



Fundusze Europejskie
Program Regionalny



DOLNY
ŚLĄSK

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



GMINNY ZESPÓŁ OŚWIATY
ul. Głowackiego 4
58-100 ŚWIDNICA
tel. (74) 85.230.67, 85.233.93
NIP 884-184-18-77 Regon 890346870

Świdnica, dnia 02.02.2018 r.

Dotyczy: przetarg nieograniczonego pn. Dostawa i wdrożenie platformy edukacyjnej, technologii TIK i dostawa pomocy dydaktycznych w ramach projektu pn. „Równe szanse w Gminie Świdnica” RPDS.10.02.04-02-0007/17, Znak: GZO.271.1.2018

Zgodnie z art. 38 ust.4 ustawy z dnia 29 stycznia 2004 r. Prawo zamówień publicznych (tekst jednolity Dz.U. z 2017 r. poz. 1579 z późn. zm.) informujemy, że Zamawiający dokonuje następującej modyfikacji treści siwz:

1. W pkt. 12 siwz „Opis sposobu przygotowania oferty” Zamawiający modyfikuje ppkt. 12.14 i otrzymuje on brzmienie:
12.14. Wykonawca składa ofertę w zamkniętej kopercie lub innym opakowaniu w sposób zapewniający nieujawnienie treści oferty do chwili jej otwarcia. Zamknięta koperta lub inne opakowanie musi zawierać oznaczenie:

1. Nazwę i adres wykonawcy
2. Oferta złożona w przetargu nieograniczonym pn. **„Dostawa i wdrożenie platformy edukacyjnej, technologii TIK i dostawa pomocy dydaktycznych w ramach projektu pn. „Równe szanse w Gminie Świdnica” RPDS.10.02.04-02-0007/17**
3. **Oznaczenie sprawy: GZO.271.1.2018**
4. Nie otwierać przed upływem terminu otwarcia ofert, tj. 08.02.2018 r. godz. 10:15

2. Zamawiający dokonuje w pkt. 13 siwz „Miejsce oraz termin składania i otwarcia ofert” modyfikacji ppkt. 13.1 i otrzymuje on brzmienie:



13.1. TERMIN SKŁADANIA OFERT:

Ofertę należy złożyć w sposób gwarantujący nienaruszalność, w zamkniętej, nieprzezroczystej kopercie, w siedzibie Zamawiającego w Urzędzie Gminy ul. B. Głowackiego 4 w Świdnicy – w Gminnym Zespole Oświaty pokój 300 - do dnia 08.02.2018 r. do godziny 10:00

3. Zamawiający dokonuje w pkt. 13 siwz „Miejsce oraz termin składania i otwarcia ofert” modyfikacji ppkt. 13.6 i otrzymuje on brzmienie:

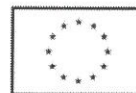
13.6. TERMIN OTWARCIA OFERT:

Otwarcie ofert odbędzie się w siedzibie Zamawiającego - pok. 210 w dniu 08.02.2018 r. o godzinie 10:15

4. Zamawiający informuje, że w załączniku nr 7 do siwz bez zmian pozostały następujące pozycje:
- SP Pszenno: poz. 3,6
 - SP Mokrzeszów: poz. 1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,12,13,14
 - SP Lutomia Dolna: poz. 17,18,21,31
 - Doposażenie szkolnych gabinetów logopedycznych: poz. 1,2,3,6

Pozostałe pozycje otrzymują brzmienie:

LP	Nazwa	Ilość	Opis Parametry wymagane Wymagania minimalne	Potwierdzenie spełnienia wymagań Zamawiającego (Zaznaczyć TAK, jeżeli oferowany artykuł, sprzęt spełnia dany parametr)	Parametry wyższe niż wymagane – proszę opisać (tylko w przypadku, gdy Wykonawca oferuje parametry wyższe niż opisane przez Zamawiającego)
1	2	3	4	5	6
SP w Pszennie – 1 komplet					



1	Tablica do pisania w linię / kratkę (na pisaki)	1	Ścienne szkolna tablica do pisania w trzy linie. Rewers - tablica w kratkę. Zmywalna. Format: min. 140 x 100 cm Oprawa:- laminowana dwustronnie folią strukturalną o podwyższonej wytrzymałości na rozdieranie, - oprawa w drewniane półwałki z zawieszeniem sznurkowym, min. 5 lat gwarancji na trwałość oprawy i folii.	TAK/NIE	
2	Głośnik do laptopa bezprzewodowy	3	Wyświetlacz LED, Odtwarzacz MP3 Moc [W]10 min. Czas pracy na akumulatorze [h] min. 6 Odporność na zachlapanie Urządzenia z Bluetooth Zasilanie akumulatorowe	TAK/NIE	
4	Preparaty mikroskopowe do nauki przyrody	2	Przyroda – zestaw min. 10 preparatów mikroskopowych Skład: min. 10 preparatów mikroskopowych 1. Mucha (Musca domestica) - odnóże 2. Skrzydło ptaka, fragm. 3. Skrzydło motyla 4. Rozmaz krwi ludzkiej 5. Królik - p.pp. jelita 6. Kot - p.pp. przez płuca 7. Plankton roślinny i zwierzęcy 8. Ziarna pyłku - porównanie różnych 9. Użytkowanie liścia macerującego 10. Bez czarny - p.pp. przez zalążnię	TAK/NIE	
5	Globus fizyczny	5	Globus fizyczny, min. śr. 220 mm, wys. min. 30 cm	TAK/NIE	
7	Gra językowa do nauki języka niemieckiego	1	Gra składająca się z: -min. 540 kart podzielonych na 6 kategorii na 3 poziomach trudności -planszy	TAK/NIE	



			-klepsydry -kostki -4 pionków		
SP w Mokrzeszowie – 1 komplet					
10	Profile glebowe plansza	3	Plansza profili glebowych dwustronna wym. min. 48 x 69 cm	TAK/NIE	
15	Program dla dzieci pozwalający poznać zasady programowania i wykorzystujący język programowania Logo.	1	Program ma umożliwiać: 1) wykonywanie obliczeń, definiowanie własnych funkcji i poleceń oraz badanie i rozwiązywanie różnych problemów z wielu dziedzin. 2) tworzenie obiektów i obsługi ich zdarzeń 3) tworzenie zaawansowanej grafiki, budowanie złożonych animowanych postaci, 4) swobodne operowanie przyciskami, suwakami, polami tekstowymi, 5) publikowanie projektów w Internecie, 6) proste tworzenie animacji, 7) tworzenie projektów sieciowych, 8) prosta obsługa plików multimedialnych, 9) wykorzystanie w projektach dźwięków, muzyki i videoklipów. Oprogramowanie: windows 7,8 10 W komplecie instrukcja (książka) posługiwania się programem w języku polskim. Polska wersja językowa programu. Licencja na wszystkie komputery szkolne.	TAK/NIE	
16	Komiksowa przygoda z programowaniem	2	Wstęp do programowania dla najmłodszych! Edukacyjny język programowania, który warto wykorzystać do	TAK/NIE	





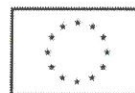
			nauki programowania, nawet od najmłodszych lat. Został opracowany przez Mitchela Resnicka		
17.	<p>Roboty mobilne – zestawy bazowe konstrukcyjne robotów wraz z oprogramowaniem (roboty mają stanowić edukacyjne zestawy do budowania robotów wraz z oprogramowaniem - poziom ma być dostosowany do uczniów klas IV-VI szkół podstawowych i uczniów starszych).</p>	8	<p>Każda jedna sztuka opakowania (zestawu bazowego konstrukcyjnego robotów) ma zawierać /posiadać: bazowy zestaw konstrukcyjny robota wraz z oprogramowaniem [liczba części w jednej sztuce opakowania (zestawu): min. 500] składający się z niżej wymienionych części/modułów /oprogramowania:</p> <p>I. Części elektroniczne, które ma posiadać robot oraz ich parametry techniczne:</p> <p>1. Sterownik:</p> <p>a) Procesor min. 32 bit b) min. 64 MB RAM, 16 MB pamięci Flash c) Możliwość pracy na bateriach / akumulatorach AA lub z wykorzystaniem dedykowanego akumulatora d) porty do podłączenia efektorów e) porty do podłączenia czujników f) ekran monochromatyczny g) wbudowany głośnik h) wbudowana klawiatura podświetlana i) wbudowany obrazkowy język programowania do tworzenia prostych aplikacji j) port USB do połączenia z komputerem lub z innym sterownikiem, k) port USB do podłączenia karty WiFi, pamięci USB (do 32 GB) lub kolejnego sterownika l) wbudowany czytnik kart microSD (do 32 GB)</p>	TAK/NIE	



		<p>m) możliwość pracy kilku sterowników w trybie kaskadowym</p> <p>n) mechanizm automatycznego wykrywania dedykowanych serwowatorów i czujników</p> <p>o) sterownik ma także posiadać możliwość programowania w języku graficznym dedykowanym, w języku JAVA, C, PYTHON, assembler i innych oraz z poziomu środowisk LabView i Simulink.</p> <p>2. Serwowator duży – dwie sztuki</p> <p>3. Serwowator średni</p> <p>4. Ultradźwiękowy czujnik odległości</p> <p>a) mechanizm automatycznego wykrywania przez sterownik robota</p> <p>5. Czujnik dotyku – dwie sztuki</p> <p>a) mechanizm automatycznego wykrywania przez sterownik robota</p> <p>6. Czujnik żyroskopowy</p> <p>a) mechanizm automatycznego wykrywania przez sterownik robota</p> <p>7. Czujnik koloru / światła</p> <p>a) mechanizm automatycznego wykrywania przez sterownik robota;</p> <p>8. Akumulator litowo-jonowy</p> <p>a) możliwość ładowania bez wyciągania z robota.</p> <p>II. Pudełko/skrzynka do porządkowania części robota:</p> <p>Robot ma posiadać dedykowaną skrzynkę z przegrodami do sortowania części, konstrukcja pokrywy ma umożliwiać stabilne</p>	
--	--	---	--



		<p>ustawianie kilku skrzynek na sobie.</p> <p>III. Robot ma posiadać odpowiednią ilość kabli do łączenia silników i czujników ze sterownikiem oraz kabel USB do połączenia sterownika z komputerem.</p> <p>IV. Części konstrukcyjne: Robot ma posiadać: elementy modułowe gąsienic, koła zębate, koła z oponami (minimum 2 rozmiary), zębatki, belki konstrukcyjne, elementy łączące, osie krzyżowe o różnej długości, kulkę podporową, pełniącą funkcję koła kastora.</p> <p>V. Robot ma posiadać dedykowane instrukcje budowy różnych typów robotów, tj: wahadło odwrócone, robot mobilny, ramię z końcówką roboczą, model taśmy produkcyjnej, itd.</p> <p>VI. Możliwości programowania graficznego, które ma posiadać robot:</p> <ul style="list-style-type: none">a) moduł programowaniab) tryb rejestracji pomiarów, tryb oscyloskopu, operacje matematyczne na zbiorach danych, wizualizacja, eksport danych do plików csvc) zintegrowane narzędzie dokumentowania pracyd) tworzenie własnych scenariuszy zajęće) licencja wielostanowiskowa edukacyjnaf) kompatybilne ze środowiskiem Windows (Win XP i nowsze) oraz Mac OS X	
--	--	---	--



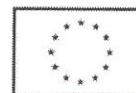
			g) wersja uproszczona dla systemów iOS (iPady) oraz Android. VII. Robot ma posiadać ładowarkę - dedykowaną ładowarkę do akumulatora z zestawu bazowego. Gwarancja min. 24 miesiące		
18	Słownik angielsko-polski z płytą CD	1	Słownik angielsko-polski z płytą CD zawierający min. 500 000 angielskich jednostek leksykalnych - znaczeń, wyrazów, typowych połączeń wyrazowych, fraz i idiomów.	TAK/NIE	
19	Gra – łamigłówka typu sudoku	8	Gra składająca się z magnesów cyfr oraz kart z zadaniami o trzech poziomach trudności, z odpowiedziami do zadań na odwrotnej stronie. Łamigłówka, której celem jest uzupełnianie diagramu.	TAK/NIE	
20	Łamigłówka do ćwiczenia logicznego myślenia i pamięci typu Sudoku	8	Łamigłówka, której celem jest wypełnienie diagramu 9 × 9 w taki sposób, aby w każdym wierszu, w każdej kolumnie i w każdym z dziewięciu pogrubionych kwadratów 3 × 3 (zwanym „blokami” lub „podkwadratami”) znalazło się po jednej cyfrze od 1 do 9. 100 zagadek w 4 poziomach trudności. Gra ćwiczy logiczne myślenie poprawia pamięć i koncentrację.	TAK/NIE	
21	Gra edukacyjna typu Krzyżówki matematyczne	16	Zbiór krzyżówek przeznaczony dla uczniów klas II i III szkoły podstawowej opartych na działaniach matematycznych: dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu i dzieleniu. Zakres liczbowy do 99,999.	TAK/NIE	



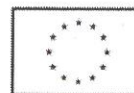
22	Gra edukacyjna typu domino czasowe - po południu	4	Gra edukacyjna o trzech poziomach trudności zawierająca min. 48 kartoników z zegarami i godzinami	TAK/NIE	
23	Gra edukacyjna typu domino czasowe - przed południem	4	Gra edukacyjna o trzech poziomach trudności zawierająca min. 48 kartoników z zegarami i godzinami	TAK/NIE	
24	Zestaw układanek edukacyjnych do poznawania podstaw technik rachunkowych, utrwalenia pojęcia liczby, dodawania i mnożenia w zakresie 100 typu Piramida matematyczna	4	Zestaw składający się z układanki edukacyjnej do poznawania podstaw techniki rachunkowej, utrwalenia pojęcia liczby i dodawania do 100 oraz układanki edukacyjnej do poznawania podstaw techniki rachunkowej, utrwalenia pojęcia liczby i mnożenia do 100	TAK/NIE	
25	Gra edukacyjna typu Domino matematyczne Mnożenie	4	Gra edukacyjna - trzy stopnie trudności oznaczone różnymi kolorami. Min. 36 plastikowych kart	TAK/NIE	
26	Gra edukacyjna typu Kasa edukacyjna	4	Gra edukacyjna do nauki liczenia bilonu oraz banknotów - zawartość opakowania min.: 30 żetonów, po 25 sztuk banknotów 200, 100, 50, 20, 10 zł, po 4 sztuki monet 5, 2, 1zł, 50, 20, 10, 5, 2, 1gr, pojemnik na pieniądze, instrukcja.	TAK/NIE	
27	Gra – układanka matematyczna typu Schubitrix. (dodawanie i odejmowanie do 100)	4	Zestaw do nauki dodawania i odejmowania – działające na zasadach domina w kształcie trójkątów. Układanki rozwijają zdolności percepcyjne, logiczne myślenie i spostrzegawczość. Min. 2 układanki po min. 24 elementy; łącznie min. 48 kart w pudełku z wkładką do sortowania.	TAK/NIE	
28	Gra – układanka matematyczna typu Schubitrix (mnożenie i dzielenie do 100)	6	Zestaw do nauki mnożenia i dzielenia w zakresie do 100, działające na zasadach domina w kształcie trójkątów. Układanki	TAK/NIE	



			rozwijają zdolności percepcyjne, logiczne myślenie i spostrzegawczość. Min. 2 układanki po min. 24 elementy; łącznie min. 48 kart w pudełku z wkładką do sortowania.		
29	Gra edukacyjna w zakresie matematyki typu Brainbox	2	Gra matematyczno-logiczna ćwiczy spostrzegawczość, koncentrację i pamięć.	TAK/NIE	
30	Gra edukacyjna typu Qubix	2	Trójwymiarowa gra logiczna dla min. 2 - 5 graczy składająca się z min. 75 drewnianych klocków (po 15 w 5 kolorach); Min. 5 dwustronnych plansz graczy; plansze punktacji; min. 5 znaczników punktacji; instrukcja	TAK/NIE	
31	Gra edukacyjna typu Pentago	2	Gra logiczna rozwijająca wyobraźnię, wymagająca spostrzegawczości i umiejętności strategicznego myślenia	TAK/NIE	
32	Szachy – Warcaby	4	Szachy – Warcaby magnetyczne wym. min. planszy 25 x 25 x 2 cm	TAK/NIE	
33	Gra edukacyjna – domino matematyczne typu Mathable	4	Domino matematyczne wspomagające naukę dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia, zawierające min.: 57 kostek domina z liczbami, 3 zapasowe, puste kostki, instrukcję	TAK/NIE	
<u>SP w Lutomi Dolnej – 1 komplet</u>					
1	Zestaw pacynek typu Kukielki poznajemy emocje	1	Zestaw: min. 4 pacynki dwustronne emocje, min. 2 pacynki dodatkowe, płyta CD z nagraniem scenek, instrukcja. Do zestawu dołączona jest płyta CD	TAK/NIE	



			która zawiera opowiadania z muzyką		
2	Pomoc edukacyjna - zestaw kart typu Gra zmysłów	1	Pomoc edukacyjna w formie lakierowanych kart pozwala dziecku zapoznać się z min. 5 zmysłami oraz poznać różnicę między nimi. W zestawie min. 10 kart przedstawiających podwójnie symbol danego zmysłu (wzroku, dotyku, smaku, słuchu i węchu) i min. 40 fotografii przedstawiających sytuacje, w których się dany zmysł wykorzystuje, np. ćwiczenia słuchu poprzez zabawy z muszlą; wzroku - zabawy ze światłem czy smaku - czy wiemy, co jemy.	TAK/NIE	
3	Gra matematyczna typu Bingo. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 100	2	Gra zawierająca min. dwa zestawy kart i kartoników: jeden dotyczy dodawania, drugi odejmowania w zakresie 100	TAK/NIE	
4	Matematyczna gra liczbowa	1	Gra zawierająca min. 8 odrębnych tematycznie plansz. Tylnia strona każdego zestawu zawiera system samokontroli - pomoc dydaktyczna do nauki liczenia.	TAK/NIE	
5	Matematyczna gra planszowa typu Matematyczny twister	1	Wielofunkcyjna gra planszowa służy rozwijaniu umiejętności matematycznych w zakresie czterech działań. W komplecie min. 4 metalowe szpilki do zamocowania na trawie i min. 2 kostki do gry.	TAK/NIE	
6	Pieniądze – banknoty do celów edukacyjnych	5	Banknoty polskie Kopia banknotów o nominałach 200, 100, 50, 20 i 10 złotych (po min. 25 sztuk) doskonała	TAK/NIE	



			pomoc w nauce rozpoznawania liczenia i operowania pieniędzmi.		
7	Złotówki – bilon do celów edukacyjnych	5	Zestaw monet z tworzywa min. 100 monet: po min. 10 monet o nominałach od 2 gr do 5 zł i 20 monet 1 gr	TAK/NIE	
8	Gra rozwijająca logiczne myślenie i spostrzegawczość typu Rummikub	3	Strategiczno-losowa gra wymagająca wyobraźni i spostrzegawczości. Zawartość pudełka m.in.: • min. 106 kostek do gry (min. 8 zestawów od 1-13 w czterech kolorach) • 2 jokery • 4 podstawki • szczegółowa instrukcja obsługi.	TAK/NIE	
9	Gra planszowa rozwijająca logiczne myślenie typu Geniusz	3	Gra planszowa dla min. 2-4 graczy zawierająca m.in.: - planszę do gry, - min. 120 żetonów, - min. 1 woreczek, - min. 24 drewniane znaczniki w min. 6 kolorach, - instrukcja.	TAK/NIE	
10	Gra edukacyjna – ekonomiczna typu Monopoly	3	Gra ekonomiczna dla min. 2-4 graczy umożliwiająca rozwijanie uzdolnień ekonomicznych Gra zawiera m.in. min. 34 karty nieruchomości, min. 17 kart pieniędzy oraz min. 4 karty - żetony	TAK/NIE	
11	Gra matematyczna typu Bingo. (mnożenie i dzielenie w zakresie 100)	2	Gra matematyczna zawierająca dwa zestawy kart i kartoników: jeden dotyczy mnożenia, drugi dzielenia w zakresie 100	TAK/NIE	
12	Tabliczki mnożenia	1	Tabliczka mnożenia na planszach z zabawnymi postaciami zachęcają do utrwalania tabliczki mnożenia. Zestaw min. 13 plansz; wym. min. 29 x 42 cm	TAK/NIE	



13	Model anatomiczny - Korpus z głową	1	Korpus człowieka. Model anatomiczny Przekrój wewnętrzny człowieka. Wykonany z sztucznego tworzywa, umieszczony na podstawie; w zestawie dwie połowy głowy, połowa mózgu, dwie części serca, żołądek, wątroba, dwuczęściowe jelita. Możliwe jest wyjęcie każdego z organów i bezpośrednio zapoznanie się z jego budową. Zestaw min. 11 elem.; wys. min. 50 cm;	TAK/NIE	
14	Model komórki roślinnej	1	Model pokazuje typowe struktury budowy komórki roślinnej jak: ściana komórkowa, błona komórkowa, jądro komórkowe. wym. min. 33 x 20,5 x 5cm	TAK/NIE	
15	Model komórki zwierzęcej	1	Przekrój komórki zwierzęcej model komórki zwierzęcej o wym. min. 30 x 20 x 51 cm	TAK/NIE	
16	Ciało człowieka książka 3D	1	Trójwymiarowa podróż po ludzkim organizmie, dzięki której czytelnik poznaje zakamarki wnętrza ciała człowieka, min. 16 kartonowych stron; format min. 28 x 29 cm	TAK/NIE	
19	Magnetyczny zestaw układu słonecznego	1	Zestaw magnetycznych planet pomoc edukacyjna ułatwiająca dzieciom zrozumieć zależności między planetami ; Słońce o średnicy min. 25 cm, min. 12 elem.,	TAK/NIE	
20	Zestaw do doświadczeń dotyczących ciała człowieka typu Moje laboratorium medycyna	1	Zestaw składa się min. z: - elektroniczny symulator pracy serca i układu krwionośnego - skakanka - stetoskop - stoper - krokomierz - lejek - rurki z tworzywa	TAK/NIE	



			sztucznego - rozgałęźnik - wkładki douszne - instrukcja do zestawu		
22	Mapa ścienna fizyczna Świat	1	Reliefowana mapa fizyczna. Obejmuje wszystkie kontynenty i świat. Kolorami zaznaczone są warstwy rzeźby terenu. Relief hydrosfery opatrzony jest poziomiami. Mapie towarzyszą fotografie najsłynniejszych pomników przyrody z ich opisem. Format min. 150 x 170 cm	TAK/NIE	
23	Zestaw pryzmatów do doświadczeń optycznych	1	Zestaw min. 7 szt. pryzmatów o różnych kształtach przeznaczonych do doświadczeń optycznych. Materiał: akryl. Wymiary prostopadłościenny (min. 75x50 mm), półokrągły (średnica min. 75 mm), min. 3 trójkątne (równoboczny: min. 58 mm / prostokątny, równoramienny: min. 75 mm / o kątach 90-60-30: min. 75 mm) oraz wypukły i wklęsły (min. 100 mm).	TAK/NIE	
24	Zestaw magnesów do doświadczeń fizycznych typu Pierwsze kroki z magnesem	1	Zestaw w składzie: m.in. 1 duży magnes w kształcie podkowy, min. 1 magnes w kształcie podkowy, min. 4 magnetyczne różdżki, min. 14 magnetycznych kulek, min. 40 przezroczystych żetonów z magnetyczną obręczą dookoła	TAK/NIE	
25	Zestaw magnesów do doświadczeń fizycznych typu Moje laboratorium fizyka	1	ZESTAW: 1. Zestaw elektronika 1, 2. Siła i ruch. Zestaw edukacyjny oraz 3. Odkrywca magnetyczności. Zestaw do eksperymentów	TAK/NIE	

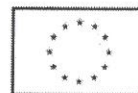




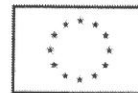
			<p>POZYCJA 1. W skład zestawu wchodzi m.in.: min. 10 baterii słonecznych, min. 10 silniczków, min. 48 kabli o dł. min. 1 m. z końcówką krokodylową, min. 10 elektronicznych piszczków, min. 30 żarówek 2,5 V, 0,3 A, min. 10 opravek żarówkowych, min. 10 kwadratowych baterii.</p> <p>POZYCJA 2 Zestaw Siła Zestaw zawiera m.in. min.: dwa samochody, dwa dwustronne pasy ruchu, cztery klocki, wahadło, drabinę z dwoma wymiennymi szczebelkami, 10 kart z przeróżnymi aktywnościami oraz przewodnik/instrukcję z przykładami.</p> <p>POZYCJA 3 Odkrywca magnetyczności. Zawartość m.in. min.: 2 magnesy podkowiaste, magnesy okrągłe z otworem na trzpieniu (2x czerwony i 4x czerwony / niebieski), 6 kompasów, opiłki żelaza, 4 magnesy sztabkowe o dł. min. 7,5 cm, 2 magnesy, sztabkowe o dł. min. 3,7 cm, 10 kart pracy.</p>		
26	Zestaw do eksperymentów z przekładnią	1	Zestaw do eksperymentów z przekładniami ruchu Zawiera min. 10 kart zadań o wym. 21 x 13 cm, 93 elem. o wym. od 0,5 x 1 cm do 12 x 8 cm	TAK/NIE	
27	Zestaw do eksperymentów fizycznych typu Eksperymenty obwód prądu	1	Demonstracyjny zestaw obwodów elektrycznych wym. min. 36 x 36 x 5,5	TAK/NIE	
28	Zestaw do eksperymentów z chemii typu Klocki konstrukcyjne atomy	2	Struktury molekularne. Zestaw konstrukcyjny 1. Zestaw stanowi pomoc do nauki chemii poprzez samodzielne budowanie	TAK/NIE	



			<p>struktur molekularnych. Z zestawu można skonstruować do 8 struktur. Zawiera min.: 13 kulek żółtych o śr. 1,6 cm (z 1 otworem), 2 pomarańczowe z 1 otworem, 4 zielone z 1 otworem, 2 fioletowe z 1 otworem, 4 czerwone z 2 otworami, 2 niebieskie z 3 otworami, 5 czarnych z 4 otworami 12 sprężyn o dł. min. 3,8 cm, 18 sprężyn o dł. min. 2,3 cm</p>		
29	Zestaw do doświadczeń z chemii typu Moje laboratorium chemia	1	<p>Zestaw umożliwiający przeprowadzenie minimum 50 doświadczeń Zestaw pozwoli poznać tajniki chemii i odkryć mnóstwo ciekawych substancji chemicznych, także tych znajdujących się w otoczeniu. W zestawie m.in.: min. 5 odczynników, Probówki – min. 3szt Stojak do probówek – min. 1szt Łyżeczki do odmierzania substancji – min. 2szt Okulary ochronne – min. 1szt Papierki lakmusowe (długie paski) – min. 6szt Korek z otworem – min. 1szt Korek bez otworu – min. 3szt Zlewka – min. 1szt Rurka szklana – min. 1szt Pręcik szklany – min. 1szt Uchwyt do probówki – min. 1szt Szczegółowa instrukcja</p>	TAK/NIE	
30	Zestaw klasowy do eksperymentów i doświadczeń z chemii typu Fun goo	1	<p>W zestawie klasowym do doświadczeń z chemii m.in.: • min. 500 ml roztworu wodnego PVA • min. 100 ml roztworu boraksu • min. 10 plastikowych miseczek o pojemności min. 250 ml z przykrywką • min. 10</p>	TAK/NIE	

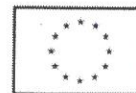


			<p>drewnianych mieszadełek • min. 10 pipet Pasteura min. 3 ml • 1 zlewka min. 100 ml • min. 10 fartuchów jednorazowych • min. 10 kart pracy • min. 10 podkładek • Zestaw nauczycielski min.: (1 x miseczka min. 250 ml z przykrywką, 1 x mieszadełko, 1 x min. 3 ml pipeta) + instrukcja i scenariusz zajęć</p>		
<p><u>Doposażenie szkolnych gabinetów logopedycznych - 3 komplety, każdy składający się z:</u></p>					
4	Kocham czytać (1-18). Książki dydaktyczne	1	<p>Jagoda Cieszyńska. Seria logopedyczna przeznaczona do wczesnej nauki czytania dla dzieci w wieku przedszkolnym także z wadami wymowy i/lub nie zakończonym rozwojem mowy oraz zagrożonych dysleksją. Książeczki dostępne w dwóch pakietach. format min. 10 x 10 cm; każdy zeszyt po min. 20 str.</p>	TAK/NIE	
5	Dmuchajka	1	<p>Drewniana pomoc do wielokrotnego użytku, do ćwiczeń w gabinecie logopedycznym i w domu. w zestawie: dmuchajka z drewna bukowego o śr. min. 6 cm i wys. min. 5 cm, min. 2 piłeczki styropianowe o średnicy min. 25 mm oraz 1 słomka.</p>	TAK/NIE	
7	Logopedyczny labirynt	1	<p>Duża tablica magnetyczna z ramką przeznaczona do układania na niej drewnianych elementów podklejonych taśmą magnetyczną. Dowolna kompozycja klocków tworzy ścieżkę przez którą należy przeprowadzić za pomocą strumienia dmuchanego powietrza</p>	TAK/NIE	



			<p>jedną z 3 proponowanych piłek (metalową, drewnianą i do tenisa stołowego). Gra ćwiczy umiejętność regulacji strumienia powietrza i urozmaica żmudne ćwiczenia oddechowe. wym. planszy min. 45 x 32 x 20 cm; min. 20 drewnianych elementów, min. 100 słomek</p>		
8	Tęczowe wiatraki do ćwiczeń oddechowych	1	<p>Zestawy kolorowych narzędzi logopedycznych wspomagających żmudne ćwiczenia oddechowe. zestaw m.in.: min. 3 małe (śr. min. 11 cm), min. 2 średnie (śr. min. 21 cm), min. 1 duży (śr. min. 32 cm)</p>	TAK/NIE	
9	Piórka do ćwiczeń logopedycznych	1	<p>Naturalne piórka w kilku kolorach. Doskonała pomoc do ćwiczeń logopedycznych. ok. 150 szt.; 20 g</p>	TAK/NIE	
10	Turbinka logopedyczna – pomoc do ćwiczeń logopedycznych	1	<p>Gra ma zastosowanie w terapii dzieci z wadami wymowy. w komplecie: m.in. dwustronna obręcz z obrazkami, o różnym stopniu trudności, min. 10 pierścieni szarych i min. 10 pomarańczowych; dla 2 osób, od 4 lat</p>	TAK/NIE	
11	Wibrator logopedyczny do wywoływania głoski R ze szpatułkami (komplet)	1	<p>Wibrator logopedyczny DANE TECHNICZNE: min. Amplituda 0,6 cm, zasilanie baterią 1,5 Volt.</p>	TAK/NIE	
12	Gra logopedyczna do ćwiczeń oddechowych typu Dmuchane lotto	1	<p>Gra składa się z piłeczki i z podstawy zawierającej 9 zagłębień, w których umieszczono obrazki. zestaw m.in. min. : 4 karty z obrazkami; piłeczka do tenisa stołowego; 36 żetonów; instrukcja; 2–4 graczy; od 3 lat</p>	TAK/NIE	

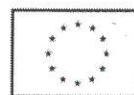
D



5. Zamawiający informuje, że w załączniku nr 1c do siwz bez zmian pozostały następujące pozycje:
- SP Pszenno: poz. 1,3,5,6
 - SP Mokrzeszów: poz. 1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,12,13,14,16,32
 - SP Lutomia Dolna: poz. 4,12,16,17,18,19,31
 - Doposażenie szkolnych gabinetów logopedycznych: poz. 1,2,3,4,5,6,7,11

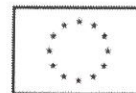
Pozostałe pozycje otrzymują brzmienie:

Lp.	Opis	Ilość	Cena jednostkowa brutto	Wartość brutto
Doposażenie Szkoły Podstawowej w Pszennie – 1 komplet:				
2	Głośnik do laptopa bezprzewodowy	3 szt.		
4	Preparaty mikroskopowe do nauki przyrody	2 szt.		
7	Gra językowa do nauki języka niemieckiego	1 szt.		
Doposażenie Szkoły Podstawowej w Mokrzeszowie – 1 komplet:				
10	Profile glebowe plansza	3 szt.		
15	Program dla dzieci pozwalający poznać zasady programowania i wykorzystujący język programowania Logo.	1 szt.		
17	Roboty mobilne – zestawy bazowe konstrukcyjne robotów wraz z oprogramowaniem (roboty mają stanowić edukacyjne zestawy do budowania robotów wraz z oprogramowaniem - poziom ma być dostosowany do uczniów klas IV-VI szkół podstawowych i uczniów starszych).	8 szt.		
18	Słownik angielsko-polski z płytą CD	1 szt.		
19	Gra – łamigłówka typu sudoku	8 szt.		



20	Łamigłówka do ćwiczenia logicznego myślenia i pamięci typu Sudoku	8 szt.		
21	Gra edukacyjna typu Krzyżówki matematyczne	16 szt.		
22	Gra edukacyjna typu domino czasowe - po południu	4 szt.		
23	Gra edukacyjna typu domino czasowe- przed południem	4 szt.		
24	Zestaw układanek edukacyjnych do poznawania podstaw technik rachunkowych, utrwalenia pojęcia liczby, dodawania i mnożenia w zakresie 100 typu Piramida matematyczna	4 szt.		
25	Gra edukacyjna typu Domino matematyczne Mnożenie	4 szt.		
26	Gra edukacyjna typu Kasa edukacyjna	4 szt.		
27	Gra – układanka matematyczna typu Schubitrix. (dodawanie i odejmowanie do 100)	4 szt.		
28	Gra – układanka matematyczna typu Schubitrix (mnożenie i dzielenie do 100)	6 szt.		
29	Gra edukacyjna w zakresie matematyki typu Brainbox	2 szt.		
30	Gra edukacyjna typu Qubix	2 szt.		
31	Gra edukacyjna typu Pentago	2 szt.		
33	Gra edukacyjna – domino matematyczne typu Mathable	4 szt.		
Doposażenie Szkoły Podstawowej w Lutomi Dolnej – 1 komplet:				
1	Zestaw pacynek typu Kukiełki poznajemy emocje	1 szt.		
2	Pomoc edukacyjna - zestaw kart typu Gra zmysłów	1 szt.		
3	Gra matematyczna typu Bingo. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 100	2 szt.		
5	Matematyczna gra planszowa typu Matematyczny twister	1 szt.		





6	Pieniądze – banknoty do celów edukacyjnych	5 szt.		
7	Złotówki – bilon do celów edukacyjnych	5 szt.		
8	Gra rozwijająca logiczne myślenie i spostrzegawczość typu Rummikub	3 szt.		
9	Gra planszowa rozwijająca logiczne myślenie typu Geniusz	3 szt.		
10	Gra edukacyjna – ekonomiczna typu Monopoly	3 szt.		
11	Gra matematyczna typu Bingo. (mnożenie i dzielenie w zakresie 100)	2 szt.		
13	Model anatomiczny - Korpus z głową	1 szt.		
14	Model komórki roślinnej	1 szt.		
15	Model komórki zwierzęcej	1 szt.		
20	Zestaw do doświadczeń dotyczących ciała człowieka typu Moje laboratorium medycyna	1 szt.		
21	Mapa Europy administracyjno-polityczna	1 szt.		
22	Mapa ścienna fizyczna Świat	1 szt.		
23	Zestaw pryzmatów do doświadczeń optycznych	1 szt.		
24	Zestaw magnesów do doświadczeń fizycznych typu Pierwsze kroki z magnezem	1 szt.		
25	Zestaw magnesów do doświadczeń fizycznych typu Moje laboratorium fizyka	1 szt.		
26	Zestaw do eksperymentów z przekładnią	1 szt.		
27	Zestaw do eksperymentów fizycznych typu Eksperymenty obwód prądu	1 szt.		
28	Zestaw do eksperymentów z chemii typu Klocki konstrukcyjne atomy	2 szt.		
29	Zestaw do doświadczeń z chemii typu Moje laboratorium chemia	1 szt.		
30	Zestaw klasowy do eksperymentów i doświadczeń z chemii typu Fun goo	1 szt.		
Doposażenie szkolnych gabinetów logopedycznych – 3 komplety:				



10	Turbinka logopedyczna – pomoc do ćwiczeń logopedycznych	1 szt.		
12	Gra logopedyczna do ćwiczeń oddechowych typu Dmuchane lotto	1 szt.		

Zmodyfikowany załącznik nr 7 i załącznik nr 1c do siwz stanowi załącznik do niniejszego pisma.

6. W związku z otrzymaną informacją, że modyfikacja z dnia 01.02.2018 r. w pkt. 2 zawęża konkurencję, w celu zachowania zasady uczciwej konkurencji oraz równego traktowania wykonawców, zamawiający informuje, że oprócz oprogramowania z licencją w wersji edukacyjnej, dopuszcza również oprogramowanie bez licencyjne spełniające parametry opisane w załączniku nr 6 do siwz.

z up. **WÓJTA**
Maria Jaworska
Dyrektor
Gminnego Zespołu Oświaty