



Juchnowiec Górny, 18.11.2020

ZAPYTANIE OFERTOWE NR 1a/KP/2020 dotyczące dostawy pomocy dydaktycznych na potrzeby projektu

„Kasztanowe Przedszkole” (WND-RPPD.03.01.01-20-0376/19)

współfinansowanego przez Unię Europejską w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Podlaskiego na lata 2014-2020, Priorytet III Kompetencje i kwalifikacje, Działanie 3.1 Kształcenie i edukacja, Poddziałanie 3.1.1 Zapewnienie równego dostępu do wysokiej jakości edukacji przedszkolnej.

Tryb zamówienia:

Postępowanie o udzielenie zamówienia publicznego prowadzone jest z wyłączeniem ustawy z dnia 29 stycznia 2004 r. Prawo Zamówień Publicznych (Dz. U. z 2015 r., poz. 2164) na podstawie art. 4 pkt. 8. Postępowanie prowadzone jest na podstawie "Wytycznych w zakresie kwalifikowalności wydatków w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego oraz Funduszu Spójności na lata 2014-2020". Zamówienie publiczne o wartości nieprzekraczającej równowartości kwoty 30 000 euro.

I. ZAMAWIAJĄCY:

Gmina Juchnowiec Kościelny, ul. Lipowa 10, 16-061 Juchnowiec Kościelny, NIP: 966 181 32 07, w imieniu którego występuje Zespół Szkół im. Ks. J. Popiełuszki w Juchnowcu Górnym ul. Szkolna 5, 16-061 Juchnowiec Górny
Telefon: 857196678, Fax: 857195700, e-mail: juchnowiec@wp.pl

Osoba do kontaktu:

Bożena Wasilewska – kierownik projektu, tel. 602 352 175, e-mail: proeduwasilowska@gmail.com

II. PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA:

Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy dydaktycznych na potrzeby projektu „Kasztanowe przedszkole” (RPPD. 03.01.01-20-0376/19) współfinansowanego przez Unię Europejską w ramach Działania 3.1 Kształcenie i edukacja, w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Podlaskiego na lata 2014-2020.

NAZWA I KOD WEDŁUG WSPÓLNEGO SŁOWNIKA ZAMÓWIENI (CPV):

Lp.	Numer kodu CPV	Nazwa kodu
1.	39162000-5	Pomoce naukowe
2.	39162100-6	Pomoce dydaktyczne
3.	37524100-8	Gry edukacyjne
4.	37524200-9	Gry planszowe

III. SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

1. Wszystkie pomoce dydaktyczne wyszczególnione w zapytaniu muszą być fabrycznie nowe, oryginalnie zapakowane oraz wykonane zgodnie z obowiązującymi normami jakości i bezpieczeństwa.
2. Produkty winny być objęte gwarancją nie krótszą niż gwarancja producenta.
3. W przypadku, gdy artykuł nie będzie zgodny z ofertą i zapytaniem ofertowym Wykonawca zobowiązany będzie wymienić artykuł na zgodny z opisem zamówienia.
4. Ilekroć w opisie przedmiotu zamówienia występują nazwy konkretnych elementów, wyrobów lub określenia (parametry techniczne) sugerujące wyroby, elementy konkretnych firm, producentów, Wykonawca winien uznać, iż podano produkty przykładowe, a Zamawiający dopuszcza możliwość stosowania elementów, wyrobów, materiałów równoważnych o właściwościach, parametrach technicznych nie gorszych niż przyjęto w szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia.

CZĘŚĆ I. POMOCE DYDAKTYCZNE DO ZAJĘĆ JĘZYK ANGIELSKI			
Lp.	NAZWA PRZEDMIOTU	ILOŚĆ (SZT.)	OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA/SPECYFIKACJA
1.	Super Box Tom and Keri A Nauczyciel Standard PL	1	<p>Kurs języka angielskiego poziom A: Skład zestawu: Materiały drukowane karty obrazkowe (2 kpl po 59 szt.) scenariusze zajęć na każdy dzień 32 tyg. + karty specjalne (święta, zabawy) plakat klasowy naklejki na nagrody naklejki na segregator (3 kpl) pacyнки z serii Tom i Keri (4 szt) komplet płyt: 1 x DVD (nauka wymowy) 2 x CD (nauka wymowy audio, piosenki i podkłady muzyczne) Dodatkowe materiały dostępne online: materiały video: 13 filmów serialu Tom and Keri A materiały audio: 14 plików audio – wymowa dokumenty: karty zadaniowe do pobrania teksty i tłumaczenia piosenek certyfikat ukończenia kursu Materiały na urządzenia elektroniczne – dostęp online lub offline interaktywne scenariusze zajęć na każdy dzień wraz powiązаныmi filmami i piosenkami do natychmiastowego uruchomienia w kontekście (w telefonie, na komputerze, tablecie, tablicy interaktywnej) podręcznik dla nauczycieli „Jak pomóc Twojej klasie w nauce angielskiego” (ebook) piosenki i lekcje wymowy audio i video podkłady muzyczne plakat klasowy (w wersji cyfrowej) karty obrazkowe (w wersji cyfrowej) teksty piosenek w wersji cyfrowej (telefon, komputer, tablet) portal - dostęp online do wszystkich materiałów i mechanizmów do współpracy nauczycieli i rodziców (raporty, powiadomienia, komunikacja); system komunikacji między nauczycielem a rodzicami działa przez rok - po</p>

			tym okresie materiały danego pakietu nie będą aktualizowane. certyfikat ukończenia kursu dla dzieci (do wydrukowania)
2.	Super Box Tom and Keri B Nauczyciel Standard PL	1	<p>Kurs języka angielskiego poziom B: Skład zestawu: Materiały drukowane karty obrazkowe (2 kpl po 59 szt.) scenariusze zajęć na każdy dzień 32 tyg. + karty specjalne (święta, zabawy) plakat klasowy naklejki na nagrody naklejki na segregator (3 kpl) paczki z serii Tom i Keri (4 szt) komplet płyt: 1 x DVD (nauka wymowy) 2 x CD (nauka wymowy audio, piosenki i podkłady muzyczne) Dodatkowe materiały dostępne online: materiały video: 13 filmów serialu Tom and Keri A materiały audio: 14 plików audio – wymowa dokumenty: karty zadaniowe do pobrania teksty i tłumaczenia piosenek certyfikat ukończenia kursu Materiały na urządzenia elektroniczne – dostęp online lub offline interaktywne scenariusze zajęć na każdy dzień wraz powiązаныmi filmami i piosenkami do natychmiastowego uruchomienia w kontekście (w telefonie, na komputerze, tablecie, tablicy interaktywnej) podręcznik dla nauczycieli „Jak pomóc Twojej klasie w nauce angielskiego” (ebook) piosenki i lekcje wymowy audio i video podkłady muzyczne plakat klasowy (w wersji cyfrowej) karty obrazkowe (w wersji cyfrowej) teksty piosenek w wersji cyfrowej (telefon, komputer, tablet) portal - dostęp online do wszystkich materiałów i mechanizmów do współpracy nauczycieli i rodziców (raporty, powiadomienia, komunikacja); system komunikacji między nauczycielem a rodzicami działa przez rok - po tym okresie materiały danego pakietu nie będą aktualizowane. certyfikat ukończenia kursu dla dzieci (do wydrukowania)</p>
3.	Pakiet do Magicznego Dywanu	1	<p>Pakiet do magicznego dywanu ANG 1 zawierający 4 gry: Gry przeznaczone są do zajęć edukacyjnych w grupie z zakresu nauki i powtarzania wiadomości i umiejętności. • MERRY GO ROUND - zakres tematyczny - czynności, zwierzęta dzikie, zwierzęta domowe, owady. Dzikie i domowe zwierzęta, owady oraz... mała niespodzianka. Zakręć karuzelę i zobacz jaką kategorię wylosujesz. Kiedy usłyszysz angielską nazwę, wybierz właściwy obrazek i po prostu wskocz na niego. Jeśli odpowiesz dobrze lektor powtórzy słowo i będziesz mógł znów wylosować nową kategorię i poznać nowe słowa. • ENGLISH FOR FUN - zakres tematyczny - kolory, liczby, czynności. Baw się i ucz się angielskiego. Stań na polu start i zacznij grę. Lektor wypowie nazwę obrazka, a ty jak najszybciej postaraj się na niego wskoczyć. Następny poziom gry pozwoli Ci zagrać na punkty i sprawdzić jak dużo już wiesz. • RIDDLE MIX - zakres tematyczny - owoce, warzywa, jedzenie. Sprawdź swój refleks i pamięć wypełniając koszyk jak największą liczbą spadających obrazków. Zapamiętaj ich nazwy w języku angielskim, na kolejnym poziomie gry będziesz mógł sprawdzić ile zapamiętałeś! • ALFABET - zakres tematyczny - litery alfabetu w połączeniu z nazwami</p>

			(sprzęty, części garderoby itp.). Wskocz na wybrane pole, a usłyszysz jaką nazwę posiada przedstawiony obrazek. Usłyszysz ją w języku angielskim więc koniecznie powtórz i zapamiętaj! Następny poziom gry pozwoli Ci sprawdzić ile nazw zapamiętałeś i czy kojarzysz przedmioty, które zaczynają się na daną literę alfabetu.
4.	Zestaw naklejek motywacyjnych z napisami w języku angielskim	1	Zestaw powinien składać się z następujących naklejek: - 2 zestawy naklejek (1 zestaw powinien zawierać naklejki o średnicy nie mniejszej niż 2cm zawierające nie mniej niż 400 szt) -2 zestawy naklejek (1 zestaw powinien zawierać naklejki o średnicy nie mniejszej niż 2cm zawierające nie mniej niż 500 szt) - Mega zestaw naklejek zawierający nie mniej niż 1000 sztuk naklejek o wymiarze ok.2cm x4 cm -4 zestawy naklejek (1 zestaw powinien zawierać naklejki o średnicy nie mniejszej niż 4cm zawierające nie mniej niż 120 szt)
5.	Maty edukacyjne - ZESTAW	1	Zestaw mat edukacyjnych przeznaczonych do nauki angielskiego a wymiarach ok. 1mx2m drukowane na materiale banerowym powlekanym poliestrem o gramaturze ok. 510g i zadrukiem w formie eksolwnt.Zestaw powinien zawierać maty o następującej tematyce: Sea creatures Yummy fruits Forest Friends Lovely Pets Spring Time On the Farm Colours/Numbers/Shapes In the Zoo
6.	Mata Edukacyjna Kiddo Alfabet - ZESTAW	1	Zestaw 26 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi
7.	Mata Edukacyjna Kiddo Zawody 2 - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 9 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 27 MAT.
8.	Mata Edukacyjna Kiddo Miejsca w mieście 1 - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 9 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 27 MAT.
9.	Mata Edukacyjna Kiddo Miejsca w mieście 2 - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 9 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 27 MAT.
10.	Mata Edukacyjna Kiddo Napoje - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY.
11.	Mata Edukacyjna Kiddo Musical Instrument - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY
12.	Mata Edukacyjna Kiddo Instrumenty - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY
13.	Mata Edukacyjna Kiddo Sporty - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY

14.	Mata Edukacyjna Kiddo Ciało dziewczynka - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY
15.	Mata Edukacyjna Kiddo Ubrania 1 - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY
16.	Mata Edukacyjna Kiddo Ubrania 2 - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY
17.	Mata Edukacyjna Kiddo Pokój - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 9 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 27 MAT.
18.	Mata Edukacyjna Kiddo Zwierzątka morskie - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY
19.	Mata Edukacyjna Kiddo Zwierzątka australijskie - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY
20.	Mata Edukacyjna Kiddo Liczebniki - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 12 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi
21.	Mata Edukacyjna Kiddo Twarz - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 12 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi
22.	Mata Edukacyjna Kiddo Jedzenie 1 - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx20cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY
23.	Mata Edukacyjna Kiddo Ciało chłopiec - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi
24.	Mata Edukacyjna Kiddo Pogoda - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi
25.	Mata Edukacyjna Kiddo Rodzina - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 9 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 27 MAT.
26.	Mata Edukacyjna Kiddo Jedzenie 2 -- POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx20cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY
27.	Mata Edukacyjna Kiddo Zabawki - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY
28.	Mata Edukacyjna Kiddo Zwierzęta wiejskie - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 9 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 27 MAT.
29.	Mata Edukacyjna Kiddo Wakacje - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY
30.	Mata Edukacyjna Kiddo Emocje - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY

31.	Mata Edukacyjna Kiddo Zwierzątka afrykańskie - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 10 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 30 MAT.
32.	Mata Edukacyjna Kiddo Pojazdy - POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 9 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 27 MAT.
33.	Mata Edukacyjna Kiddo Owoce 1- POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY
34.	Mata Edukacyjna Kiddo Dom- POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 9 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 27 MAT.
35.	Mata Edukacyjna Kiddo Czasowniki- POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 12 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 36 MAT.
36.	Mata Edukacyjna Kiddo Warzywa- POTRÓJNY ZESTAW	1	Potrójny zestaw 8 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi, CZYLI ŁĄCZNIE 24 MATY
37.	Zabawy z matami Kiddo, Beata Budzyńska, e-book - wersja PL	1	Ebook ze stoma zabawami podzielonymi na tempo, ćwiczone umiejętności, obszar językowy. Dodatkowo porady i opis całego systemu Mat Kiddo.
38.	Mega pakiet flashcards	1	zestaw 8 antypoślizgowych , miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi o tematyce przedmioty szkolne. Oraz zestaw 9 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi o tematyce „Zabytki Londynu”
39.	Mr.Ant	1	zestaw 24 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi przedstawiających litery alfabetu
40.	Active Speak	1	zestaw 12 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi przedstawiających elementy twarzy.
41.	Koło postaciowe	1	zestaw 9 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi przedstawiających wykonywane zawody
42.	The house	1	zestaw 9 antypoślizgowych, miękkich, gumowych mat Kiddo (o wymiarach nie mniejszych niż 20cmx30cm) przeznaczonych do zabaw ruchowych i statycznych z dziećmi przedstawiających pomieszczenia w domu
43.	Pakiet do nauki języka angielskiego Mimi's Wheel 1	1	Pakiet powinien zawierać: Mimi's Wheel 1 Flashcards Mimi's Wheel 1 Audio CD Mimi's Wheel 1 Książka ucznia + kod do NAVIO (wer. PLUS) Mimi's Wheel 1 Książka nauczyciela + kod do NAVIO (wer. PLUS) Pacynka surykatka Mimi Mimi's Wheel Mata
44.	Pakiet do nauki języka angielskiego Mimi's Wheel 2	1	Pakiet powinien zawierać: Mimi's Wheel 2 Flashcards Mimi's Wheel 2 Audio CD Mimi's Wheel 2 Książka ucznia + kod do NAVIO (wer. PLUS) Mimi's Wheel 2 Książka nauczyciela + kod do NAVIO (wer. PLUS) Pacynka surykatka Mimi Mimi's Wheel Mata

45.	Pakiet do nauki języka angielskiego Mimi's Wheel 3	1	Pakiet powinien zawierać: Mimi's Wheel 3 Flashcards Mimi's Wheel 3 Audio CD Mimi's Wheel 3 Książka ucznia + kod do NAVIO (wer. PLUS) Mimi's Wheel 3 Książka nauczyciela + kod do NAVIO (wer. PLUS) Pacynka surykatka Mimi Mimi's Wheel Mata
-----	---	---	---

CZĘŚĆ II. POMOCE DYDAKTYCZNE DO ZAJĘĆ „MAŁY MYŚLICIEL” - GRY LOGICZNE I UMYSŁOWE			
Lp.	NAZWA PRZEDMIOTU	ILOŚĆ (SZT.)	OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA/SPECYFIKACJA
1.	Myszkomania - gra z elementami kodowania-	2	Analogowa gra kodowania uczy umiejętności cyfrowych. Łączy w sobie strategię opartą na podstawowych koncepcjach kodowania. Od dwóch do czterech graczy wciela się w role rywalizujących myszy poszukujących bloków sera rozrzuconych po planszy. W każdej turze gracze dobierają karty kodowania, które łączą w sekwencje poleceń, aby "obliczyć" ich drogę gracze otrzymują nowe umiejętności - nie tylko kodowania, ale także rozwiązywania problemów i krytycznego myślenia. # plansza o wym. 46 x 46 cm # 80 kart ze strzałkami o wym. 4 x 4 cm # 4 karty z myszką o wym. 4 x 4 cm # 4 żetony o śr. 4 cm # 8 ścianek z podstawkami o wym. 4 x 3 cm # 12 kawałków sera o wym. 2 x 1 cm # 4 myszy o dł. 4 cm # kostka o wym. 2,5 x 2,5 cm
2.	Dobble Kids - gra	3	to wspaniała gra dla dzieci, dostosowana do tego, by najmłodszy grali samodzielnie, ale też na tyle elastyczna w swych zasadach, żeby dorośli mogli bez problemów dołączyć się do zabawy, a nawet mieć trudności z wygraną! Podstawowa zasada gry to znalezienie jak najszybciej symbolu, który łączy dwie karty. W instrukcji znajdziecie zasady aż 5 mini-gier, w które można grać kartami Dobble Kids. Zawartość pudełka: 30 kart o śr. 8,5 cm, instrukcja, czas gry ok. 10 min., dla 2-5 osób, od 4 lat
3.	Park dinozaurów - gra	1	Zadaniem graczy jest uratować wszystkie dinozaury, zanim skończy się czas. Gracze rzucają specjalną kostką i przemieszczają dinozaury po Parku. Po drodze muszą odnajdywać różne obiekty oraz uważać na Tyranozaury. W grze liczy się dobra pamięć oraz taktyka, nie ma tu rywalizacji między graczami, wszyscy mają wspólny cel. Dwustronna plansza parku (strona podstawowa i zaawansowana) o wym. 26 x 26 cm
4.	Ratuj króliczki – gra	3	Gra uczy rozpoznawania kolorów oraz liczenia. Bardzo duże drewniane elementy i proste zasady sprawiają, że gra świetnie nadaje się dla najmłodszych dzieci. • pudełko - plansza o wym. 23,5 x 24 cm • 25 drewnianych pionków - króliczków o wys. 5,5 cm • kostka o wym. 2,5 x 2,5 x 2,5 cm • dla 2-5 graczy
5.	Znajdź szczegóły - gra	2	Ta kolorowa gra reprezentuje pojęcie "części całości" i jest pośrednim przygotowaniem do nauki czytania. Dzieci używają czarnych klatek, aby odizolować na planszach szczegóły z pasujących kart. To także doskonałe ćwiczenie wytrwałości, spostrzegawczości i cierpliwości. # 4 plastikowe plansze o wym. 23 x 17,5 cm # 48 plastikowych kart o wym. 6 x 6 cm # 12 czarnych klatek o wym. 6 x 6 cm # drewniane pudełko o wym. 27 x 20 x 3 cm
6.	Tomcio i wiosenne porządki - gra	3	Dzięki tej ciekawej grze dzieci uczą się rozpoznawać kolory, dopasowywać kształty i sprzątać po sobie. Zadaniem 2-4 graczy jest umieszczenie wszystkich przedmiotów ze środka okręgu na odpowiednich miejscach planszy. Zawartość pudełka: 6-częściowa plansza tworząca okrąg o śr. 50 cm 18 tekturowych przedmiotów o gr. 0,3 cm i wym. od 4 x 4 cm do 7,7 x 6,5 cm, drewniana figurka Tomcia o wys. 7,4 cm i śr. 3 cm, 6 drewnianych

			dysków o gr. 0,5 cm i śr. 2 cm, kolorowa kostka, instrukcja
7.	Złapmy Lwa. Zestaw	1	Gra zachowuje wszystkie walory logiki i strategii znanej z europejskich szachów sprowadzając je jednak do niezbędnego minimum: figur-zwierzątek dla każdego z dwóch graczy i małej planszy. Nie trzeba pamiętać o możliwych ruchach zwierząt na planszy – są oznaczone dobrze widocznymi na figurach znakami. Zbite figury nie zostają odrzucone z gry, ale służą wiernie temu, kto je zbił! Dzięki temu gra ma niewiele remisów, a także jej końcówki są niezwykle ekscytujące. gra dywanowa do zabawy grupowej – mata 1,5 m na 2 m i 8 dużych miękkich poduszek, 12 zestawów stolikowych do gry w parach, poradnik metodyczny wraz ze scenariuszami zajęć, ćwiczenia interaktywne na tablicę multimedialną i materiały multimedialne, interaktywna instrukcja obsługi i ćwiczenia do nauki zasad gry, ćwiczenia ruchowe na bazie ruchów zwierząt z gry, zagadki multimedialne oparte na sytuacjach z gry, zagadki matematyczne i logiczne oparte na samych postaciach z gry
8.	Grzybobranie	3	To popularna gra, w trakcie której gracze wędrują po planszy i zbierają grzyby. Po drodze spotykają ich różne przygody. Po drugiej stronie planszy znajduje się druga gra: Cudowna podróż. W trakcie tej gry gracze muszą wykonywać zabawne zadania opisane na kolejnych polach planszy. dwustronna plansza o wym. 42 x 31 cm • 25 grzybków • 18 żetonów ze zwierzątkami • kostka do gry • 4 pionki • 4 koszyczki • dla 2-4 graczy
9.	Znaki drogowe – memory	3	Gra memo ułatwiająca zapamiętanie znaków drogowych w przyjemny i zabawny sposób. # 80 kartoników (40 par) o wym. 5,5 x 5,5 cm od 6 lat
10.	Super Farmer - wersja jubileuszowa	3	Aby zwyciężyć, musisz jako pierwszy uzyskać stado złożone co najmniej z konia, krowy, świnia, owcy i królika. Jednak wszystkie Twoje plany mogą pozostać tylko w sferze marzeń, jeśli nie zachowasz należytej ostrożności, w okolicy grasują bowiem: wilk i lis, których łatwym łupem mogą stać się twoje zwierzęta. • 4 plansze • 2 dwunastościenne kostki • 120 kartoników z obrazkami zwierząt • 6 plastikowych figurek psów • instrukcja
11.	Zgadnij kto to?	6	Gra rozwijająca spostrzegawczość, umiejętność zapamiętywania i kojarzenia - trzeba jak najszybciej odnaleźć właściwą twarz wśród wielu innych. Jedno sprytne pytanie może wyeliminować kilka kart za jednym razem. Wygrywa ten, kto pierwszy rozpozna tajemniczą twarz wybraną przez przeciwnika. 48 plastikowych ramek 2 plansze, 2 arkusze z postaciami, 4 podpórki, 4 znaczniki postaci, 2 znaczniki punktacji, wym. 25,5 x 25,5 cm, dla 2 graczy, od 6 lat
12.	Metoda projektu w edukacji przedszkolnej	1	Gry logiczne na tablicę interaktywną -podczas zajęć przedszkolaki uczą się pracy i funkcjonowania w grupie oraz nabywają podstawowe umiejętności planowania. • DOWOLNOŚĆ URZĄDZENIA. Program dedykowany jest na tablicę interaktywną,.Umożliwia swobodny dostęp do programu wszystkim nauczycielom placówki. • Licencja na placówkę. Bez względu na liczbę nauczycieli, uczniów czy dostępnego sprzętu. Kupując jedną licencję, każdy może korzystać z oprogramowania.
13.	Portrety - gra	2	Gry logiczne na tablicę interaktywną -podczas zajęć przedszkolaki uczą się pracy i funkcjonowania w grupie oraz nabywają podstawowe umiejętności planowania. • DOWOLNOŚĆ URZĄDZENIA. Program dedykowany jest na tablicę interaktywną,.Umożliwia swobodny dostęp do programu wszystkim nauczycielom placówki. • Licencja na placówkę. Bez względu na liczbę nauczycieli, uczniów czy dostępnego sprzętu. Kupując jedną licencję, każdy może korzystać z oprogramowania.
14.	Kim jestem? - gra	3	gra która uczy logicznego myślenia, precyzyjnego formułowania myśli i analizowania zdobytych informacji. Każdy z graczy losuje po jednej karcie ze stosu i umieszcza ją na opasce założonej na głowę osoby siedzącej po prawej stronie. Zadaniem każdego z graczy jest odgadnięcie KIM SIĘ JEST,

			na podstawie zadawanych pytań i odpowiedzi reszty graczy. Podczas zabawy można jedynie udzielać odpowiedzi TAK lub NIE. Wygrywa ta osoba, która pierwsza odgadnie, co przedstawia jej karta. Zawartość pudełka: 110 kart o wym. 8,8 x 5,7 cm, 4 opaski z miejscem na kartę i regulacją długości, o wym. 65 x 3,6 cm, plastikowa klepsydra o wys. 8,8 cm i śr. 2,4 cm, instrukcja
15.	Gra Bingo	1	Gra w bingo, zasady są takie same jak w profesjonalnej grze - swojej kartce określony ciąg liczb i wykrzyczy słowo "bingo". Elementy wykonane z metalu i tworzywa sztucznego. # metalowy bęben o śr. 14 cm i wym. podstawy 18 x 18 cm # plansza o wym. 15 x 32 cm # 24 karty o wym. 12,5 x 13,5 cm # 75 kulek o śr. 1,5 cm # 150 kolorowych żetonów o śr. 1,5 cm
16.	Pestka, drops, cukierek - gra	2	stragiczna podróż do świata ekonomii. Gra w przystępny sposób ukazuje podstawowe mechanizmy popytu i podaży, • plansza o wym. 47,5 x 47,5 cm, woreczek z tkaniny na żetony o wym. 20 x 16 cm 6 drewnianych pionków o śr. 2,5 cm, 6 żetonów pomocniczych, 25 dwustronnych kart-domków, 6 żetonów-szufli, 1 żeton gracza rozpoczynającego, 52 dwustronne żetony surowców/towarów, 68 żetonów-monet o nominałach 1, 5 i 10. wym. elem. od 2 do 5 cm, dla 2-6 graczy
17.	Bystre oczko - karty do gry	2	Gra wyrabiająca spostrzegawczość, refleks, pamięć, ćwicząca analizę wzrokową i słuchową. Uczy rozróżniać kolory i nazywać przedmioty. Polega na odszukaniu na planszy takiego samego obrazka, jaki widnieje na plakietce, wylosowanej przez osobę prowadzącą grę. • 48 kart o wym. 11 x 7,4 cm • instrukcja z opisem pięciu wesołych gier rodzinnych • dla 2-6 graczy
18.	Balansujące grzybki – gra	1	Drewniana gra polegająca na układaniu grzybków na grzbiecie języka. • 9 grzybków o wym. 2 x 2,5 cm • kostka • język o wym. 10 x 6 cm • woreczek z tkaniny w komplecie
19.	LogiKit	1	gra magnetyczna, podczas której niepotrzebna jest żadna werbalna komunikacja, co oznacza, że gra nadaje się znakomicie już dla dzieci w najmłodszym wieku. Gra łączy ze sobą wiele aspektów: postrzeganie świata, rozwój językowy i słownictwa, wiedzę o żywieniu i zdrowiu, przyrodzie, rozwój kreatywności, koncentracji i motoryki. Każda karta z 9 zadaniami przedstawia inną tematykę, należy wybrać poprawne rozwiązania. • drewniana plansza z szybą pleksi o wym. 29,5 x 19,5 x 2,5 cm i dołączonym sztyftem z magnesem • 16 kart zadań o wym. 25 x 15

IV. MIEJSCE I TERMIN WYKONANIA ZAMÓWIENIA:

Przedmiot zamówienia należy dostarczyć do Zespołu Szkół im. Ks. J. Popiełuszki w Juchnowcu Górnym, ul. Szkolna 5, 16-061 Juchnowiec Górny najpóźniej **w ciągu 21 dni od dnia podpisania umowy**. Odbiór pomocy zostanie potwierdzony protokołem odbioru.

V. OPIS SPOSOBU PRZYGOTOWANIA OFERTY:

1. Oferta powinna zostać przygotowana zgodnie z załącznikiem nr 1, odpowiednim podzałącznikiem do niniejszego zapytania oraz oświadczeniem (załącznik nr 2).
2. **Zamawiający dopuszcza możliwości składania ofert częściowych.**
3. Dostawa nastąpi na koszt Wykonawcy.
4. Minimalny czas związania ofertą wynosi 30 dni.

VI. WARUNKI UDZIAŁU W POSTĘPOWANIU, KTÓRE WYKONAWCA PRZYSTĘPUJĄCY DO NIEGO MUSI POSIADAĆ

1. Uprawnienia do wykonywania określonej działalności lub czynności, jeżeli przepisy prawa nakładają obowiązek ich posiadania. Weryfikowane będzie na podstawie oświadczenia stanowiącego element formularza oferty (Załącznik nr 2).
2. Wiedzę i doświadczenie w zakresie objętym przedmiotem zamówienia. Weryfikowane na podstawie oświadczenia stanowiącego element formularza oferty (Załącznik nr 2).
3. Potencjał techniczny i osobowy. Weryfikowane na podstawie oświadczenia stanowiącego element formularza oferty (Załącznik nr 2).
4. Sytuacja ekonomiczna i finansowa umożliwiają realizację przedmiotu zamówienia. Weryfikowane na podstawie oświadczenia stanowiącego element formularza oferty (Załącznik nr 2).
5. Z udziału w postępowaniu wykluczone są podmioty powiązane z Zamawiającym osobowo lub kapitałowo. Przez powiązania kapitałowe lub osobowe rozumie się wzajemne powiązania między Zamawiającym lub osobami upoważnionymi do zaciągania zobowiązań w imieniu Zamawiającego lub osobami wykonującymi w imieniu Zamawiającego czynności związane z przygotowaniem i przeprowadzeniem procedury wyboru Wykonawcy a Wykonawcą, polegające w szczególności na:
 - a) uczestniczeniu w spółce jako wspólnik spółki cywilnej lub spółki osobowej,
 - b) posiadaniu co najmniej 10 % udziałów lub akcji,
 - c) pełnieniu funkcji członka organu nadzorczego lub zarządzającego, prokurenta, pełnomocnika; pozostawaniu w związku małżeńskim, w stosunku pokrewieństwa lub powinowactwa w linii prostej, pokrewieństwa lub powinowactwa w linii bocznej do drugiego stopnia lub w stosunku przysposobienia, opieki lub kurateli.

VII. MIEJSCE, TERMIN I FORMA SKŁADANIA OFERT

1. Termin składania ofert: **do 26.11.2020 r.** (decyduje data wpływu oferty). Oferty, które wpłyną po terminie lub nie będą spełniały wymogów formalnych określonych w niniejszym zapytaniu, nie będą rozpatrywane.
2. Ofertę należy dostarczyć w jednej z wymienionych poniżej form:
 - a) **listownie** do siedziby Zamawiającego: Zespół Szkół im. Ks. J. Popiełuszki w Juchnowcu Górnym, ul. Szkolna 5, 16-061 Juchnowiec Górny (z dopiskiem: **Oferta na zapytanie ofertowe nr 1a/KP/2020**);
 - b) **e-mailem (w postaci skanu z odręcznym podpisem i pieczętką)** na adres: proeduwasilewska@gmail.com, wpisując w tytule wiadomości: „Oferta na zapytanie ofertowe nr 1a/KP/2020”.
3. O wynikach postępowania Oferenci zostaną powiadomieni pisemnie poprzez pocztę elektroniczną po rozstrzygnięciu postępowania.

VIII. KRYTERIUM OCENY OFERTY:

Za najkorzystniejszą zostanie uznana oferta spełniająca łącznie następujące warunki:

- a) zgodność z wymaganiami i opisem przedmiotu zamówienia (kryterium dopuszczające);
- b) wybrana zostanie oferta o najniższej cenie łącznej brutto

Wartość kryterium cena (PC) obliczona zostanie wg poniższego wzoru:

$$PC = \frac{\text{najniższa łączna cena brutto ze wszystkich złożonych ofert na daną część}}{\text{łączna cena brutto za daną część proponowana przez danego Oferenta}} \times 100\%$$



IX. FORMA ROZLICZENIA

1. Brak możliwości przedpłaty.
2. Zapłata (przelewem) zostanie dokonana najpóźniej **w ciągu 14 dni** od dostawy i przekazania prawidłowo wystawionej faktury z zastrzeżeniem, że płatność z tytułu realizacji zamówienia będzie dokonana nie wcześniej niż i pod warunkiem przekazania przez stosowną Instytucję środków finansowych na wyodrębniony rachunek bankowy Zamawiającego. W przypadku braków ww. środków na rachunku Zamawiającego, płatność nie będzie uznana za opóźnioną.
3. Wykonawca powinien na każdą część zamówienia wystawić oddzielną fakturę.
4. Podstawą wystawienia faktury jest podpisany bezusterkowy protokół odbioru.

X. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W toku badania i oceny ofert Zamawiający zastrzega sobie prawo do żądania dodatkowych wyjaśnień dotyczących treści złożonej oferty i jej uzupełnień w celu dokonania jej prawidłowej oceny.
2. Zamawiający zastrzega sobie prawo do zmiany lub rezygnacji z liczby zamówionych przedmiotów, zawartych w przedmiocie zamówienia. W tym wypadku Wykonawca zobowiązany będzie do obliczania i wskazania nowej ceny wykonania przedmiotu zamówienia, uwzględniając zmiany liczby zamówionych przedmiotów.
3. Zamawiający przewiduje możliwość udzielenia zamówień uzupełniających. Udzielenie zamówień uzupełniających polegać będzie na zwiększeniu ilości dostaw w poszczególnych częściach i asortymentach do wielkości 20% zamówienia podstawowego.
4. Zamawiający zastrzega sobie prawo do dokonania zmian w zapytaniu ofertowym. O zmianach Zamawiający powiadomi Oferentów zamieszczając na stronie internetowej treści zmian. Opublikowane zmiany są wiążące dla Oferentów.
5. Zamawiający zastrzega sobie prawo do unieważnienia postępowania w każdym czasie bez podania przyczyny.

ZAŁĄCZNIKI:

Załącznik nr 1 – Formularz ofertowy

Podzałącznik nr 1.1 – 1.2 – Formularz ofertowy na poszczególne części

Załącznik nr 2 – Oświadczenie o braku powiązań

Załącznik nr 3 – Istotne postanowienia przyszłej umowy