

Załącznik nr 1.1. do formularza oferty

„Dostawa oraz montaż sprzętu elektronicznego i pomocy dydaktycznych dla szkół na terenie Gminy Miastko w ramach projektu pn.: Warsztaty EDUKO – podniesienie jakości kształcenia szkół podstawowych i gimnazjalnych w gminie Miastko, pow. bytowski, woj. pomorskie”. Współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa pomorskiego na lata 2014-2020

Wykonawca:

.....
(pieczęć wykonawcy)

FORMULARZ CENOWY

Szkoła Podstawowa Nr 2 im. Bolesława Chrobrego w Miastku Kujawska 1, 77-200 Miastko, „Dostawa oraz montaż sprzętu elektronicznego i pomocy dydaktycznych dla szkół na terenie Gminy Miastko w ramach projektu pn.: Warsztaty EDUKO – podniesienie jakości kształcenia szkół podstawowych i gimnazjalnych w gminie Miastko”

Lp.	Wyposażenie w sprzęt elektroniczny i pomoce dydaktyczne	Ilość	Cena jednostkowa netto/zł	Wartość netto	VAT	Wartość brutto/zł
1.	Komputer przenośny -Procesor: klasy x86 zaprojektowany do pracy w komputerach przenośnych, 2 rdzeniowy, osiągający w teście Pass Mark CPU Benchmark min. 2700 pkt. -Dysk twardy: o pojemności co najmniej 500GB, -Pamięć RAM :co najmniej 4GB DDR3, -Ekran LCD: przekątna co najmniej 15'', matryca z podświetleniem LED, -Karta grafiki: dedykowana z pamięcią własną 1GB, -Wbudowane napędy: DVD-RW double layer, -Złącza zewnętrzne: 4 x USB w tym przynajmniej 1 USB 3.0, 1 x HDMI, 1 x D-Sub, 1 x RJ-45, wejście na mikrofon, wyjście słuchawkowe, -Wbudowana karta: sieciowa 1000Base-T Gigabit Ethernet, -Wbudowana karta: WLAN 802.11b/g/n, -Czytnik kart pamięci: obsługa przynajmniej standardów SD, SDHC, -Zintegrowana kamera internetowa: rozdzielczość 1,3Mpix z wbudowanym mikrofonem, -bateria: zapewniająca minimalny czas pracy 4 godziny,	2 szt.				

	-Waga: maksymalnie 4 kg łącznie z baterią, -Wymagania: dodatkowa torba do laptopa, musi być fabrycznie nowy, tj. nie używany przed dniem dostawy, -Gwarancja: obejmująca 24 miesiące gwarancja producenta lub autoryzowanego partnera serwisowego producenta, -System operacyjny: zainstalowany Microsoft Windows 10 PRO 64 bity lub system równoważny – przez równoważność rozumie się pełną funkcjonalność jaką oferuje wskazany system operacyjny oprogramowanie do nagrywania płyt CD i DVD, sterowniki.					
2.	Moduł pomiarowy Pogoda + Licencja Moduł może mierzyć równocześnie następujące wielkości pomiarowe: ciśnienie, wilgotność względną i temperaturę powietrza, jasność, wysokość (wylizaną na podstawie ciśnienia powietrza).	1 szt.				
3.	Zestaw- światło, powietrze, gleba - sprzętowy zestaw do doświadczeń uczniowskich Zestaw do wstępnych eksperymentów uczniowskich z zakresu optyki, opracowany specjalnie dla szkół podstawowych. Wszystkie materiały z instrukcjami w stabilnym pojemniku plastikowym. Dołączony cyfrowy podręcznik na DVD, zawiera instrukcje dla uczniów i wskazówki dla nauczycieli.	1 kpl.				
4.	Figury pół i siatki brył	1 kpl.				
5.	Moduł bazowy interfejs mobilny – nowoczesny, wydajny miernik ręczny do mobilnego rejestrowania i wstępnej analizy danych pomiarowych bez wykorzystania komputera, do którego mogą być dołączone wszystkie czujniki z rodziny interfejsu .	1 szt.				
	Pomoce dydaktyczne do wszystkich zajęć zgodnie z diagnozą SKŁADAJĄCYCH SIĘ Z;					
	Zajęcia przyrodnicze					
6.	Gra edukacyjna „Na ratunek planecie” cz.1	1 szt.				
7.	Gra edukacyjna „Na ratunek planecie” cz.2	1 szt.				
	Zajęcia matematyczne kl. IV-VI (wyrównawcze lub matem. -inform.)					
8.	Puzzle matematyczne; dodawanie i odejmowanie do 100	3 szt.				
	Zajęcia z j. angielskiego (wyrównawcze lub warsztaty)					
9.	Dwustronne puzzle angielskie:2 zestawy: zawody i pojazdy - każdy zestaw zawiera: • 27 par puzzli dwustronnych • wym. złożonej pary puzzli 15 x 7 x 2 cm	2 kpl.				

10.	Gra planszowa Lotto z płytą Gra zapoznaje dzieci z podstawowym słownictwem w języku angielskim – jednocześnie z ich brzmieniem, znaczeniem i zapisem literowym. Podczas zabawy odtwarzana jest płyta z nagraniem wyrazami. To dziecko, które pierwsze zrozumie jego znaczenie i odnajdzie rysunek na planszy, zaznacza to miejsce swoim żetonem. Ponieważ plansza składa się z 6 trójkątnych części za każdym razem może być ułożona w innej kolejności (dzieci grają wtedy z pamięci). Gra doskonali także spostrzegawczość i pamięć wzrokową. Zawartość: 6 trójkątnych elementów planszy (bok 27,5 cm) - 200 żetonów (po 50 w każdym z czterech kolorów) - płyta CD z nagraniem 52 słowami	1 kpl.				
11.	Gra edukacyjna, -1 kpl. przeznaczona dla dzieci, które rozpoczynają swoją przygodę z językiem angielskim. Zawartość: 2 plansze - 110 kart (19 kart słówek, 19 kart gramatycznych, 16 kart relacji, 22 karty życia prywatnego, 14 kart finansowych, 10 kart projektów oraz 8 kart postaci i 2 karty wymiany) - 89 żetonów - 8 postaci - dekodery odpowiedzi	1 kpl.				
12.	Gra językowa umożliwiająca opanowanie liczebników angielskich od 1 do 100	1 szt.				
	Zajęcia matematyczno-wyrównawcze kl. I-III					
13.	Duże liczydło na stojaku - Koraliki w 2 kolorach. • wym. 85 x 120 cm	1 szt.				
14.	Bingo ,kolory i kształty - 24 elementy z kształtami,- ruletka i 4 karty	3 kpl.				
15.	Karty matematyczne . 3-kolory - karty do gry (36 kart w 3 kolorach), 63 patyczki w 3 kolorach, 4 pionki, kostka do gry	3 kpl.				
16.	Karty matematyczne zestaw tabl. mnoż..	3 kpl.				
17.	Kreatywne sześciiany – XL z książeczką zadań - 6 ramek z sześcioma elementami w każdej, książeczką z zadaniami	2 szt.				
18.	Liczmany sześciiany + karty zadań - Drewniane klocki do sortowania i konstruowania. • 102 szt. • 6 kolorów • wym. 2 x 2 cm	6 kpl.				
19.	Logiczno – matematyczne ćwiczenia – Owoce -24 elem. Szablonów • wym. od 4,5 do 13 cm	6 kpl.				
20.	Magnetyczny labirynt z kuleczkami – Format: 30.0x30.0cm, oprawa kartonowa.	2 kpl.				

	Zabawa polega na tym, aby za pomocą magnetycznego rysika przeprowadzić kulki po zawiłym labiryncie do wybranego pojazdu				
21.	Waga wielofunkcyjna + zestaw odważników – zestaw odważników (3 sztuki) - Posiada plastikowe pojemniki z uchwytami i odpływem na wodę. wym. 13 x 37 x 14 cm; poj. 1 pojemnika = 0,5 l (z podziałem od 100 do 500 ml)	1 kpl.			
	Zajęcia korekcyjno-kompensacyjne				
22.	Bingo sylabowe -gra edukacyjna, wspomagająca naukę czytania, książeczka	1 szt.			
23.	Percepcja wzrokowa-gra planszowa zawierająca 3 dwustronne plansze o wymiarze 22 x 22 cm po 16 kartoników do każdej planszy, łącznie 96 kartoników o wymiarze 4,5 x 4,5 cm wszystkie elementy wykonane z grubego, trwałego kartonu, całość umieszczona w kartonowym pudełku z wewnętrzną podziałką (na 6 typów kartoników) z pokrywką, Instrukcja.	1 szt.			
24.	Czytam i piszę eduROM - interaktywna nauka czytania i pisania 6- 10 lat	1 szt.			
25.	Puzzle ortograficzne wersja MAXI : RZ i Ż - /5 sztuk / H i CH - /5 sztuk/ U i Ó - /5 sztuk/ po 60 puzzli, kostka z literami, klepsydra, instrukcja gry	5 kpl.			
26.	Puzzle ortograficzne ą, om i on 30 puzzli, kostka z literami, klepsydra, instrukcja gry	5 kpl.			
27.	Puzzle ortograficzne ę, em i en 30 puzzli, kostka z literami, klepsydra, instrukcja gry.	5 kpl.			
28.	Postrzeganie kierunku układanka 8 plansz (wym. 14 x 28 cm) - 64 tafelki z pojedynczym obrazkiem (wym. 7 x 7 cm) - plansze i tafelki wykonane z estetycznego, grubego tworzywa - drewniane pudełko – instrukcja	1 szt.			
	Zajęcia logopedyczne				
29.	Budowanie cieni-wersja mini-gra przestrzenna która zawiera 24 drewniane klocki,17 kart z wzorami,1 karta blanco, 2 klipsy do kart.	1 szt.			
30.	Gra twarzy. W skład zestawu wchodzi następujące elementy: 32 duże zdjęcia o wymiarach 150 x 210 mm, 4 plansze (każda plansza zawiera 8 małych zdjęć), 32 małe zdjęcia o wymiarach 50 x 75 mm oraz pudełko i instrukcja gry.	1 szt.			
31.	Skarbiec gier logopedycznych. zestaw gier, zawierający: 5 gier na zasysanie: 5 plansz - 4 kostki (kolory, oczka 1-6, oczka 1-3) - 224 obrazkowych żetonów (w 5 seriach) - 8 słomek,5 gier na dmuchanie: 54	1 kpl.			

	<p>kart motoryki twarzy - plaster miodu z kartonu - kartonowe akwarium do rozłożenia - 2 plastikowe ząbki - 13 dużych żółtych krążków - 13 małych żółtych krążków - 1 plastikowe autko - kuleczki waty - 1 piłeczka tenisowa - szklane kuleczki - 4 wędki – słomki. obszerna instrukcja z opisem 10 gier logopedycznych</p>					
	Zajęcia socjoterapeutyczne					
32.	<p>Dobre i złe zachowania w grupie Na zasadzie przeciwieństw 34 karty ukazują dobre i złe zachowanie się wobec innych w grupie</p>	1 szt.				
33.	<p>Odkrycia - poznać i zrozumieć siebie - gra planszowa składająca się z kolorowej planszy- 30 kart ilustrowanych - 4 karty pytań - 2 karty do indywidualnej historii</p>	1 szt.				
34.	<p>Poznajemy wartości gra memory - Połączenie gry memory z tematyką wychowawczą. Zawartość - plansza z 16 pokrywkami i 12 kolorowych plansz.</p>	1 szt.				
RAZEM:						