



Część XI

Szkoła Podstawowa nr 10, ul. gen. Grotu Roweckiego 6, 58-260 Bielawa (GZ)

Lp.	Nazwa pomocy naukowej	Charakterystyka	Ilość	Charakterystyka przedmiotu zamówienia oferowanego przez Wykonawcę (nazwa producenta/model/parametry techniczne/funkcje/wyposażenie itd.)	Cena jednostkowa netto	Cena jednostkowa brutto	Stawka VAT	WARTOŚĆ NETTO	WARTOŚĆ BRUTTO
1	plansze multimedialne	Plansze interaktywne z matematyki dla szkoły podstawowej to program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych. Zawarte w nim treści edukacyjne zostały przygotowane zgodnie z podstawą programową do nauczania MATEMATYKI w szkole podstawowej. Plansze składają się z animacji, dźwiękowych komentarzy oraz z testów. Dodatkowe narzędzia multimedialne tj.: możliwość wyłączania tekstów, dopisywania komentarzy na planszach, podkreślenia wybranych treści oraz zaznaczania lub zakrywania dowolnych elementów znajdujących się na planszy, umożliwiają nauczycielowi przeprowadzenie ciekawej i interaktywnej lekcji. Do pakietu dołączony jest opis poszczególnych tematów lekcji, przy których plansza może stanowić pomoc dla nauczyciela. Narzędzie testowe, zawiera około 150 pytań testowych jednokrotnego wyboru i pozwala na jednoczesne rozwiązywanie testu przez całą klasę.	1						
2	multimedialne programy komputerowe do nauki matematyki na poziomie klas I-III i IV-VI:	Zestaw programów multimedialnych „Matematyka na wesoło” - Podwodny świat , Tajemnicza wiadomość , Wesołe miasteczko	1						
3	Dyskalkulia dla gimnazjum I licencja wieloinstanowiskowa	Program przeznaczony jest dla uczniów gimnazjum, szczególnie dla tych ze specyficznymi trudnościami w nauce matematyki. Dzięki temu programowi Twoje dziecko udoskonali następujące umiejętności: - Obliczanie wartości wyrażeń – dla danego wyrażenia i wartości zmiennych uczeń oblicza wartość tego wyrażenia np.: Oblicz wartość wyrażenia $10x+3y$ dla $x=8$ i $y=9$. -Redukowanie wyrażeń podobnych – W zadanym wyrażeniu uczeń ma dokonać redukcji wyrazów podobnych np. $2a+(-3)b+(-5)a+(-2)b=-3a-5b$. - Wyłączanie przed nawias – Uczeń ma zamienić sumę na iloczyn poprzez wyciągnięcie wspólnego czynnika przed nawias np.: $35a+25b = 5(7a+5b)$ - Mnożenie jedno i dwumianów – Uczeń ma wykonać mnożenie typu $a(b+c)$ $(a+b)(c+d)$ np: $5(a+3)=5a+15$ - Sprawdzanie, czy dana liczba spełnia równanie – Uczeń podstawia daną liczbę do równania i sprawdza, czy liczba ta spełnia to równanie np.: Sprawdź, czy liczba -0.4 spełnia równanie: $10x+11=5x+9$. - Rozwiązywanie równań – równania typu $ax+b=c$ $ax+b=cx+d$ np.: $2x+1=3$ $2x+1=x+1$. - Zadania tekstowe opierające się na rzeczywistych problemach z życia codziennego dostosowane do potrzeb uczniów z dyskalkulią. Zadania inspirowane postulatami terapeutów i nauczycieli, którzy pracują z uczniami z dyskalkulią. Dodatkowo program zawiera prezentacje: - o korzystaniu z programu, - o wyrażeniach, - o równaniach. Każdy rodzaj zadania powinien posiadać pomoc. Uwaga: Zadania winny różnić się poziomem trudności, a konkretne wartości liczbowe winne być losowane przez komputer dla każdego przykładu, tak, aby dane zadanie mogło być wielokrotnie wykonywane. Program zawiera m.in. zagadnienia takie jak: ćwiczenie pojęcia liczby, ćwiczenie czynności matematycznych, rozwiązywanie prostych zadań tekstowych i układanie do nich równań. Zagadnienia: ćwiczenie pojęcia liczby, ćwiczenie czynności matematycznych, rozwiązywanie prostych zadań tekstowych i układanie do nich równań. Klasyfikacja liczb ze względu na relację wielkości (mniejszości). Proste działania: dodawanie, odejmowanie, mnożenie. Zbiory. Dla kogo: uczniowie młodszych klas SP i nawet 6-latk! -Rodzaje ćwiczeń: 1.”Zgadnij o jakiej liczbie myślałem” czyli chodniczek liczbowy (ćwiczenie pojęcia liczby, komputer zgaduje liczbę, którą wybrał uczeń poprzez zawężanie obszaru poszukiwań) 2.”Gra w węża” (uczeń współzawodniczy z komputerem, gra ćwiczy czynności matematyczne: uczeń musi liczyć, dodawać) 3. „Rozwiązywanie prostych zadań” typu: „Mama kupiła 2 jabłka i 3 gruszki. Ile owoców kupiła mama?” występujące w 2 wariantach: 3.1.Uczeń ma podać odpowiedź (liczbę) 3.2.Uczeń ma ułożyć równanie (w powyższym przykładzie $2+3=5$) Uwaga, w kolejnych wykonaniach danego zadania używane są różne liczby, tak aby uczeń nie nauczył się go na pamięć 4.Klasyfikowanie figur geometrycznych 5. Przyporządkowanie liczb do zbiorów ze względu na relację wielkości, mniejszości (dane są liczby, uczeń ma wybrać liczby większe np. od 5 i mniejsze od 5). Uczeń ma tak przenieść liczby aby spełnione były odpowiednie nierówności. 6. Przyporządkowanie działań do podanych wyników (podana są działania np. $2+3$, $3+4$, $5+7$ oraz wyniki: 5, 7, 12 uczeń ma tak przenieść działania aby pasowały do wyników. Typy działań: dodawanie, odejmowanie na liczbach całkowitych dodatnich i {0}, mnożenie.	1						
4	Dyskalkulia dla gimnazjum II licencja wieloinstanowiskowa		1						
5	multimedialne programy komputerowe do nauki matematyki na poziomie klas gimnazjum I,II,III	Edukacyjny program komputerowy, obejmujący cały materiał nauczania matematyki w gimnazjum. Zawiera ponad 1000 zagadnień matematycznych, kilkadziesiąt filmów i animacji, ponad 200 nagrań, ok 10000 interaktywnych ćwiczeń 20-30 testów sprawdzających							
				SUMA					