ZSP.342.1.6.2026 Załącznik nr 1 do SWZ

Zamawiający:

Zespół Szkolno-Przedszkolny w Libuszy, Szkoła Podstawowa im. prof. Aleksandra Kosiby i Przedszkole im. prof. Aleksandra Kosiby

Libusza 679

38-306 Biecz

dotyczy: postępowania o udzielenie zamówienia publicznego pod nazwą **Sukcesywna dostawa materiałów edukacyjnych do nauki języka angielskiego oraz udzielenie licencji do cyfrowej platformy edukacyjnej do nauki języka angielskiego**

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Nazwa pozycji** | **Zawartość każdego zestawu** | **Liczba** |
| 1 | **Zestaw startowy dla nauczyciela OWP do wdrażania programu dwujęzyczności** | 1. Duża, podłogowa mata edukacyjna (2m x 2,5m), o szerokim zastosowaniu w każdej grupie, przeznaczona do zabaw ruchowych i ogólnoedukacyjnych. 2. Zestaw 4 plakatów dydaktycznych 4 pory roku “Wiosna”, “Lato”, “Jesień”, “Zima” do zajęć tematycznych, rozwijających spostrzegawczość i sprawność ruchową dzieci (format A1). 3. Plakat “Moja grupa realizuje Program” (format A4). 4. Zestaw kart obrazkowych– 100 sztuk (format A5) do wykorzystania przez wychowawcę i anglistę. 5. Zestaw ilustracji do bajek – 150 sztuk (format A5) do wykorzystania przez wychowawcę i anglistę. 6. Kostka edukacyjna z kieszonkami na karty obrazkowe oraz karty obrazkowe (60 sztuk karty w formacie A6). Wymiary kostki: 20 cm x 20 cm x 20 cm. 7. Gra dydaktyczna Memory z postaciami z programu zapewniająca rozwój pamięci i spostrzegawczości (format A1) do wykorzystania przez wychowawcę i anglistę. 8. Zestaw naklejek motywujących dla nauczyciela (format A4). 9. Pudełko na karty obrazkowe i pomoce dydaktyczne dla nauczyciela (na 500 sztuk). 10. Kalendarz naścienny z listą świąt typowych i nietypowych (format A1). 11. Naścienny kodeks zachowania w przedszkolu (format A1). 12. Zestaw 7 różnych maskotek – postaci z programu o rozmiarze 20 x 35 cm. 13. Zestaw 3 szablonów (format A4) do rozwoju samodzielności dzieci, w tym szablon buta do sznurowania, prezentu i warkocza do wiązania kokardy. 14. Zestaw szablonów na zwierzęce maski do samodzielnego wykonania przez dzieci i wykorzystania w zajęciach tematycznych, maski zwierząt 15 sztuk (format A4). 15. Zestaw kronikarski do tworzenia kroniki dwujęzycznej grupy przedszkolnej – 30 stron (format A4). 16. Zestaw 25 zaproszeń na ważne wydarzenia przedszkolne. 17. Przewodnik dla rodzica dwujęzycznego przedszkola – dostępny na platformie cyfrowej. 18. Przewodnik metodyczny dla nauczyciela z zestawem pomysłów i gier dydaktycznych wykorzystujących matę podłogową (dostępny na platformie). 19. Przewodnik metodyczny dla nauczyciela z zestawem pomysłów i gier dydaktycznych wykorzystujących plakat (dostępny na platformie). | 19 sztuki |
| 2 | **Zestaw dydaktyczny dla dziecka do wdrażania programu dwujęzyczności** | 1. Zestaw kart pracy i aktywności plastycznych lub grafomotorycznych – 76 stron (format A4). 2. Zestaw malowanek wodnych -10 malowanek (format A4). 3. Medal i certyfikat udziału w programie (format A4). 4. Teczka przedszkolaka z rączką, zapinana na plastikowy zamek o wymiarach  32 cm x 24 cm x 4cm (szer. x wys. x gł.). Wykonana z tektury litej o grubości  1,7 mm dwustronnie oklejona. Okleina zewnętrzna papier drukowany zabezpieczony błyszczącą folią. Okleina wewnętrzna papier biały. Skrzydełka mocowane do korpusu za pomocą metalowych nitów. | maksymalnie 404 sztuki  w tym:  w roku szkolnym 2025/2026 - maks. 134 sztuk  w roku szkolnym 2026/2027  - maks. 120 sztuk  w roku szkolnym 2027/2028  - maks. 100 sztuk  w roku szkolnym 2028/2029  - maks. 50 sztuk |
| 3 | **Zestaw dydaktyczny dla dziecka do wdrażania programu dwujęzyczności - zestaw poszerzający oraz zestaw utrwalający**  **umiejętności dzieci** | 1. Worek o rozmiarze 33 x 44 cm. Wykonany z materiału: 210D Poliester. Kolor: biały. Duża główna przegroda zamykana ściąganym sznurkiem. Sznurek zaprojektowany tak, by plecak można było nosić również na ramieniu. 2. Zestaw do samodzielnego przygotowania dwujęzycznego słowniczka obrazkowego przez dziecko: 40 obrazków + okładka, rozmiar A6 . 3. Grafik motywacyjny przedszkolaka (format A4). 4. Wyprawka przedszkolaka: teczka papierowa i zestaw kredek, 5. Zestaw do przygotowania tzw. smartbookow tematycznych: 8 stron (format A4), | maksymalnie 270 sztuk;  w tym:  w roku szkolnym 2026/2027  - maks. 120 sztuk;  w roku szkolnym 2027/2028  - maks. 100 sztuk  w roku szkolnym 2028/2029  - maks. 50 sztuk |
| 4 | **Licencje dostępowe do cyfrowej platformy edukacyjnej do wdrożenia dwujęzyczności w przedszkolu** | Opis platformy  Minimalne wymagania:  Wymagania techniczne aplikacji webowej:   * Działanie na standardowych urządzeniach z dostępem do Internetu (komputer, telefon, tablet, monitor interaktywny) * Dostęp przez aktualną przeglądarkę internetową (na przykład Chrome, Edge, Firefox…) * Aplikacja na urządzeniach mobilnych działająca w dedykowanym trybie ułatwiającym jej używanie na małych ekranach   Szczegóły techniczne aplikacji:   * Dostęp do danych zabezpieczony loginem i hasłem * Rejestracja konta na podstawie indywidualnego kodu wygenerowanego przez system * Możliwość drukowania arkuszy z kodami aktywacyjnymi dla nauczycieli z poziomu konta dyrektora oraz arkuszy z kodami aktywacyjnymi dla rodziców z poziomu konta nauczyciela * Dla każdego konta opcja utworzenia aliasu, umożliwiającego zalogowanie się na konto zestawem osobnych danych dostępowych (login i hasło) * Komunikacja między rodzicami a nauczycielami za pośrednictwem platformy   + Dodatkowe powiadomienia mailowe dla rodziców o nowych wiadomościach * Mailowy system powiadomień o wysłanych przez nauczyciela raportach postępów nauki dzieci w grupie * Zarządzanie kalendarzem nauki na poziomie grupowym * Statystyki nauczania dostępne z poziomu konta dyrektora   + dzienne   + tygodniowe   + miesięczne   + agregacja rodzaju i poziomu wykonanych aktywności   **Platforma powinna umożliwiać nauczycielowi:**   1. samodzielny wybór treści, które są zgodne z planem dydaktycznym i wychowawczym w danym przedszkolu na dany dzień/ tydzień/ miesiąc; 2. wybór pasujących treści poprzez system kaskadowy oraz wyszukiwarkę; 3. możliwość planowania aktywności na miesiąc i bezpośredniego dotarcia do wybranych treści; 4. możliwość wyboru poziomu trudności zabawy/ aktywności w ramach jej realizacji w danej grupie przedszkolnej (funkcja dostępna przy wybranych zabawach); 5. automatyczne monitorowanie realizacji programu i dostęp do informacji o terminie wykonania ćwiczenia, jego poziomie trudności oraz liczbie powtórzeń; 6. automatycznie generowanie raportu dla rodzica, z możliwością samodzielnej decyzji dotyczącej modyfikowania treści raportu oraz wysłania odpowiedniego nagrania do rodziców; 7. komunikację z rodzicem (możliwość napisania własnej wiadomości).   **Platforma powinna zawierać co najmniej:**   1. zestawy aktywności dla 4 poziomów zaawansowania grup przedszkolnych (osobno dla dzieci 3 letnich, 4 letnich, 5 letnich i 6 letnich), ułożone tematycznie, zgodnie z tematyką realizowaną w przedszkolu, według kalendarza wydarzeń, świąt typowych i nietypowych, rytmu dnia oraz form pracy; 2. zestaw aktywności w języku angielskim (ponad 1400 ćwiczeń), które pozwalają na przeprowadzenie ponad 4800 aktywności w ciągu 4 lat (bajki piosenki, wierszyki, słuchowiska, nagrania do zabaw ruchowych, muzycznych, językowych, do wykorzystania z ćwiczeniami sensomotorycznymi i grafomotorycznymi oraz kartami pracy znajdującymi się w dwóch zestawach dla dzieci ( w wyprawce przedszkolnej)oraz jako karty do wydruku dla nauczyciela bezpośrednio z platformy. 3. Zestaw około 350 ćwiczeń dla każdej grupy przedszkolnej, które pozwalają na przeprowadzenie ponad 1200 zabaw i aktywności w ciągu każdego roku. 4. scenariusze wszystkich zabaw/aktywności do codziennego wykorzystania, w języku polskim, z tłumaczeniem nagrań w języku angielskim na język polski; 5. 30 bajek w formacie mp4 z napisami w języku polskim 6. 40 bajek w formacie mp3 7. 10 teledysków w formacie mp4 8. 20 zabaw ruchowych w formacie mp4 z napisami w języku polskim 9. 70 piosenek w formacie mp3 10. 80 karty pracy do druku 11. 150 poleceń, zwrotów, wierszyków, słuchowisk w formacie mp3 12. informacje o celu zabawy/ aktywności oraz proponowany zapis celu do dziennika; 13. corocznie aktualizowane materiały dydaktyczne na platformie, zgodne z aktualnymi kierunkami polityki oświatowej; 14. scenariusze pełnych zajęć z języka angielskiego do wykorzystania przez anglistów, połączonych z treściami realizowanymi przez wychowawcę; 15. przewodnik metodyczny dla nauczyciela dotyczący wprowadzania dwujęzyczności w przedszkolu; 16. przewodnik metodyczny dla nauczyciela z zestawem pomysłów i gier dydaktycznych wykorzystujących matę podłogową; 17. przewodnik metodyczny dla nauczyciela z zestawem pomysłów i gier dydaktycznych wykorzystujących plakat; 18. dostęp do szkoleń metodycznych i technicznych (podstawy wykorzystania platformy) w formie mp4. 19. Niezbędnik Nauczyciela do samodzielnego druku , w tym:  * Gra dydaktyczna typu Memory z postaciami z programu zapewniająca rozwój pamięci i spostrzegawczości do wykorzystania przez wychowawcę i anglistę. * Zestaw 3 szablonów do rozwoju samodzielności dzieci, w tym szablon buta do sznurowania, prezentu  i warkocza do wiązania kokardy. * Zestaw szablonów na zwierzęce maski do samodzielnego wykonania przez dzieci i wykorzystania w zajęciach tematycznych, maski zwierząt - 15 sztuk * Zestaw kronikarski do tworzenia kroniki dwujęzycznej grupy przedszkolnej - 30 stron * Zestaw 25 zaproszeń na ważne wydarzenia przedszkolne.   Spinner dla nauczyciela do wykorzystania podczas gier dydaktycznych i tematycznych - pory dnia i pory roku.  Dostęp do platformy w okresie 12-tu miesięcy od dnia aktywacji dostępu. | maksymalnie 39 sztuk;  w tym:  w roku szkolnym 2026/2027  - maks. 19 sztuk  w roku szkolnym 2027/2028  - maks. 12 sztuk  w roku szkolnym 2028/2029  - maks. 8 sztuk |
| 5 | **Zakup pozostałego wyposażenia oddziału** | 1. **Plansza plenerowa – tematyka przestrzeni lokalnej**   Wielkoformatowa plansza do użytku na zewnątrz, zawierająca elementy graficzne odnoszące się do miejsc i obiektów występujących w najbliższym otoczeniu, umożliwiająca aktywność ruchową i interakcję uczestników.   1. **Plansza plenerowa – tematyka sekwencji ruchowych**   Plansza podłogowa z oznaczonymi polami lub symbolami wskazującymi kolejność wykonywania ruchów lub kroków, przeznaczona do aktywności fizycznej w przestrzeni otwartej.   1. **Plansza plenerowa – tematyka aktywności i komunikacji**   Produkt plenerowy w formie planszy zawierającej pola graficzne sprzyjające interakcji między uczestnikami oraz wykonywaniu prostych aktywności ruchowych.   1. **Zestaw kart obrazkowych – tematyka pojęć i ilustracji**   Komplet kart zawierających ilustracje powiązane z pojęciami, przeznaczony do pracy z materiałem wizualnym i skojarzeniowym.   1. **Gra planszowa – tematyka kompletowania zestawów**   Gra oparta na zbieraniu i porządkowaniu elementów według wspólnych cech lub kategorii.   1. **Gra planszowa – tematyka opowieści i motywów narracyjnych**   Produkt umożliwiający tworzenie i porządkowanie historii na podstawie ilustracji i elementów gry.   1. **Gra planszowa – tematyka codziennych sytuacji**   Gra stolikowa oparta na ilustracjach przedstawiających sytuacje z życia codziennego.   1. **Gra planszowa – tematyka dopasowywania obrazów**   Zestaw do gry oparty na rozpoznawaniu i łączeniu ilustracji według określonych zasad.   1. **Gra planszowa – tematyka cech i przeciwieństw**   Gra umożliwiająca porównywanie i dopasowywanie elementów o kontrastowych właściwościach.   1. **Gra planszowa – tematyka świata zwierząt**   Produkt zawierający elementy graficzne przedstawiające różnorodne gatunki zwierząt.   1. **Gra planszowa – tematyka liczb i ilości**   Gra oparta na porównywaniu, liczeniu oraz porządkowaniu wartości liczbowych.   1. **Gra planszowa – tematyka przygotowań i podróży**   Zestaw umożliwiający planowanie, kompletowanie elementów oraz podejmowanie decyzji.   1. **Gra planszowa – tematyka zakupów i produktów**   Gra przedstawiająca sytuacje związane z wyborem i kompletowaniem artykułów.   1. **Gra planszowa – tematyka czynności**   Produkt oparty na rozpoznawaniu i porządkowaniu działań.   1. **Gra planszowa – tematyka skojarzeń i poszukiwań**   Gra stolikowa polegająca na wyszukiwaniu i łączeniu elementów według określonych wskazówek.   1. **Gra planszowa – tematyka działań i aktywności**   Zestaw umożliwiający rozgrywki oparte na rozpoznawaniu i łączeniu czynności.   1. **Gra planszowa – tematyka codziennych aktywności**   Gra w formie domina, oparta na ilustracjach przedstawiających typowe działania dnia codziennego.   1. **Gra planszowa – tematyka wydarzeń i spotkań**   Produkt umożliwiający rozgrywki związane z organizowaniem i uczestniczeniem w wydarzeniach.   1. **Gra planszowa – tematyka pytań i odpowiedzi**   Gra oparta na interakcji uczestników poprzez formułowanie i udzielanie odpowiedzi.  20. **Gra planszowa – tematyka relacji przestrzennych**  Zestaw do gry umożliwiający porządkowanie elementów według położenia i zależności przestrzennych.   1. **Gra planszowa – tematyka czasu i kolejności**   Gra w formie domina, oparta na porządkowaniu zdarzeń w czasie**.**   1. **Gra planszowa – tematyka identyfikacji postaci**   Produkt umożliwiający rozpoznawanie, porównywanie i opisywanie postaci lub ról.   1. **Gra karciana – tematyka czynności codziennych**   Zestaw kart umożliwiający rozgrywki oparte na przedstawianiu i porządkowaniu codziennych aktywności.   1. **Gra karciana – tematyka czasu teraźniejszego**   Komplet kart z treściami odnoszącymi się do aktualnych zdarzeń i sytuacji.   1. **Gra karciana – tematyka czynności rutynowych**   Gra karciana oparta na sekwencjach czynności wykonywanych regularnie.   1. **Gra karciana – tematyka stanów i cech**   Zestaw kart opisujących cechy, stany lub role uczestników.   1. **Gra karciana – tematyka przyszłych zdarzeń**   Produkt umożliwiający rozgrywki odnoszące się do planowanych lub przewidywanych sytuacji.   1. **Gra karciana – tematyka doświadczeń i zdarzeń przeszłych**   Zestaw kart opisujących wydarzenia zakończone lub doświadczenia.   1. **Gra karciana – tematyka posiadania i relacji**   Komplet kart odnoszących się do własności, przynależności lub relacji między elementami.   1. **Gra karciana – tematyka mieszana**   Zestaw kart obejmujący różnorodne kategorie tematyczne.   1. **Gra karciana – tematyka zdarzeń przeszłych**   Gra oparta na opisywaniu i porządkowaniu wydarzeń z przeszłości.   1. **Gra karciana – tematyka ról i stanów w przeszłości**   Zestaw kart odnoszących się do ról, cech lub sytuacji występujących w czasie minionym.   1. **Gra pamięciowa – tematyka zwierząt** Zestaw kart z ilustracjami przedstawiającymi różne gatunki zwierząt, przeznaczony do dopasowywania par. 2. **Gra pamięciowa – tematyka ubioru** Komplet kart z ilustracjami elementów garderoby, umożliwiający rozgrywki pamięciowe. 3. **Gra pamięciowa – tematyka przyrody** Zestaw kart z ilustracjami elementów środowiska naturalnego i zjawisk przyrodniczych. 4. **Gra pamięciowa – tematyka domu i otoczenia** Karty z ilustracjami przedmiotów oraz pomieszczeń występujących w przestrzeni domowej. 5. **Gra pamięciowa – tematyka zawodów** Zestaw kart z ilustracjami przedstawiającymi różne profesje i czynności zawodowe. 6. **Gra pamięciowa – tematyka przestrzeni publicznej** Komplet kart obrazkowych przedstawiających miejsca i obiekty użyteczności publicznej. 7. **Gra pamięciowa – tematyka podróży i transportu** Zestaw kart z ilustracjami środków transportu oraz elementów związanych  z przemieszczaniem się. 8. **Gra pamięciowa – tematyka zakupów** Karty z ilustracjami produktów i miejsc związanych z codziennymi zakupami. | **1 szt.** |