|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | Miejscowość, data |  |  |
|  | **ZAPYTANIE OFERTOWE** | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | **Oferta na zakup i dostawę sprzętu lub pomocy dydaktycznych lub narzędzi do terapii w ramach rządowego programu " Aktywna Tablica"** | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | **I. ZAMAWIAJĄCY:** | | | |  |
|  |  | | | |  |
|  | **II. PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA:** | | | |  |
|  | Zamawiający zwraca się z prośbą o przedstawienie oferty cenowej Oferta na zakup i dostawę sprzętu lub pomocy dydaktycznych lub narzędzi do terapii w ramach rządowego programu " Aktywna Tablica"  Zgodnie z następującą specyfikacją: | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  | **1. Rodzaj i ilość pomocy dydaktycznych** | | |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Lp. | Rodzaj pomocy dydaktycznej / Minimalne parametry | Ilość | Zdjęcie | | 1 | Urządzenie interaktywne  **System operacyjny** Linux **Procesor** AMD 3,2GHz **Pamięd RAM** DDR4 4GB **Dysk SSD** 120 GB **Jasnośd rzutnika:** 3200 ANSI lumenów **Rozdzielczośd obrazu:** 800x600 SVGA **Interfejsy:** USB, VGA, MiniJack, RJ45 (Ethernet) **Zasilanie** 230V, 50Hz **Możliwość korzystania z otwartych zasobów** (platforma Youtube oraz przeglądarka Google Chrome) **Pakiet podstawowy:** 53 aplikacje (51 gier + 2 aplikacje internetowe) **Obsługa** dotykiem albo pilotem (w zestawie podstawowym: 2x pilot) **Dźwięk** Stereo 2.1 **Dynamiczna kalibracja oświetlenia** **Technologia aktywacji kliknięciem** **Wyeliminowanie problemu aktywacji cieniem** **Certyfikat** CE na podstawie raportu z badań w akredytowanym laboratorium badawczym  Specyfikacja urządzenia interaktywnej podłogi 1. Deklaracja zgodności CE urządzenia interaktywnej podłogi wydana na podstawie raportu z badań przeprowadzonych w laboratorium badawczym akredytowanym przez Polskie Centrum Akredytacji, znajdującym się na liście europejskich jednostek notyfikowanych (Gwarancja bezpieczeństwa) 2. Zestaw co najmniej 50 gier w pakiecie startowym do pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym i do edukacji wczesnoszkolnej. 3. Zestaw dodatkowych, bezpłatnych aplikacji do nauki kodowania dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym (9 aplikacji). 4. Zapewnienie legalnego dostępu do otwartych zasobów Internetowych przy wykorzystaniu minimum 2 aplikacji Internetowych typu Google, YouTube itp. 5. Wbudowany tryb myszy komputerowej w dostarczonym pilocie zdalnego sterowania do obsługi aplikacji internetowych 6. Wbudowany system automatycznej kalibracji czujnika ruchu urządzenia w zależności od zmiennych zewnętrznych warunków oświetleniowych 7. Możliwość zarządzania urządzeniem, w tym obsługa interfejsu, włączanie, wyłączanie oraz wybór gier realizowane przy pomocy dostarczonego zdalnego pilota lub za pomocą interakcji użytkownika z wyświetlanym obrazem 8. Możliwość obsługi gier i aplikacji wyłącznie za pomocą interakcji ciała użytkownika bez używania dodatkowych czujników, markerów oraz peryferyjnych urządzeń 9. Pełna funkcjonalność urządzenia na dowolnym podłożu bez konieczności rozkładania dedykowanych dywanów/mat 10. Poprawne działanie urządzenia w pomieszczeniach o wysokości od 2,5 do 5 metrów 11. Wbudowane nagłośnienie stereo (2 głośniki o łącznej mocy nie mniejszej niż 20 W) 12. Wyprowadzenie MiniJack na nagłośnienie zewnętrzne stereo 2.1(2 głośniki + subwoofer) 13. Możliwość podłączenia urządzenia do Internetu za pomocą sieci kablowej, sieci Wi-Fi lub modemu GSM 14. Możliwość zdalnego wykonywania uaktualnień oprogramowania za pomocą sieci Internet bez udziału użytkownika 15. Możliwość wykonywania aktualizacji oraz instalacji nowych pakietów gier przy użyciu zewnętrznego nośnika pamięci (typu Pendrive USB) 16. Możliwość zdalnego zalogowania się na urządzenie w celu przeprowadzenia ewentualnych akcji serwisowych 17. Standardowe zasilanie 230 V bez konieczności wydzielania dedykowanych linii zasilających. | 1 |  | |  |  |  |  | |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Lp. | Rodzaj pomocy dydaktycznej / Minimalne parametry | Ilość | Zdjęcie | | 2 | Pakiet 9 gier "Zabawy ze zwierzętami"  Pakiet 9 gier. Cykl aplikacji dla najmłodszych użytkowników, pozwalający na zapoznanie się ze stworzeniami zamieszkującymi różne kontynenty. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne mają silniejszą strukturę). Wykorzystana jest zasada motorycznego uczenia się. Bodźce ingerujące są wyeliminowane. Wykorzystane są motywatory wewnętrzne (w postaci realizacji celów oraz zwiększania poziomu trudności) i zewnętrzne (w postaci nagród). Aplikacje stosują wzorzec pozytywny. Zadania maja charakter integrujący pracę półkul mózgowych dziecka, miedzy innymi poprzez stymulowanie go do myślenia racjonalnego i analitycznego, wykorzystywania wyobraźni, logicznego myślenia, dostrzegania związków przyczynowo- skutkowych, myślenia poza kategoriami przyczynowości, wnioskowania, myślenia globalnego, przetwarzania i analizowania liczb, pojęć, rozpoznawania wzorów, obrazów, strukturalizowania, pomysłowości, spontaniczności, powtarzania, reakcji na proste polecenia, reakcji na złożone polecenia, rozpoznawania sekwencji ruchów, orientacji w przestrzeni, rozpoznawania i używania słów, liczb, dźwięków. Oprogramowanie pozwala na eliminowanie deficytów ilościowych, jakościowych i pragmatycznych. Oddziaływania terapeutyczne poprzez użycie aplikacji skupione są na stymulowaniu umiejętności, które stanowią bazę do nabywania i rozwijania języka. Wykorzystywane jest/są: - naśladowanie - inicjowanie kontaktu - wyrównywanie sensoryczne - umiejętności językowe (w ramach wszystkich podsystemów języka: fonologicznego, morfologicznego, syntaktycznego i leksykalnego) - umiejętności społeczne - wydłużanie czasu uwagi - koordynacja wzrokowo- słuchowo-ruchowa, - koncentracja (zdolność skupiania myśli ukierunkowanych na jedną kwestię), - centralne przetwarzanie słuchowe, - wzorce słuchowe, - wzorce motoryczne, - wzorce wizualne, - rysowanie po śladzie, - odwzorowanie, - prawidłowa postawa ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja spoczynkowa języka, - świadomość położenia artykulatorów podczas artykulacji poszczególnych głosek, - fonacja, - utrwalanie wywołanych normatywnych głosek, - automatyzacja normatywnych głosek, - przywoływanie z pamięci ruchów artykulatorów, - utrwalanie wzorców motorycznych. | 1 |  | | 3 | Pakiet 8 gier "Kodowanie 1"  Pakiet 8 gier. Cykl aplikacji wprowadzających w świat kodowania i logicznego myślenia. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne mają silniejszą strukturę). Wykorzystana jest zasada motorycznego uczenia się. Bodźce ingerujące są wyeliminowane. Wykorzystane są motywatory wewnętrzne (w postaci realizacji celów oraz zwiększania poziomu trudności) i zewnętrzne (w postaci nagród). Aplikacje stosują wzorzec pozytywny. Zadania maja charakter integrujący pracę półkul mózgowych dziecka, miedzy innymi poprzez stymulowanie go do myślenia racjonalnego i analitycznego, wykorzystywania wyobraźni, logicznego myślenia, dostrzegania związków przyczynowo-skutkowych, myślenia poza kategoriami przyczynowości, wnioskowania, myślenia globalnego, przetwarzania i analizowania liczb, pojęć, rozpoznawania wzorów, obrazów, strukturalizowania, pomysłowości, spontaniczności, powtarzania, reakcji na proste polecenia, reakcji na złożone polecenia, rozpoznawania sekwencji ruchów, orientacji w przestrzeni, rozpoznawania i używania słów, liczb, dźwięków. Oprogramowanie pozwala na eliminowanie deficytów ilościowych, jakościowych i pragmatycznych. Oddziaływania terapeutyczne poprzez użycie aplikacji skupione są na stymulowaniu umiejętności, które stanowią bazę do nabywania i rozwijania języka. Wykorzystywane jest/są: - naśladowanie - inicjowanie kontaktu - wyrównywanie sensoryczne - umiejętności językowe (w ramach wszystkich podsystemów języka: fonologicznego, morfologicznego, syntaktycznego i leksykalnego) - umiejętności społeczne - wydłużanie czasu uwagi - koordynacja wzrokowo-słuchowo-ruchowa, - koncentracja (zdolność skupiania myśli ukierunkowanych na jedną kwestię), - centralne przetwarzanie słuchowe, - wzorce słuchowe, - wzorce motoryczne, - wzorce wizualne, - rysowanie po śladzie, - odwzorowanie, - prawidłowa postawa ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja spoczynkowa języka, - świadomość położenia artykulatorów podczas artykulacji poszczególnych głosek, - fonacja, - utrwalanie wywołanych normatywnych głosek, - automatyzacja normatywnych głosek, - przywoływanie z pamięci ruchów artykulatorów, - utrwalanie wzorców motorycznych. | 1 |  | |  |  |  |  | |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Lp. | Rodzaj pomocy dydaktycznej / Minimalne parametry | Ilość | Zdjęcie | | 4 | Pakiet 7 gier "Zabawa 1"  Pakiet 7 gier. Cykl aplikacji wykorzystujących zabawę w formie ruchu i aktywności fizycznej. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne mają silniejszą strukturę). Wykorzystana jest zasada motorycznego uczenia się. Bodźce ingerujące są wyeliminowane. Wykorzystane są motywatory wewnętrzne (w postaci realizacji celów oraz zwiększania poziomu trudności) i zewnętrzne (w postaci nagród). Aplikacje stosują wzorzec pozytywny. Zadania maja charakter integrujący pracę półkul mózgowych dziecka, miedzy innymi poprzez stymulowanie go do myślenia racjonalnego i analitycznego, wykorzystywania wyobraźni, logicznego myślenia, dostrzegania związków przyczynowo-skutkowych, myślenia poza kategoriami przyczynowości, wnioskowania, myślenia globalnego, przetwarzania i analizowania liczb, pojęć, rozpoznawania wzorów, obrazów, strukturalizowania, pomysłowości, spontaniczności, powtarzania, reakcji na proste polecenia, reakcji na złożone polecenia, rozpoznawania sekwencji ruchów, orientacji w przestrzeni, rozpoznawania i używania słów, liczb, dźwięków. Oprogramowanie pozwala na eliminowanie deficytów ilościowych, jakościowych i pragmatycznych. Oddziaływania terapeutyczne poprzez użycie aplikacji skupione są na stymulowaniu umiejętności, które stanowią bazę do nabywania i rozwijania języka. Wykorzystywane jest/są: - naśladowanie - inicjowanie kontaktu - wyrównywanie sensoryczne - umiejętności językowe (w ramach wszystkich podsystemów języka: fonologicznego, morfologicznego, syntaktycznego i leksykalnego) - umiejętności społeczne - wydłużanie czasu uwagi - koordynacja wzrokowo-słuchowo-ruchowa, - koncentracja (zdolność skupiania myśli ukierunkowanych na jedną kwestię), - centralne przetwarzanie słuchowe, - wzorce słuchowe, - wzorce motoryczne, - wzorce wizualne, - rysowanie po śladzie, - odwzorowanie, - prawidłowa postawa ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja spoczynkowa języka, - świadomość położenia artykulatorów podczas artykulacji poszczególnych głosek, - fonacja, - utrwalanie wywołanych normatywnych głosek, - automatyzacja normatywnych głosek, - przywoływanie z pamięci ruchów artykulatorów, - utrwalanie wzorców motorycznych. | 1 |  | | 5 | Pakiet 5 gier "Matematyka 1"  Pakiet 5 gier. Cykl aplikacji pomagających rozwijać wiedzę i umiejętności matematyczne. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne mają silniejszą strukturę). Wykorzystana jest zasada motorycznego uczenia się. Bodźce ingerujące są wyeliminowane. Wykorzystane są motywatory wewnętrzne (w postaci realizacji celów oraz zwiększania poziomu trudności) i zewnętrzne (w postaci nagród). Aplikacje stosują wzorzec pozytywny. Zadania maja charakter integrujący pracę półkul mózgowych dziecka, miedzy innymi poprzez stymulowanie go do myślenia racjonalnego i analitycznego, wykorzystywania wyobraźni, logicznego myślenia, dostrzegania związków przyczynowo-skutkowych, myślenia poza kategoriami przyczynowości, wnioskowania, myślenia globalnego, przetwarzania i analizowania liczb, pojęć, rozpoznawania wzorów, obrazów, strukturalizowania, pomysłowości, spontaniczności, powtarzania, reakcji na proste polecenia, reakcji na złożone polecenia, rozpoznawania sekwencji ruchów, orientacji w przestrzeni, rozpoznawania i używania słów, liczb, dźwięków. Oprogramowanie pozwala na eliminowanie deficytów ilościowych, jakościowych i pragmatycznych. Oddziaływania terapeutyczne poprzez użycie aplikacji skupione są na stymulowaniu umiejętności, które stanowią bazę do nabywania i rozwijania języka. Wykorzystywane jest/są: - naśladowanie - inicjowanie kontaktu - wyrównywanie sensoryczne - umiejętności językowe (w ramach wszystkich podsystemów języka: fonologicznego, morfologicznego, syntaktycznego i leksykalnego) - umiejętności społeczne - wydłużanie czasu uwagi - koordynacja wzrokowo-słuchowo-ruchowa, - koncentracja (zdolność skupiania myśli ukierunkowanych na jedną kwestię), - centralne przetwarzanie słuchowe, - wzorce słuchowe, - wzorce motoryczne, - wzorce wizualne, - rysowanie po śladzie, - odwzorowanie, - prawidłowa postawa ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja spoczynkowa języka, - świadomość położenia artykulatorów podczas artykulacji poszczególnych głosek, - fonacja, - utrwalanie wywołanych normatywnych głosek, - automatyzacja normatywnych głosek, - przywoływanie z pamięci ruchów artykulatorów, - utrwalanie wzorców motorycznych. | 1 |  | |  |  |  |  | |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Lp. | Rodzaj pomocy dydaktycznej / Minimalne parametry | Ilość | Zdjęcie | | 6 | Laptop  **Wyświetlacz** 15,6” FHD IPS **Rozdzielczość** 1 920 x 1 080 **Procesor** Intel® Core i3-1115G4 (1.7GHz, 3.0 GHz, 6MB Cache)  **Pamięć RAM** 8 GB DDR4 **Pamięć wewnętrzna** 256 GB PCIe NVMe SSD **Napęd** brak **Karta graficzna** Intel® Iris® Xe Graphics  **Komunikacja**  1 x USB 3.2 1 x USB 3.2 Gen. 1 1 x USB typ-C D-SUB HDMI 1 x RJ-45 złącze słuchawkowe /mikrofonowe DC-in - wejście zasilania WiFi 802.11 Bluetooth 5.1 wbudowane głośniki wbudowana kamera Łączność bezprzewodowa/ przewodowa **System** Windows 10 Pro EDU **Wymiary (cm)** 36,3 x 25,5 x 2 **Waga (kg)** 1,8 **Gwarancja** 3 lata | 2 |  | | 7 | Czytanie SY-LA-BA-MI 1  Zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki czytania, opartych na zbiorze sylab otwartych. Do wykorzystania na zajęciach dydaktycznych (np. roczne przygotowanie przedszkolne lub wcześniej), dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej, zajęciach rewalidacyjnych, w edukacji domowej i innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności czytania. Oprogramowanie musi posiadać ponad 500 ekranów interaktywnych, więcej niż 100 kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. Produkt musi być przeznaczony do pracy z dzieckiem od 3 roku życia. Produkt zawiera: • materiały do wykorzystania na zajęciach dydaktycznych (np. roczne przygotowanie przedszkolne lub wcześniej), dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej, zajęciach rewalidacyjnych, w edukacji domowej i innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności czytania, • wzrastający poziom trudności – od ćwiczeń najprostszych (np. Znajdź sylabę...) do wielopłaszczyznowych (np. sylaby i kodowanie, szyfrogramy), • propozycja uzupełniona o zestaw dodatkowych pomocy i publikacji autorskich (np. karty pracy do wydruku, przewodnik metodyczny), • materiał z kilkustopniowym systemem motywacyjnym, • produkt interaktywny zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. • zestaw dodatkowych materiałów autorskich: zestaw 300 kart z sylabami otwartymi oraz propozycje gier i zabaw z ich wykorzystaniem. | 1 |  | | 8 | Program Zajęcia logopedyczne  Program multimedialny dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej. Do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i innych, mających na celu kształtowanie umiejętności językowych i niwelowanie trudności z tym związanych. Zawiera blisko 2000 ekranów interaktywnych, ponad 400 kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. Dedykowany do pracy z dziećmi od 4 roku życia. Produkt składa się z interaktywnych ekranów do ćwiczenia poszczególnych głosek. Zawiera ponad 25 tytułów obejmujących materiał z różnych zakresów terapii logopedycznej. Posiada narzędzie Kartoteka (baza danych dla logopedy), które pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy. Posiada również: • ćwiczenia pozwalające nagrywać, a następnie odsłuchiwać głos dziecka, • zestaw dodatkowych materiałów (pomoce tradycyjne, karty pracy do wydruku, przewodnik metodyczny z notatnikiem logopedy, książka z autorskimi wyliczankami logopedycznymi, mikrofon, głośniki, słuchawki i inne), Produkt musi być zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. Program obejmuje zakres m.in.: • głosek szeregu szumiącego, • głosek szeregu syczącego, • głosek szeregu ciszącego, • głosek R i L (w tym różnicowanie głosek L-J oraz R-L), • wspomagania diagnozy logopedycznej (pomocnik diagnostyczny), • tematycznych zajęć logopedycznych (Dzień Uśmiechu, Dzień Kota i wiele innych). | 1 |  | |  |  |  |  | |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Lp. | Rodzaj pomocy dydaktycznej / Minimalne parametry | Ilość | Zdjęcie | | 9 | Program Matematyka  Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających myślenie i umiejętności matematyczne, przeznaczony dla dzieci przejawiających trudności w tym zakresie i dzieci z dyskalkulią. Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych, a także innych, mających na celu kształtowanie i nabywanie umiejętności matematycznych na poziomie pierwszego etapu edukacyjnego (klasy I-III) lub wyrównawczo w klasach starszych. Zawiera ponad 600 ekranów interaktywnych, więcej niż 200 kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. Dostosowany do pracy z dziećmi od 6 roku życia. Rozwiązania metodyczne programu to: • od konkretu do abstrakcji, • zagadnienia bliskie dzieciom (tzw. Matematyka codzienności), • zadania na logiczne myślenie, • ćwiczenie tzw. metodą małych kroczków – każde działanie jest rozdzielone na mniejsze etapy, • matematyczne gry zespołowe, w których mogą brać udział pary lub grupy dzieci uczęszczające na zajęcia, • ćwiczenie umiejętności szacowania, a także odczytywania wykresów, • zadania na myślenie przestrzenne i perspektywiczne, • elementy kodowania, a także przykłady matematyki twórczej, • inne ćwiczenia terapeutyczne, np. ćwiczenia kształtujące percepcję wzrokową na materiale typowo matematycznym, • materiały do druku i pomoce tradycyjne. Materiał ćwiczeniowy programu podzielony na pięć dużych działów, które przy pomocy klarownie wydzielonych zestawów ćwiczeń służą wytłumaczeniu uczniom danych zagadnień. | 1 |  | | 10 | Program Zajęcia logopedyczne 2  Program multimedialny dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej. Do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i innych, mających na celu kształtowanie umiejętności językowych i niwelowanie trudności z tym związanych. Program zawiera blisko 1500 ekranów interaktywnych, prawie 400 kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. Dedykowany do pracy z dziećmi od 4 roku życia. Program posiada również: • materiał z ćwiczeniami ze wszystkich etapów terapii głosek, a także z zakresu etapów ponadstandardowych, • narzędzie Kartoteka (baza danych dla logopedy), które pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy, • ćwiczenia pozwalające nagrywać, a następnie odsłuchiwać głos dziecka, • zestaw dodatkowych materiałów (pomoce tradycyjne, karty pracy do wydruku, przewodnik metodyczny z notatnikiem logopedy, nowa książka z autorskimi wyliczankami logopedycznymi, mikrofon, głośniki, słuchawki i inne). Program jest dostosowany do pracy na niemal każdym urządzeniu: tablicy i monitorze interaktywnym, komputerze, laptopie, tablecie, smartfonie. Zakres tematyczny oprogramowania pozwala na naukę: • głosek tylnojęzykowych (K, G, H), • głosek przedniojęzykowo-zębowych: T, D, N, • słuchu fonemowego, • mowy bezdźwięcznej (w tym obszerne rozdziały z różnicowania głosek bezdźwięcznych i ich dźwięcznych odpowiedników), • tematycznych zajęć logopedycznych. | 1 |  | | 11 | Program Trudności w pisaniu 1  Produkt przeznaczony do diagnozy, profilaktyki i terapii dysgrafii oraz nauki pisania i rozwijania motoryki małej. Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych z dziećmi ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się (w tym z symptomami dysgrafii lub obniżonym napięciem mięśniowym) oraz jako narzędzie profilaktyczne przygotowujące dzieci do nauki pisania, wspomagające tradycyjną naukę pisania liter. Składa się z blisko 1000 ekranów interaktywnych, prawie 100 kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. Dostosowany do pracy z dziećmi od 3 roku życia. To prosty w użyciu, zestaw kształtujący poprawne nawyki w zakresie kreślenia odręcznego, a także przygotowujący rękę do trudnej, ale niezbędnej, sztuki pisania. Program zawiera zestaw ćwiczeń z mikro- i makromotoryki (np. specjalnie zaprojektowane ćwiczenia rozmachowe na tablicę interaktywną), wspomagające rozwój wielu innych – poza umiejętnością pisania – obszarów przydatnych w późniejszym życiu uczniów (np. mowa, precyzja, propriocepcja, koordynacja ogólna). Jest dostosowany przez specjalistę do pracy z czterema zróżnicowanymi pod względem wieku, rozwoju i możliwości grupami (są tu zadania dla: trzylatków, czterolatków, pięciolatków oraz dla grupy dzieci 6- i 7-letnich). Umożliwia pomoc w diagnozie wstępnej (badanie sprawności grafomotorycznej) i diagnozie kontrolnej. Produkt zawiera: • zestaw pomocy dodatkowych, uatrakcyjniających ćwiczenia paluszków, • przewodnik metodyczny | 1 |  | | 12 | Program Ortografia 1  Program kształcący świadomość ortograficzną i nawyki poprawnej pisowni. Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych lub dydaktyczno- wyrównawczych, a także na lekcjach mających na celu kształtowanie świadomości ortograficznej i poprawnej pisowni. Zawiera blisko 1200 ekranów interaktywnych, więcej niż 200 kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. Dedykowany dla nauczycieli, logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganiem rozwoju oraz podnoszeniem sprawności językowej dziecka, ze szczególnym uwzględnieniem sprawności w pisaniu zgodnym z zasadami ortografii. Dostosowany do pracy z dziećmi od 6 roku życia. Przedstawia nieszablonowe i skuteczne podejście do ćwiczeń kształcących świadomość ortograficzną i praktyczne zastosowanie ortografii. Posiada zasoby do wykorzystania na lekcjach mających na celu kształtowanie nawyków ortograficznych, a także na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno -wyrównawczych. Produkt to: • obszerny materiał odpowiadający każdej regule ortograficznej wyższego i niższego rzędu (np. wpierw omawiane są szczegółowe zastosowania U otwartego, zanim pojawia się ogólne różnicowanie U otwarte i Ó zamknięte), • materiał z kilkustopniowym systemem motywacyjnym, Produkt jest zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. | 1 |  | |  |  |  |  | |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Lp. | Rodzaj pomocy dydaktycznej / Minimalne parametry | Ilość | Zdjęcie | | 13 | Program Percepcja wzrokowa  Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji wzrokowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartej na analizatorze wzrokowym. Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, dydaktyczno- wyrównawczych i innych, mających na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji wzrokowej. Produkt musi zawierać ponad 600 ekranów interaktywnych, więcej niż 200 kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. Dostosowany do pracy z dziećmi od 4 roku życia. Produkt powinien być: • uzupełniony o zestaw dodatkowych materiałów i publikacji autorskich rozszerzających spektrum możliwości zastosowania tego produktu (np. pomoce tradycyjne, karty pracy do wydruku, przewodnik metodyczny), • zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. Program musi być podzielony na trzy części: pierwsza z nich zawiera materiał tematyczny, druga atematyczny, a trzecia – materiał językowy (najbardziej przydatny w przypadku pracy z dziećmi starszymi, które miewają kłopoty z rozpoznawaniem i różnicowaniem znaków). Dzięki temu nie trzeba przerabiać całości materiału, wystarczy wybrać interesujące nas grupy zadań. W każdej części powinny znajdować się zestawy ćwiczeń z podanych obszarów: 1. Stałość spostrzegania 2. Spostrzeganie figury i tła 3. Spostrzeganie położenia przedmiotów w przestrzeni 4. Spostrzeganie stosunków przestrzennych 5. Koordynacja wzrokowo-ruchowa 6. Pamięć wzrokowa 7. Jarmark rozmaitości (zawiera ćwiczenia z różnych obszarów, niesklasyfikowane w innych działach, np. uwaga i koncentracja) | 1 |  | | 14 | Program Autyzm  Zestaw interaktywnych ćwiczeń do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi. Do wykorzystania na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i dydaktycznych prowadzonych indywidualnie lub w małych grupach. Zawiera ponad 1500 ekranów interaktywnych, kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu dodatkowych pomocy i publikacji autorskich. produkt przeznaczony do pracy na zajęciach rewalidacyjnych, terapeutycznych i dydaktycznych prowadzonych indywidualnie lub w małych grupach. Produkt zawiera: • ponad 200 animacji motywacyjnych i więcej niż 200 filmów (np. z realizacją werbalną lub prawidłowo wykonanym poleceniem jedno- lub dwuetapowym), • scenariusze zajęć stworzone przez doświadczonych terapeutów pracujących z dziećmi z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi, • zestaw ćwiczeń stworzonych na podstawie badań naukowych, skonstruowanych tak, aby wspomagać kreatywne myślenie, minimalizując ryzyko wyuczenia się ich na pamięć. • ćwiczenia naśladowania oparte na rzeczywistym modelu (odzwierciedlenie ułożenia ust i mimiki). Program musi być dostosowany do wszystkich dzieci o różnym poziomie funkcjonowania poznawczego, z wyszczególnieniem potrzeb dzieci z całościowymi zaburzeniami rozwojowymi. Pozwala na naśladowanie mowy podzielone na etapy o zróżnicowanym poziomie trudności, stopniowo zwiększające poziom trudności wraz z postępami w nauce dziecka. | 1 |  | | 15 | Program Percepcja słuchowa  Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji słuchowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartej na analizatorze słuchowym. Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, ale także logopedycznych, rewalidacyjnych i innych, mających na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji słuchowej. Produkt musi zawierać ponad 600 ekranów interaktywnych, więcej niż 200 kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. Produkt dostosowany do pracy z dziećmi w wieku od 4 lat. Produkt musi spełniać następujące kryteria: •uzupełnienie o zestaw dodatkowych pomocy i publikacji autorskich (np. pomoce tradycyjne, karty pracy do wydruku, przewodnik metodyczny), • ćwiczenia pozwalające nagrywać, a następnie odsłuchiwać głos dziecka, • produkt zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. Program umożliwia naukę następujących materiałów: 1. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków 2. Sekwencje i rytmy 3. Słuch fonemowy 4. Synteza słuchowa 5. Analiza słuchowa 6. Pamięć słuchowa i polecenia złożone 7. Rymy i zagadki 8. Zabawy słuchowe (zawierające ćwiczenia niesklasyfikowane w innych działach, np. koordynacja słuchowo-ruchowa) | 1 |  | | 16 | Percepcja słuchowa 2.  Zestaw interaktywnych ćwiczeń stymulujących wyższe funkcje słuchowe. Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, ale także logopedycznych, rewalidacyjnych i innych, mających na celu stymulację wyższych funkcji słuchowych. Zawiera ponad 700 ekranów interaktywnych, kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. Przeznaczony dla terapeutów pedagogicznych, logopedów i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie percepcji słuchowej, w tym wyższych funkcji słuchowych. Dostosowany do pracy z dziećmi od 5 roku życia. Zestawy ćwiczeń w programie zostały zaprojektowane tak, aby odzwierciedlały kryteria zawarte w definicji ośrodkowego zaburzenia przetwarzania słuchowego (CAPD) stworzonej przez Amerykańskie Towarzystwo Mowy i Słuchu (ASHA, 1996). W programie uwzględniono działy takie jak: 1. Lokalizacja i lateralizacja źródła dźwięków 2. Identyfikacja i dyskryminacja dźwięków 3. Rozpoznawanie cech dźwięków 4. Czasowe aspekty słyszenia 5. Rozumienie mowy w obecności dystraktorów 6. Rozumienie mowy zniekształconej 7. Rozmaitości 8. Wyzwania słuchowe | 1 |  | |  |  |  |  | |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Lp. | Rodzaj pomocy dydaktycznej / Minimalne parametry | Ilość | Zdjęcie | | 17 | Czytanie SY-LA-BA-MI 2  Zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki czytania, inspirowanych metodą 18 struktur wyrazowych. Do wykorzystania na zajęciach dydaktycznych (np. roczne przygotowanie przedszkolne lub wcześniej), dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej, zajęciach rewalidacyjnych, w edukacji domowej i innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności czytania. Oprogramowanie musi posiadać ponad 500 ekranów interaktywnych, więcej niż 100 kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku. Produkt musi być przeznaczony do pracy z dzieckiem od 5 roku życia. Produkt zawiera: • zbiór uporządkowanych w kilkunastu zestawach ćwiczeń kształtujących w sposób praktyczny umiejętność czytania wyrazów, • zbiór uporządkowanych w kilkunastu zestawach ćwiczeń kształtujących w sposób praktyczny umiejętność czytania wyrazów, • ćwiczenia o przemyślanej konstrukcji wspierającej zdobywanie wiedzy, wykorzystujące wyrazy wcześniej poznane oraz stopniujące poziom trudności, • materiały do wykorzystania na zajęciach dydaktycznych (np. roczne przygotowanie przedszkolne lub wcześniej), dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, terapii pedagogicznej, rewalidacyjnych, a także w edukacji domowej i innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności czytania, • efektywne ćwiczenia, których konstrukcja opiera się na analizie sylabowo-głoskowej wyrazów w powiązaniu z ich budową literową. • propozycja uzupełniona o zestaw dodatkowych pomocy i publikacji autorskich (np. karty pracy do wydruku, przewodnik metodyczny), • materiał z kilkustopniowym systemem motywacyjnym, • produkt interaktywny zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. ćwiczenia o przemyślanej konstrukcji wspierającej zdobywanie wiedzy, wykorzystujące wyrazy wcześniej poznane oraz stopniujące poziom trudności, • materiały do wykorzystania na zajęciach dydaktycznych (np. roczne przygotowanie przedszkolne lub wcześniej), dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, terapii pedagogicznej, rewalidacyjnych, a także w edukacji domowej i innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności czytania, • efektywne ćwiczenia, których konstrukcja opiera się na analizie sylabowo-głoskowej wyrazów w powiązaniu z ich budową literową. • propozycja uzupełniona o zestaw dodatkowych pomocy i publikacji autorskich (np. karty pracy do wydruku, przewodnik metodyczny), • materiał z kilkustopniowym systemem motywacyjnym, • produkt interaktywny zgodny z wytycznymi dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. | 1 |  | |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | |  | |  | |
|  | | **III. URZĄDZENIA:** | | | |  | |
|  | |  | | |  | | --- | | Zamawiający wymaga, aby oferowany sprzęt spełniał następujące warunki:   1. posiada deklarację CE; 2. posiada certyfikat ISO 9001 dla producenta, z tym że, warunek ten nie dotyczy sprzętu, pomocy dydaktycznych lub narzędzi do terapii stanowiących wyroby medyczne; 3. jest fabrycznie nowy i wolny od obciążeń prawami osób trzecich; 4. posiada dołączone niezbędne instrukcje i materiały dotyczące użytkowania, sporządzone w języku polskim; 5. posiada okres gwarancji udzielonej przez producenta lub dostawcę nie krótszy niż 2 lata.   Zaoferowana cena musi zawierać:   1. oferowane urządzenia; 2. dostawę sprzętu do placówki i pod adres Zamawiającego; 3. instalację, uruchomienie oraz zintegrowanie zakupionych urządzeń i oprogramowania wchodzących w skład zamówienia z infrastrukturą szkolną; 4. techniczne szkolenie nauczycieli w zakresie funkcji i obsługi zakupionych urządzeń i oprogramowania. | | |  | |
|  | | **IV. WARUNKI UDZIAŁU W ZAPYTANIU OFERTOWYM** | | | |  | |
|  | | Ofertę może złożyć Wykonawca, który:  1. Wykona przedmiot zamówienia w terminie.  2. Rozliczy się z Zamawiającym na podstawie faktury VAT.  3. Wymagania wobec Wykonawcy:  1) Sytuacja ekonomiczna i finansowa zapewniająca wykonanie zamówienia zgodnie z wymogami określonymi w zapytaniu ofertowym  2) Wiedza i doświadczenie pozwalające na realizację zamówienia zgodnie z wymogami określonymi w zapytaniu ofertowym    Zamawiający uzna ww. warunek za spełniony jeżeli wykonawca wykaże, że wykonał w okresie ostatnich trzech lat przed upływem terminu składania ofert, a jeżeli okres prowadzenia działalności jest krótszy, to w tym okresie, co najmniej dwie dostawy odpowiadającą swoim rodzajem dostawie stanowiącej przedmiot zamówienia w ramach programu Aktywna Tablica na kwotę minimum 35.000,00 zł brutto. | | | |  | |
|  | | **V. OPIS SPOSOBU PRZYGOTOWANIA OFERTY** | | | |  | |
|  | | Zamawiający nie dopuszcza możliwości składania ofert wariantowych.  Oferent powinien przedstawić ofertę na formularzu załączonym do niniejszego zapytania  w formie oryginału (załącznik nr 1 Formularz ofertowy) lub skanu.  Do oferty należy załączyć wykaz dostaw (załącznik nr 2 Wykaz dostaw) oraz umowę ( załącznik nr 3 Umowa sprzedaży). | | | |  | |
|  | |  | |  | |  | |
|  | |  | |  | |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | **VI. MIEJSCE ORAZ TERMIN SKŁADANIA OFERT** |  |
|  | Oferta powinna być dostarczona osobiście lub przesłana za pośrednictwem: poczty, kuriera-pod adres:  ...  lub wysłana mailowo na adres:  ...  - do dnia: do godz.: (decyduje data wpływu).    Oferent może przed upływem terminu składania ofert zmienić lub wycofać swoją ofertę.  W toku badania i oceny ofert Zamawiający może żądać od oferentów wyjaśnień dotyczących treści złożonych ofert.  Wykonawca pokrywa wszystkie koszty związane z przygotowaniem i dostarczeniem oferty. |  |
|  | **VII. TERMIN WYKONANIA ZAMÓWIENIA** |  |
|  | 30 dni od dnia złożenia zamówienia |  |
|  | **VIII. OCENA OFERTY** |  |
|  | Zamawiający dokona oceny ważnych ofert na podstawie następujących kryteriów:   1. Cena oferty brutto 70 pkt   W kryterium „Cena oferty brutto” ocena zostanie dokonana według następującego wzoru:  Gdzie:  CB - najniższa zaoferowana cena brutto wśród złożonych ofert  CBB – cena brutto oferty badanej   1. Termin płatności: 2. 15 dni – 0 pkt 3. 30 dni – 10 pkt 4. 45 dni – 20 pkt 5. 60 dni – 30 pkt |  |
|  | **IX. INFORMACJE DOTYCZĄCE WYBORU NAJKORZYSTNIEJSZEJ OFERTY** |  |
|  | O wyborze najkorzystniejszej oferty Zamawiający zawiadomi mailowo. |  |
|  | **X. DODATKOWE INFORMACJE** |  |
|  | Osoba do kontaktu:  adres e-mail  telefon: |  |
|  | **Niniejsze zapytanie ofertowe nie stanowi zobowiązania do zawarcia umowy** |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  | *Załącznik nr 1 do zapytania ofertowego*  *Formularz ofertowy* |  |
|  |  |  |  |  |
|  | **OFERTA** | | |  |
|  |  |  |  |  |
|  | Nazwa Oferenta:  Adres Oferenta:  Adres do korespondencji:  Numer telefonu:  Adres e-mail: | ........................................................................................................  ........................................................................................................  ........................................................................................................  ........................................................................................................  ........................................................................................................ | |  |
|  |  |  |  |  |
|  | odpowiadając na zapytanie | | |  |
|  | 1. Oferujemy wykonanie przedmiotu zamówienia za cenę: | | |  |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **Lp.** | **RODZAJ POMOCY DYDAKTYCZNEJ** | **ILOŚĆ** | **VAT %** | **CENA JEDN. NETTO** | **CENA JEDN. BRUTTO** | **CAŁKOWITA WARTOŚĆ NETTO** | **CAŁKOWITA WARTOŚĆ BRUTTO** | | **1** |  |  |  |  |  |  |  | | **2** |  |  |  |  |  |  |  | | **3** |  |  |  |  |  |  |  | | **4** |  |  |  |  |  |  |  | | **5** |  |  |  |  |  |  |  | |  | RAZEM |  |  |  |  |  |  | | | |  |
|  |  |  |  |  |
|  | 2. Gwarancja: | | |  |
|  | Urządzenie: - okres gwarancji miesięcy  Urządzenie: - okres gwarancji miesięcy  Urządzenie: - okres gwarancji miesięcy  3. Termin płatności zgodny z rozdziałem VIII ppkt 2 niniejszego zapytania ofertowego. | | |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  | 3. Deklaruję ponadto termin wykonania zamówienia zgodnie z zapisami podanymi w zapytaniu ofertowym.    4. Oświadczam, że uczestnicząc w procedurze wyboru wykonawcy na realizację niniejszego zapytania:  - cena brutto obejmuje wszystkie koszty realizacji przedmiotu zamówienia,  - spełniam warunki udziału w postępowaniu i wszystkie wymagania zawarte w zapytaniu ofertowym,  - uzyskałem od Zamawiającego wszelkie informacje niezbędne do rzetelnego sporządzenia niniejszej oferty,  - uznaję się za związanego treścią złożonej oferty przez okres 30 dni od daty złożenia oferty,  - znajduję się w sytuacji ekonomicznej i finansowej zapewniającej wykonanie zamówienia, zgodnej z wymogami określonymi w zapytaniu ofertowym  - posiadam wiedzę i doświadczenie pozwalające na realizację zamówienia zgodnie z wymogami określonymi w zapytaniu ofertowym  - zrealizuję przedmiot umowy w terminie 30 dni od dnia złożenia zamówienia. | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | *(Data i miejsce)* |  | *(Pieczęć i podpis/y oferenta)* |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | Jednocześnie stwierdzam/y, iż świadomy/i jestem/śmy odpowiedzialności karnej związanej  ze składaniem fałszywych oświadczeń. | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | *(Data i miejsce)* |  | *(Pieczęć i podpis/y oferenta)* |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | *Załącznik nr 2 do zapytania ofertowego*  *Wykaz dostaw* |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | **Oświadczenie - Wykaz głównych dostaw** | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | Przystępując do udziału w postępowaniu o zamówienie publiczne na „…………………………." składamy wykaz głównych dostaw wykonanych (wykonywanych) w okresie ostatnich trzech lat przed upływem terminu składania ofert, na potwierdzenie spełniania warunku, o którym mowa w rozdziale IV pkt 3 ppkt 2 niniejszego zapytania ofertowego: | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **Lp.** | **Przedmiot wykonanych/wykonywanych  dostaw** | **Wartość brutto dostawy w zł** | **Podmiot na rzecz którego wykonano dostawę (nazwa i adres)** | **Daty wykonania** | **Dowody** | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | 1 |  |  |  |  |  | | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | *Uwaga do kol.6:*  *Do wykazu należy dołączyć dowody potwierdzające, że powyższe dostawy/usługi zostały wykonane lub są wykonywane należycie.*  *Należy wpisać nazwę dowodu (dokumentu) potwierdzającego, że dostawy/usługi zostały wykonane lub są wykonywane należycie.*  *Jeżeli Zamawiający jest podmiotem, na rzecz którego wskazane w wykazie dostawy/usługi zostały wcześniej wykonane, Wykonawca nie ma obowiązku przedkładania dowodów.* | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | *Miejscowość, data* |  | *.......................................................................................* | |  |
|  |  |  | *(podpis(-y) i pieczęć(-cie) osoby(-ób) upoważnionej (-ych)*  *do reprezentowania Wykonawcy)* | |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

*Załącznik nr 3 do zapytania ofertowego*

*Umowa sprzedaży*

**UMOWA SPRZEDAŻY**

zawarta dnia …………………… r. w Kielcach pomiędzy:

1. ………………………………………………………………………….., reprezentowaną przez:
   1. …………………………………

zwaną dalej Kupującym

a

1. ………………………………………………………………………….., reprezentowaną przez:
   1. …………………………………

zwaną dalej Sprzedającym

§ 1.

Kupujący kupuje, a Sprzedający sprzedaje towary, których rodzaj, liczbę i ceny jednostkowe określa Załącznik nr 1 do niniejszej umowy, będący jej integralną częścią.

§ 2.

1. Przedmiot sprzedaży zostanie dostarczony przez Sprzedającego do ………………………………………..
2. Dostawa nastąpi do dnia …………………….. r.
3. Koszt dostawy wliczony jest w cenę sprzedaży.

§ 3.

Łączna cena sprzedaży wynosi …………………. brutto i będzie płatna przelewem na rachunek bankowy wskazany w fakturze VAT po zrealizowaniu dostawy, w terminie ………………… dni od wystawienia faktury.

§ 4.

1. Wszelkie zmiany niniejszej umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.
2. Wszelkie spory wynikające z niniejszej umowy rozpoznawał będzie sąd powszechny właściwy dla siedziby Sprzedającego.
3. Niniejsza umowa została sporządzona w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze Stron.

**KUPUJĄCY SPRZEDAJĄCY**