakowanie: kartonowe pudełko, folia							
5	Sentence maker – gra językowa lub równoważny	szt	2					
6	My shopping list – gra językowa	My Shopping List jest grą językową służącą do nauki nazw artykułów spożywczych w języku angielskim oraz wyrażań związanych z ich kupowaniem i różnym zastosowaniem. Charakter gry: Bingo Poziom trudności: A1-A2 lub wyższy Gra oferuje możliwość prowadzenia rozgrywki na poziomie A1, A2 lub wyższym (w zależności od obranego	szt	2					



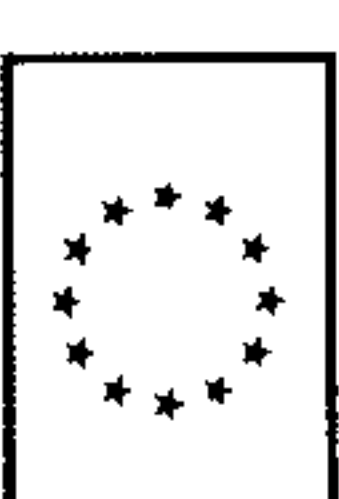
Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

		<p>przez nauczyciela wariantu rozgrywki).</p> <p>Do dyspozycji graczy jest 36 plansz z umieszczonymi po jednej stronie przykładowymi listami zakupów oraz zdjęciami różnych artykułów spożywczych po drugiej stronie. Zdjęcia artykułów spożywczych wraz z ich nazwami umieszczone zostały ponadto na załączonej talii 66 kart (karty te oprócz swojej pierwotnej funkcji mogą służyć również jako typowe karty obrazkowe o charakterze flashcards do nauki słownictwa).</p> <p>Cele językowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> -nauka nazw produktów żywnościowych, -nauka rzeczowników policzalnych i niepoliczalnych, -nauka słownictwa i wyrażen związanych z robieniem zakupów, -samodzielne budowanie wypowiedzi ustnej. <p>Przedział wiekowy: dzieci od 8 roku życia, młodzież, dorośli.</p> <p>Dodatkowa kostka: Gra wzbogacona została o nowe warianty rozgrywek dzięki zastosowaniu dodatkowej kostki rozszerzającej zakres edukacyjny gry.</p> <p>Rozszerzona instrukcja: Do gry dołączono rozbudowaną instrukcję w języku polskim zawierającą:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wprowadzenie metodyczne dla nauczycieli, rodziców oraz samych graczy, rozbudowane scenariusze rozgrywek, • propozycje zabaw i ćwiczeń edukacyjnych, • przeznaczony do kopiowania praktyczny 							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

		<p>słowniczek nazw artykułów spożywczych używanych w grze wraz z tłumaczeniem na język polski i transkrypcją fonetyczną.</p> <p>Instrukcja w języku polskim to również udogodnienie dla osób nie znających języka obcego w stopniu wystarczającym do zapoznania się z oryginalną, obcojęzyczną wersją instrukcji, a także możliwość samodzielnego pokierowania zabawami językowo-edukacyjnymi z dziećmi lub rówieśnikami. Gra opracowana została w oparciu o kryteria Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (Common European Framework of Reference for Languages) - poziom A1-A2</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> -36 plansz z umieszczonymi po jednej stronie przykładowymi listami zakupów oraz ilustracjami różnych artykułów spożywczych po drugiej, -66 kart z ilustracjami produktów spożywczych i ich nazwami, -16-stronicową instrukcję w języku angielskim opisującą blisko dziesięć różnych sposobów wykorzystania gry, a ponadto prezentującą przepis na typowe angielskie kanapki oraz quiz dotyczący ciekawostek związanych z tradycjami kulinarnymi Wielkiej Brytanii, -dodatkową kostkę do gry, -rozbudowaną instrukcję w języku polskim. <p>Format 21,5x14,5 cm Opakowanie: eleganckie</p>							
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--



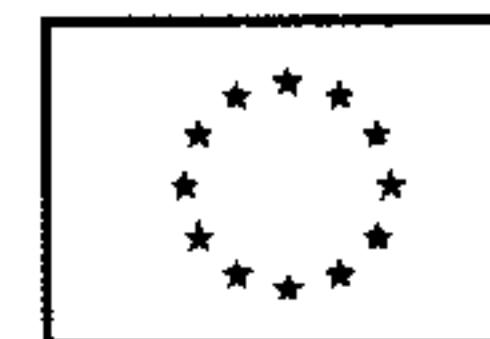
Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

	kartonowe pudełko, folia								
	Who's Who? jest grą językową ukierunkowaną na naukę słownictwa angielskiego związanego z opisem cech wyglądu fizycznego. Gra polega na losowaniu kart z wizerunkami osób i zadawaniu przez inne osoby, lub resztę grupy pytań dotyczących cech wyglądu tych osób. Charakter gry: Gra w karty Poziom trudności: A2 Cele językowe: nauka słownictwa i wyrażen związanych z opisem cech wyglądu fizycznego Przedział wiekowy: dzieci od 7 roku życia, młodzież, dorośli Dodatkowa kostka: Gra wzbogacona została o nowe warianty rozgrywek dzięki zastosowaniu dodatkowej kostki rozszerzającej zakres edukacyjny gry. Rozszerzona instrukcja: Do gry dołączono rozbudowaną instrukcję w języku polskim zawierającą: <ul style="list-style-type: none">• wprowadzenie metodyczne dla nauczycieli, rodziców oraz samych graczy,• rozbudowane scenariusze rozgrywek,• propozycje zabaw i ćwiczeń edukacyjnych. Instrukcja w języku polskim to również udogodnienie dla osób nie znających języka obcego w stopniu wystarczającym do zapoznania się z oryginalną, obcojęzyczną wersją instrukcji, a także możliwość samodzielnego pokierowania zabawami								
7	Who's who? – gra językowa lub równoważny		szt.	2					



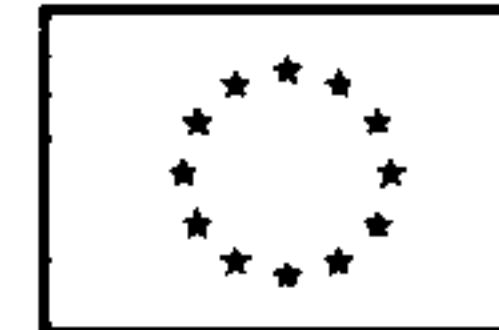
Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

		językowo-edukacyjnymi z dziećmi lub rówieśnikami. Zestaw zawiera: -66 ilustrowanych kart (dwie talie kart z identycznymi obrazkami) -broszurę metodyczną w języku angielskim opisującą reguły gry i różne scenariusze prowadzenia rozgrywki oraz zawierającą sugestie dotyczące możliwych sposobów wykorzystania gry w trakcie zajęć, -dodatkową kostkę do gry, -rozbudowaną instrukcję w języku polskim. Format 21,5x14,5 cm Opakowanie: eleganckie kartonowe pudełko, folia						
8	Lingua Ludica – gra językowa lub równoważny	Lingua Ludica - Learn English by playing jest doskonałą dynamiczną grą zespołowo-drużynową o jasnych i czytelnych zasadach stworzoną z myślą o tych wszystkich, którzy pragną pogłębić swoją znajomość języka angielskiego nie zapominając jednocześnie o dobrej zabawie. Gra składa się z: -540 kart podzielonych na 6 kategorii na 3 poziomach trudności -planszy -klepsydry -kostki -4 pionków	szt.	1				



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

9	Wielka Góra Mądrości – gra Trefl lub równoważny	<p>Gra Wielka Góra Mądrości - opis produktu: Chcesz wzbogacić swoją wiedzę przyrodniczą? a może jesteś znawcą świata zwierząt? Odpowiadaj na pytania i ścigaj się z innymi graczami w wędrówce na szczyt. Gra zawiera kilka wariantów rozgrywki. Pytania są podzielone na cztery kategorie i mają różny poziom trudności. Bardzo łatwe pytania pozwolą na grę młodszym dzieciom, trudniejsze wzbogacą wiedzę przyrodniczą starszych graczy. Dobra zabawa zapewniona! Wspinaj się po wiedzę i zdobądź Wielką górę mądrości!</p> <p>Zawartość pudełka: dwustronna plansza do gry, 110 kart z pytaniami w czterech kategoriach, 24 znaczki A B C D, 120 banknotów, 6 różnych kolorowych pionków, instrukcja. Gra przeznaczona: dla 2 do 6 osób w wieku powyżej 5 lat.</p>	szt.	1					
10	Alexander Quiz Przyroda I Geografia Polski lub równoważny	<p>Gra, w której uczestnicy biorą udział w emocjonującej zabawie, a jednocześnie zdobywają wiele ciekawych informacji na temat geografii i przyrody Polski. Gracze mają do dyspozycji 46 kart, na których znajdują się 184 pytania i 368 odpowiedzi. Quiz - przyroda i geografia Polski to dobry przykład łączenia zabawy z nauką. Gra dla 2-3 graczy. Wiek: 10+</p>	szt.	1					
11	Edu Mal Ukadanka krainy Polski lub równoważny	<ul style="list-style-type: none"> osoba układająca uczy się położenia i kształtów krain geograficznych Polski, poznaje zwierzęta i ciekawostki przyrodnicze 	szt.	1					



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

	<ul style="list-style-type: none"> • mapa powycinana jest zgodnie z granicami krain geograficznych, zatem poszczególne krainy są oddzielnymi elementami układanki • przedstawione są loga Parków Narodowych i ich lokalizacje na mapie Polski • wymiary obrazka: 47x66 cm 						
12	Przyrodnicze wędrowki po Polsce lub równoważny	<p>Zapraszamy do wspaniałej gry a jednocześnie zabawy, która wypełni Twój czas na wędrowkach przyrodniczych po naszym kraju. Gra przeznaczona jest dla dzieci w wieku szkolnym, ale z powodzeniem może być rozrywką także dla młodzieży i dorosłych. Przyroda Polska, której poświęcona jest niniejsza gra, to temat obejmujący swym zakresem świat roślin, świat zwierząt, życie na wsi oraz krajobrazy z informacją o poprawnej pisowni. Wszystkie dziecięcy przedstawione są na 224 kartach z obrazkami z dołączonymi do nich pytaniami. Gra polega na wylosowaniu karty i odgadnięciu, co przedstawia obrazek. Odgadywanie odbywa się przez wybranie jednej z trzech umieszczonych pod zdjęciem odpowiedzi. Udzielając właściwej odpowiedzi zatrzymujesz kartę z odgadniętym obrazkiem i zdobywasz tym samym punkt. Prawidłowe odpowiedzi umieszczone są na karcie prawidłowych odpowiedzi dołączonej do gry. Gra jest doskonałą formą sprawdzenia wiadomości o środowisku przyrodniczym Polski, może też służyć jako pomoc w nauce na lekcjach przyrody i</p>	szt.	1				



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

	geografii. Zawartość pudełka: 224 karty Gra przeznaczona: dla dzieci powyżej 5 lat						
	Czy widziałeś kultowe bajki Alberta Barille "Było sobie życie"? Jeżeli tak, to wiesz już dużo na temat funkcjonowania ludzkiego organizmu. Wiesz również, że Mistrz i jego przyjaciele zawsze służą pomocą, a przede wszystkim rozległą wiedzą. Dołącz do bohaterów filmu, którzy zapraszają Cię do wspaniałej zabawy z kołem... fortuny. Liczba graczy: 2 i więcej Wiek graczy: od 7 lat Czas gry: 20 min. Edycja: polska Instrukcja: polska Wymiary pudełka: 135x135x55 mm PUDEŁKO ZA WIERA: <ul style="list-style-type: none"> • plansza z kołem fortuny • 45 kart • instrukcja 	szt.	1				
13	Było sobie życie quiz z kołem fortuny lub równoważny						
14	Było sobie życie lub równoważny	Doskonała bajka edukacyjna dla dzieci i dorosłych, która się nie starzeje. Teraz 26 odcinków kultowego filmu w komplecie! "Było sobie życie" - serial animowany sprzed lat - jest dziś oglądany przez kolejne pokolenie. "Było sobie życie" to zabawna i pouczająca opowieść o tym, jak funkcjonuje ludzki organizm. Wraz z mistrzem przeniesiecie się w głąb ludzkiego ciała i poznacie jego skomplikowany mechanizm. Przyjrzyście się zastępom białych i czerwonych krwinek, złośliwym bakteriom i wirusom, dowiedcie się, jak transportowany jest tlen, jak działa układ odpornościowy, a	szt.	1			



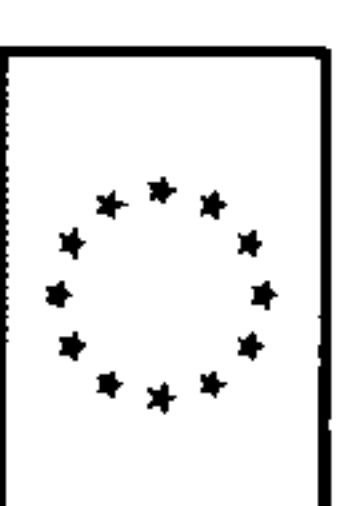
Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

		jak trawienny. "Było sobie życie" to edukowanie w najlepszy z możliwych sposobów. Będzie zabawnie, czasem groźnie, ale na pewno emocjonująco. I mądrze. 26 odcinków na 6 płytach DVD.							
15	Była sobie ziemia lub równoważny	Ciekawy cykl filmów edukacyjnych dla dzieci i młodzieży, o tym, jakie zagrożenia dla naszej planety niesie ze sobą jej nieskrępowana eksploatacja. "Była sobie Ziemia" jest kolejną serią nawiązującą do kultowej produkcji "Był sobie człowiek" i "Było sobie życie". Tym razem Mistrz wraz z zaprzyjaźnionym klubem Strażników Planety przybliży temat ekologii i pokazuje, co możemy zrobić, żeby zahamować postępujący proces wyniszczania Ziemi. Dlaczego wszyscy potrzebujemy Puszczy Amazońskiej? Skąd czerpać energię nie zanieczyszczając przy tym środowiska? Jak chronić oceany, aby nie stały się wysypiskami śmieci? "Była sobie Ziemia" w przystępny sposób odpowiada na te pytania, ukazując też, co może czekać nas i naszą planetę w przyszłości.	szt.	1					
16	Ciało człowieka poznaj jego sekrety i tajemnice lub równoważny	Ta bogato ilustrowana książka przybliży tajemnice budowy i funkcjonowania człowieka. Zawiera mnóstwo rzetelnej wiedzy i ciekawostek na temat tego, jak działa i z czego składa się nasze ciało. Stanowi doskonale uzupełnienie treści zawartych w programie nauczania.	szt.	1					



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

17	<p>Matematyka na wesoło Detektyw 11-12 lat cz.11 lub równoważny</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Gra zawiera ćwiczenia rozwijające umiejętności z zakresu podstawowych działań arytmetycznych. Uczestnik gry wykonuje działania z jednostkami długości, odległości, pojemności, wagi oraz czasu.</p> <p>Gracz, rozwiązując zadania z wykorzystaniem waluty (złoty, grosze banknoty, monety) typu cena-ilość-wartość, rozwinięciem umiejętności dokonywania obliczeń pieniężnych.</p> <p>ZAKRES ZAGADNIENÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • dodawanie i odejmowanie liczb naturalnych z wykorzystaniem waluty • szacowanie zamalowanej części figury - procenty, ułamki dziesiętne • szacowanie wartości całej figury • obliczanie wielokrotności liczb dziesiętnych • szyfrowanie hasła - działania na liczbach naturalnych • budowanie figur o zadanym polu powierzchni • budowanie diagramów słupkowych i liniowych <p>GRA ZAWIERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych • opcję śledzenia postępów w nauce: <ul style="list-style-type: none"> ○ rejestr wyników, ○ tablica rekordzistów • wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji • zabawy ćwiczące spostrzegawczość • stopniowalny poziom trudności zadań • pomoc w formie dźwiękowej 	szt.	1					
18	<p>Matematyka na wesoło Wielki koncert 12-13 lat cz.13 lub</p>	<p>Gra zawiera ćwiczenia, dzięki którym uczestnik gry pogłębi znajomość figur płaskich i przestrzennych oraz przygotowuje</p>	szt.	1					



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

równowazny	się do rozwiązania zadań dotyczących obliczania pola powierzchni tych figur. Wykonując ćwiczenia zawarte w tej grze, uczeń nabierze biegłości w dodawaniu liczb z zakresu od 1 do 10 000, w stosowaniu algorytmów tych działań, coraz sprawniej będzie obliczać połówki i ćwiartki liczb, a także je zapisywać. Pozna również sposoby rozwiązywania zadań z treścią i ćwiczeń z jedną niewiadomą. Gra zawiera ćwiczenia dotyczące określania czasu kalendarzowego i zegarowego. Uczestnik gry będzie ćwiczyć dokonywanie pomiarów i zapisywanie ich wyników w zakresie mierzenia długości i pojemności oraz ważenia. Rozwinie też umiejętność dokonywania obliczeń pieniężnych i rozwiązywania zadań typu cena-ilość-wartość. ZAKRES ZAGADNIEŃ <ul style="list-style-type: none">• obliczanie proporcjonalnych wartości liczb• odczytywanie ułamków zwykłych i dziesiętnych z osi liczbowej• znajdowanie ułamkowych części całości• przeliczanie wysokości i szerokości obiektów według podanej skali• szacowanie najmniejszej spośród trzech liczb• mnożenie i dzielenie liczb całkowitych i dziesiętnych• dzielenie ułamków dziesiętnych• znajdowanie szczegółowych elementów na większej ilustracji GRA ZAWIERA <ul style="list-style-type: none">• setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych• opcje śledzenia postępów w						
---	---	--	--	--	--	--	--



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

		<p>nauce:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ rejestr wyników, ○ tablica rekordzistów ● wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji ● zabawy ćwiczące spostrzegawczość ● stopniowalny poziom trudności zadań ● pomoc w formie dźwiękowej <p>Wymagania sprzętowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Procesor: Pentium 600 MHz lub lepszy; ● Pamięć operacyjna: 256 MB ● Dysk: 60 MB HDD ● Karta graficzna pracująca z rozdzielczością 1024x768 ● Napęd: CD ROM/DVD 24x ● Karta dźwiękowa 						
19	<p>Matematyka na wesoło Kosmiczne pogotowie 12-13 lat cz.12 lub równoważny</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Gra zawiera ćwiczenia wymagające obliczania pola powierzchni, dzięki którym jej uczestnik rozwinię umiejętności z zakresu figur płaskich. Poznaje również figury przestrzenne, takie jak prostopadłościan i sześcian, kształtując w ten sposób wyobraźnię przestrzenną. W grze znajdują się ćwiczenia z zakresu jednostek miar (kilometr, metr, centymetr, milimetr, litr, mililitr, kilogram, gram). Dzięki rozwiązywaniu zadań z liczbami naturalnymi, dziesiętnymi oraz z ułamkami, uczestnik gry poszerza umiejętności z zakresu arytmetyki. Rozwiązując zadania typu cena-reszta i cena-rabat-nowa cena, gracz utrwała i rozwija umiejętność dokonywania obliczeń pieniężnych oraz poszerza rozumienie pojęcia pieniądza, wykonując wiele</p>	szt.	1				



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

		<p>ćwiczeń z wykorzystaniem waluty (złoty, grosz).</p> <p>ZAKRES ZAGADNIENÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> • obliczanie nieznanego składnika sumy • obliczenia procentowe • mnożenie i dzielenie liczb całkowitych i dziesiętnych • określanie wagi i objętości • obliczanie pola powierzchni figur płaskich • zaznaczanie na osi liczbowej ułamków zwykłych i dziesiętnych • sumowanie wybranych długości krawędzi prostopadłościanów <p>GRA ZAWIERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • setki interaktywnych ćwiczeń matematycznych • opcję śledzenia postępów w nauce: <ul style="list-style-type: none"> ○ rejestr wyników, ○ tablica rekordzistów • wiele zabawnych animacji, ilustracji i narracji • zabawy ćwiczące spostrzegawczość • stopniowalny poziom trudności zadań • pomoc w formie dźwiękowej <p>Wymagania sprzętowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procesor: Pentium 600 MHz lub lepszy • Pamięć operacyjna: 256 MB pamięci operacyjnej lub więcej • Dysk: 60 MB wolnego miejsca • Karta grafiki: pracująca z rozdzielczością 1024x768 					
--	--	--	--	--	--	--	--

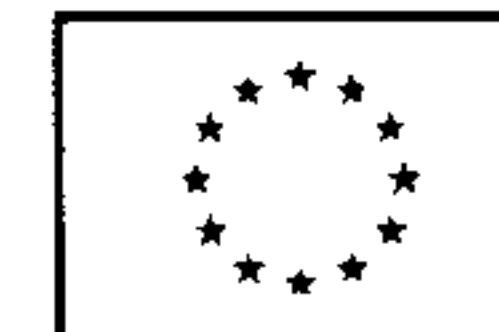
W przypadku produktów równoważnych proszę o wpisanie nazwy produktu i parametry w przeznaczonym do tego miejscu.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Mazowsze.
serce Polski

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe –
„Moja przyszłość”

Załącznik nr 2

**Oświadczenie o wyrażeniu zgody na przetwarzanie
danych osobowych dla celów realizacji projektu**

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w przedstawionych przeze mnie dokumentach dla potrzeb niezbędnych do realizacji projektu „Wyrównanie szans edukacyjnych uczniów poprzez dodatkowe zajęcia rozwijające kompetencje kluczowe – „Moja przyszłość”, dofinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytet IX Rozwój wykształcenia i kompetencji w regionach, Działanie 9.1. Wyrównywanie szans edukacyjnych świadczonych w systemie oświaty, Poddziałanie 9.1.2. Wyrównywanie szans edukacyjnych uczniów z grup o utrudnionym dostępie do edukacji oraz zmniejszanie różnic w jakości usług edukacyjnych. – zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (t.j. Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).

Oświadczam również, iż w przypadku wyboru mojej oferty wyrażam zgodę na opublikowanie danych osobowych (imienia i nazwiska oraz adres zamieszkania lub nazwy firmy oraz jej siedziby) na stronie internetowej Gminy Łomianki oraz na tablicy ogłoszeń.

.....
data, podpis