

**Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego  
w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Śląskiego  
na lata 2014-2020**

Poręba, dnia 1.04.2020r.

**Ogłoszenie o zamówieniu**

o wartości szacunkowej nieprzekraczającej wyrażonej w złotych  
równowartości kwoty 30000 euro, zgodnie  
z art. 4 pkt 8 ustawy z dnia 29 stycznia 2004 r. Prawo zamówień publicznych  
(tekst jednolity Dz. U. z 2019 r. poz. 1843.)

oraz na podstawie

Zarządzenia Nr 9/2018/19 Dyrektora Szkoły Podstawowej nr 1 z dnia 3 grudnia 2018 roku w sprawie  
wprowadzenia regulaminu udzielania zamówień publicznych, których wartość nie przekracza kwoty  
30 tys. euro dla Szkoły Podstawowej nr 1 im. Wojska Polskiego w Porębie

oraz na podstawie

Zarządzenie nr 9/19 Burmistrza Miasta Poręba z dnia 11 stycznia 2019 w sprawie wprowadzenia  
zmian w Zarządzeniu nr 267/15 Burmistrza Miasta Poręba z dnia 9 grudnia 2015 r. w sprawie  
wprowadzenia w Urzędzie Miasta Poręba regulaminu udzielania zamówień publicznych których  
wartość nie przekracza 30 000 Euro.

Na zadanie pn.: „Zakup i dostawa edukacyjnych programów komputerowych do Szkoły  
Podstawowej nr 1 im. Wojska Polskiego w Porębie w ramach realizacji projektu pt.:  
”Rozwijanie kompetencji kluczowych uczniów ze Szkoły Podstawowej nr 1 i Gimnazjum  
w Porębie”

dla osi priorytetowej: XI. Wzmocnienie potencjału edukacyjnego  
dla działania: 11.1. Ograniczenie przedwczesnego kończenia nauki szkolnej oraz zapewnienie  
równego dostępu do dobrej jakości edukacji elementarnej, kształcenia podstawowego i  
średniego dla poddziałania: 11.1.4. Poprawa efektywności kształcenia ogólnego – konkurs

**1. Zamawiający i Realizator:**

**Zamawiający:**

Gmina Poręba

ul. Dworcowa 1

42-480 Poręba

REGON: 276258894,

NIP: 649 230 16 37

tel.32 6771355

fax.32 677 17 46

[www.umporeba.pl](http://www.umporeba.pl)

<http://bip.umporeba.finn.pl/>

e-mail: sekretariat@umporeba.pl

**Realizator:**

Szkoła Podstawowa nr 1 im. Wojska Polskiego

42-480 Poręba, ul. Wojska Polskiego 4

REGON: 000730030

NIP: 6492237431

Strona internetowa: [bip.umporeba.finn.pl](http://bip.umporeba.finn.pl)

e-mail: [dyrektor@sp1poreba.pl](mailto:dyrektor@sp1poreba.pl)

tel. 32 67 71 101

**2. Przedmiot zamówienia:**

- a. Przedmiotem zamówienia jest zakup i dostawa edukacyjnych programów komputerowych do pracowni Szkoły Podstawowej nr 1 im. Wojska Polskiego w Porębie zgodnie z opisem i na zasadach zawartych w **Opisie Przedmiotu Zamówienia - załącznik Nr2.**
- b. Kod CPV: 48190000-6 - Pakiety oprogramowania edukacyjnego.
- c. **Wykaz przedmiotów do zamówienia:**

**Edukacyjne programy komputerowe dla Szkoły Podstawowej nr 1.**

Szczegółowy opis:

- a) Biologia. Plansze interaktywne WSIP. Szkoła podstawowa, Narzędzie do wprowadzania nowego materiału i wyjaśniania trudniejszych treści, a także znakomite wsparcie podczas powtórek. Są przeznaczone do pracy z wykorzystaniem tablicy interaktywnej lub rzutnika. Plansze interaktywne do biologii dla szkół podstawowych powinny zawierać wiele zdjęć (około 500) ilustracji, filmów i animacji do wielu tematów lekcji (37 tematów) Materiał interaktywny pozwalający lepiej zrozumieć prezentowane zagadnienia.
- b) Geografia. Plansze interaktywne WSIP. Szkoła podstawowa Licencja 3-stanowiskowa, Narzędzie do zapoznawania uczniów z nowym materiałem oraz objaśnieniem trudniejszych zagadnień tematycznych, ponadto stanowi znakomite wsparcie podczas powtarzania materiału. Pełną funkcjonalność programu wykorzystuje się poprzez rzutnik lub tablicę interaktywną. Plansze interaktywne do geografii dla szkół podstawowych powinny zawierać ponad 570 ilustracji i zdjęć, 46 animacji i filmów oraz interaktywnych grafik, 145 map w tym interaktywne do 40 tematów lekcji. Przy zakupie planszy interaktywnej 3 licencje, jedna licencja na jedno stanowisko. Nowy program edukacyjny to ponadczasowy materiał nauczania na 5 lat, który rozszerza treści zawarte w podręcznikach.
- c) Parki narodowe i inne formy ochrony przyrody w Polsce, Przewodnik i atlas interaktywny po Polskich Parkach Narodowych na płycie CD. Najważniejsze formy ochrony przyrody w Polsce, ich definicje i rozróżnienie. Zasady zachowywania się i ograniczenia w obrębie różnych obszarów chronionych. opisy poszczególnych parków narodowych, interaktywny mini-atlas z zaznaczonymi parkami narodowymi, ich otulinami, parkami krajobrazowymi, rezerwatami biosfery, obiektami wpisanymi na listę światowego dziedzictwa UNESCO. Moduł atlasowy i ćwiczeniowy, zawierający pakiet interaktywnych map ćwiczeniowych oraz serię

ćwiczeń i quizów na temat różnych form ochrony przyrody. Licencja jest bezterminowa i upoważnia do kopiowania i przekazywania atlasu uczniom wszystkich roczników w obrębie danej jednostki edukacyjnej.

- d) Parki narodowe i inne formy ochrony przyrody w Polsce- CD,  
Interaktywny atlas i przewodnik po polskich parkach narodowych na płycie CD, encyklopedia wiedzy o ochronie środowiska w Polsce. Treść podzielona jest na trzy uzupełniające się części. Moduł poglądowy- zawiera interaktywny oraz opisowy materiał dydaktyczny przedstawiający różnorodne formy i sposoby ochrony przyrody, ze szczególnym uwzględnieniem parków narodowych. Moduł atlasowy i ćwiczeniowy - zawiera pakiet interaktywnych map ćwiczeniowych oraz serię ćwiczeń, testów i quizów na temat różnych form ochrony przyrody w Polsce. Dzięki funkcjonalności kreatora map, czyli systemowi niezależnego, warstwowego wyświetlania elementów, użytkownik sam komponuje mapę ćwiczeniową korzystając z kilkudziesięciu możliwych kombinacji układu treści. Legenda stanowi jednocześnie menu kreatora mapy, pokazując które warstwy są aktualnie wyświetlane. Moduł obudowy metodycznej – zawiera opis atlasu i przewodnika, wskazówki metodyczne, przykładowe scenariusze lekcji. Elastyczność w doborze zakresu materiału daje możliwość twórczego wykorzystania atlasu na wszystkich poziomach nauczania, od podstawowego do pomaturalnego. Umożliwia także nauczycielowi personalizację zadań stawianych przed uczniami, dostosowanie poziomu trudności do umiejętności każdego ucznia. Kompatybilny z każdym programem nauczania i podręcznikiem opartym na nowej podstawie programowej.
- e) Didakta- Biologia 2- Rośliny i zwierzęta- licencja na 40 stanowisk,  
Program umożliwia wykonywanie zadań związanych ze światem roślin i zwierząt - od powstania życia po bieżące ekosystemy. Przeznaczony jest dla uczniów i nauczycieli w klasach 4-8 szkoły podstawowej. Aplikacja bezproblemowo współpracuje z tablicami interaktywnymi, a dzięki multilicencji może z niego korzystać jednocześnie wiele uczniów i nauczycieli. Ćwiczenia podzielone zostały na 5 kategorii i 24 podkategorie. Wśród ćwiczeń dostępnych w programie znajdują się m.in. zadania związane z powstaniem życia, wirusami i bakteriami, roślinami, bezkręgowcami, strunowcami oraz kręgowcami. Do dyspozycji użytkownika jest wiele różnego rodzaju ćwiczeń, dzięki czemu nauczyciele będą mogli prowadzić ciekawe lekcje, a uczniowie będą mogli poszerzać swoją wiedzę. Dostępnych jest również kilka typów zadań, a mianowicie pytania testowe, pytania z rysunkami, połączenia, zdecyduj o poprawności.  
W zależności od typu zadania mogą w nim występować rysunki lub fotografie - na ich podstawie użytkownik musi udzielić odpowiedzi. Pytania w programie (rośliny i zwierzęta) wyświetlane są w sposób losowy, więc trudno trafić na powtarzające się pytania.
- f) Didakta- Biologia 1- Nauka o człowieku- licencja na 20 stanowisk,  
Program, który jest zbiorem zasobów (materiałów) przeznaczonym dla uczniów i nauczycieli klas 7-8 szkoły podstawowej. Za jego pomocą nauczyciele mogą prowadzić lekcje w atrakcyjny sposób, a uczniowie mogą poszerzać swoją wiedzę z zakresu biologii. Nauka o człowieku podzielona jest na działy tematyczne, w których możliwy jest wybór czterech wariantów sprawdzania wiadomości - pytania testowe, łączenie w pary, zadania z ilustracjami oraz decydowanie o poprawności stwierdzenia. Charakteryzuje się dużą liczbą ilustracji, dzięki którym uczniowie będą mogli w przyjemniejszy sposób zdobywać wiedzę. Pochodzenie i rozwój człowieka, genetyka. W programie powinny być takie działy jak szkielet i mięśnie - układ ruchowy,

trawienie, układ krwionośny, układ pokarmowy, oddychanie, rozmnażanie, układ oddechowy, moczowy, skóra, układ płciowy, układ nerwowy i narządy zmysłów, gruczoły wydzielania wewnętrznego.

- g) Didakta- Geografia- licencja na 40 stanowisk,  
Program do geografii jest skierowany dla nauczycieli i uczniów w klasach 7-8 szkoły podstawowej. Umożliwia powtórkę, uzupełnienie i poszerzenie wiedzy z geografii i orientacji na mapie. Program obejmuje 20 grup samodzielnych zadań. Każda grupa posiada 18 samodzielnych typów zadań z różnych działów. Istnieje dodatkowo możliwość wyboru spośród czterech typów ćwiczeń, pytań testowych, zadań na dobieranie, zadań typu prawda/fałsz oraz ćwiczeń z ilustracjami. W pytaniach testowych uczniowie mogą sprawdzić swoją znajomość ważnych wydarzeń z zakresu geografii ogólnej, zaś za pomocą map konturowych i ilustracji mogą testować swoje umiejętności orientacji przestrzennej i odczytywania informacji ikonograficznych. Działy tematyczne które powinny być to ogólna geografia fizyczna - planeta Ziemia, Globus i mapa, sfery fizyczno-geograficzne, oceany - Ocean Spokojny i Oceania, Ocean Indyjski, Ocean Atlantycki i Północny Lodowaty, kontynenty - Azja, Afryka, Ameryka, Europa, Australia + Antarktyda, gospodarka światowa i ekologia - ludność i osadnictwo, gospodarka światowa, ekologia, podział polityczny w dzisiejszym świecie, Polska - warunki naturalne, gospodarka, województwa i miasta. Przydatną funkcjonalnością jest możliwość wydrukowania kart roboczych, co pozwala na rozwiązywanie zadań poza komputerem. W ustawieniach każdego typu zadań można wybrać dowolną ilość przykładów od 5 do 20. Dla każdego typu zadań jest tworzona lista najlepszych uczestników. Wszystkie wyniki wraz z rodzajem zadania, które było rozwiązywane, datą, godziną, liczbą poprawnych i błędnych odpowiedzi i oceną końcowa są zapisywane do osobnego pliku. Praca z programem jest bardzo przyjemna i prosta dzięki graficznemu interfejsowi.
- h) MPP Multimedialne Pracownie Przedmiotowe- Biologia kl. 5-8 dla szkół podstawowych,  
Multimedialne Pracownie Przedmiotowe to sprawdzony merytorycznie materiał do nauki przy użyciu tablicy multimedialnej, przy pomocy którego przeprowadza się ciekawe lekcje w szkole podstawowej oparte o zgodne z podstawą programową zasoby interaktywne. Program dla klas 5-8 szkoły podstawowej to doskonały pomysł na ciekawą lekcję opartą o zasoby, które zostały wypełnione zróżnicowanymi ćwiczeniami, symulacjami, filmami oraz grami edukacyjnymi!. Każdy zestaw MPP zawiera 3 bezterminowe licencje dla nauczycieli (3 użytkowników może korzystać z niego jednocześnie). Wszystkie zagadnienia wchodzące w skład zestawów MPP zostały podzielone na trzy typy lekcji – zgodnie z naturalnym procesem przyswajania wiedzy. Są to: „Powtórz wiedzę”, „Czas na test” i „Sprawdź. Produkty działają na wszystkich urządzeniach (komputerach, tabletach, smartfonach) i można z nich korzystać w dowolnym miejscu lub czasie, zarówno online jak i bez dostępu do Internetu. Multimedialne Pracownie Przedmiotowe zostały uzupełnione o kilkanaście w pełni interaktywnych plansz zaprojektowanych z myślą o wspólnej pracy przy tablicach interaktywnych.
- i) Lekcjoteka Przyroda dla klas 4-8 szkoły podstawowej,  
Program z pełnym wykorzystaniem możliwości tablicy interaktywnej lub rzutnika multimedialnego w procesie dydaktycznym. Program zawiera ciekawe zasoby i scenariusze lekcyjne, które stanowią wprowadzenie do interaktywnego świata portalu Nauczyciel.pl. Bogata baza pomysłów na prowadzenie zajęć z wykorzystaniem

narzędzi multimedialnych. Aplikacja stanowi funkcjonalną pomoc dydaktyczną przygotowaną dla nauczycieli szkół podstawowych w klasach 4–6. Załączone scenariusze lekcji to zbiór pomysłów obrazujących, jak efektywnie stosować multimedia podczas zajęć z grupą dzieci. Opcja pracy z programem w trybie „Pracuj z lekcją” umożliwi komfortowe zapoznanie się z materiałami multimedialnymi, przygotowanie lekcji według własnego pomysłu, a następnie zaprezentowanie finalnej i dopracowanej wersji uczniom na urządzeniach multimedialnych. Dodatkowo do programu dołączono scenariusze lekcyjne w formie tradycyjnej oraz książeczkę. To publikacje, które ułatwiają pracę z programem.

- j) Matematyka. Plansze interaktywne WSIP. Szkoła podstawowa Licencja na 3 użytkowników,
- k) MPP: Matematyka dla klas 4-8,
- l) Tabliczka mnożenia- program interaktywny,
- m) Już umiem. Matematyka SP 4-6,
- n) Matematyka- zadania tekstowe- licencja na 20 stanowisk,
- o) Didakta- Geometria 1- Zadania konstrukcyjne- licencja na 20 stanowisk,
- p) Progres- Matematyka i logiczne myślenie- 20 sztuk,
- q) Matematyczne Przygody (PC) - 20 sztuk

Opis funkcjonalności powyższych programów do nauczania matematyki:

1. odpowiednie dla wszystkich typów tablic interaktywnych,
2. zgodne z podstawą programową,
3. zawierające ogromną bazę zadań matematycznych, podzielonych w przejrzysty sposób na kategorie według typu i stopnia trudności,
4. stwarzające możliwość wykorzystywania na lekcjach matematyki, podczas dodatkowych zajęć z uczniami przejawiającymi problemy z liczeniem i rozwiązywaniem zadań matematycznych oraz w ramach edukacji włączającej skierowanej do uczniów z niektórymi deficytami rozwoju psychospołecznego i fizycznego,
5. z przystępnie zaprezentowaną teorię wzbogacającą o przykłady z życia codziennego, ułatwiając zrozumienie pojęć i ukazując im zastosowanie wiedzy w praktyce,
6. przyciągające uwagę ucznia ciekawymi ilustracjami (szczególnie w 3D), interesującymi filmami i animacjami,
7. pomagające we wprowadzaniu nowego materiału poprzez ciekawe ćwiczenia interaktywne,
8. udzielające wsparcia podczas powtórek zawierając zadania podsumowujące pozwalające na sprawdzenie zdobytej wiedzy,
9. programy muszą być jedną z metod aktywizujących uczniów,
10. pozwalające pracować w klasie przy użyciu tablicy multimedialnej, czyli pomysły na aktywizację uczniów i rozwój kluczowych umiejętności dotyczących pracy w grupie, celem zasobów danego programu musi być umożliwienie pracy grupowej, poprzez przeprowadzanie burzy mózgów, analiz, sondaży, rozpisywania procesów badawczych, a metodą grupowe podejmowanie decyzji i rozwiązywania problemów,

11. pozwalające rozwiązywać zadania i powtarzać wiedzę samemu pracując przy komputerze, tablecie czy smartfonie,
12. interaktywne lekcje mają być oparte na wizualnych przykładach, a ćwiczenia mają wzbudzać zainteresowanie matematyką i angażować zdolności poznawcze ucznia,
13. pozwalające w sposób ciekawy i motywujący uczniów przypominać im , rozwijać i poszerzać podstawowe umiejętności matematyczne.
14. zawierające gry, bo nauka poprzez zabawę, to nie tylko ćwiczenie poprawnego liczenia, ale w dużej mierze logicznego, abstrakcyjnego i strategicznego myślenia, a rozwój oparty o zabawę i współzawodnictwo, wyzwala pozytywne emocje, pozwala odnieść sukces, podnosi motywację i chęć do dalszego działania.

### 3. Termin wykonania zamówienia:

- a. do 5 dni roboczych od dnia podpisania umowy.
- b. co najmniej na 1 dzień roboczy przed planowaną dostawą Wykonawca zgłosi Zamawiającemu (mailowo lub osobiście w formie pisemnej) gotowość do dostarczenia przedmiotu zamówienia.

### 4. Kryteria oceny ofert:

Kryteria oceny i wyboru ofert: cena – 100%

Zamawiający nie dopuszcza możliwości składania ofert częściowych.

### 5. Wymagania w zakresie wykonywania przedmiotu zamówienia:

- a. Przedmiot zamówienia musi być nowy, nieużywany.
- b. Wykonawca udzieli na dostarczony przedmiot zamówienia (oddzielnie dla każdego asortymentu) gwarancji na **okres 24 miesięcy**. Okres gwarancji wraz z opisem oferowanego asortymentu Dostawca określi w ofercie cenowej.
- c. Wykonawca zobowiązuje się przekazać Zamawiającemu dokument gwarancyjny. Dokument gwarancyjny winien określać warunki serwisowania, gwarancyjnego, pogwarancyjnego, wykaz punktów serwisowych, okres gwarancji, terminy usunięcia stwierdzonych wad i usterek, a także wskazywać całość świadczeń gwaranta na rzecz Zamawiającego.
- d. Dostarczone przedmioty muszą posiadać wszelkie niezbędne atesty, certyfikaty, świadectwa jakości i spełniać wszelkie wymogi norm, określonych obowiązującym prawem.

### 6. Dane dotyczące złożenia oferty:

- a. Oferta winna obejmować całość przedmiotu zamówienia.
- b. Ofertę należy sporządzić na formularzu ofertowym według takiego samego schematu jak załącznik Nr 1 do zapytania ofertowego.
- c. Oferta musi być sporządzona w języku polskim, w formie pisemnej, czytelnej na ponumerowanych stronach.

- d. Oferta oraz wszystkie załączniki muszą być podpisane przez osoby upoważnione do reprezentowania Wykonawcy.
- e. Jeżeli oferta i załączniki zostaną podpisane przez upoważnionego pełnomocnika Wykonawcy, należy dołączyć dokumenty potwierdzające właściwe umocowanie prawne pełnomocnika.
- f. Wszelkie kopie dokumentów znajdujące się wewnątrz oferty składanej w formie papierowej, winny być opatrzone:
  - i. zapisem „za zgodność z oryginałem”,
  - ii. datą,
  - iii. czytelnym podpisem osoby upoważnionej,
  - iv. pieczęcią firmową.
- g. Ofertę należy złożyć w zamkniętej kopercie, zaadresowanej w następujący sposób:

**Urząd Miasta Poręba,  
ul. Dworcowa 1,  
42-480 Poręba**

**Oferta na zadanie pn.: „Zakup i dostawa edukacyjnych programów komputerowych do Szkoły Podstawowej nr 1 im. Wojska Polskiego w Porębie w ramach realizacji projektu pt.: ”Rozwijanie kompetencji kluczowych uczniów ze Szkoły Podstawowej nr 1 i Gimnazjum w Porębie”**

**Nie otwierać przed 9.04.2020 r. godz. 9<sup>15</sup>**

Podać należy nazwę i adres oferenta.

#### **7. Termin i miejsce składania ofert:**

- a. Oferta powinna być złożona pocztą tradycyjną, kurierem lub osobiście (decyduje data wpływu) na adres:

**Urząd Miasta Poręba,  
ul. Dworcowa 1, 42-480 Poręba  
Pokój nr 1**

**W nieprzekraczalnym terminie 9.04.2020 r. godz. 9<sup>00</sup>**

- b. Oferty złożone po terminie nie zostaną uwzględnione.

#### **8. Informacja o formalnościach, które zostaną podjęte po wyborze oferty, a przed podpisaniem umowy.**

- a. Niezwłocznie po wyborze najkorzystniejszej oferty, Zamawiający zawiadomi Oferenta, którego oferta została najwyżej oceniona, o wyniku postępowania.
- b. Zamawiający zamieści wyniki postępowania na: <http://bip.umporeba.finn.pl/>
- c. Zamawiający podpisze umowę z Wykonawcą, który przedłoży najkorzystniejszą ofertę z punktu widzenia kryteriów przyjętych w niniejszym zapytaniu ofertowym.

- d. O miejscu i terminie podpisania umowy Zamawiający powiadomi Wykonawcę, który złożył najkorzystniejszą ofertę odrębnym pismem bądź telefonicznie.
- e. Istotne postanowienia umowy zawiera załączony wzór umowy – załącznik Nr 4.
- f. Zamawiający zastrzega możliwość unieważnienia przetargu w każdym czasie w razie zaistnienia istotnej przyczyny stanowiącej naruszenie przepisów prawa lub zasad wynikających z niniejszego zapytania.
- g. Jeżeli oferent, którego oferta została wybrana uchyli się od zawarcia umowy, Zamawiający wybierze kolejną najkorzystniejszą spośród złożonych ofert, bez przeprowadzenia ich ponownej oceny.
- h. Koszty udziału w postępowaniu, a w szczególności koszty sporządzania oferty, pokrywa oferent. Zamawiający nie przewiduje zwrotu kosztów udziału w postępowaniu.

#### 9. Osoby uprawnione do porozumienia się z wykonawcami.

- a. Osobą uprawnioną do kontaktów z oferentami jest: Agnieszka Andrzejewska, tel. do kontaktu: 32 67 71 101.
- b. Zamawiający zastrzega możliwość unieważnienia przetargu w każdym czasie w razie zaistnienia istotnej przyczyny stanowiącej naruszenie przepisów prawa lub zasad wynikających z niniejszego zapytania.

#### 10. Istotne informacje na temat zamówienia.

- a. Forma i termin płatności – wynagrodzenie płatne będzie po dostarczeniu przedmiotu zamówienia przelewem bankowym na konto Wykonawcy w terminie do 30 dni od daty złożenia prawidłowo wystawionej przez Wykonawcę faktury/rachunku.
- b. Wystawienie faktury zostanie poprzedzone podpisaniem przez Zamawiającego protokołu odbioru.

#### Załączniki:

- 1. Formularz ofertowy – załącznik Nr 1.
- 2. Opis przedmiotu zamówienia – załącznik Nr 2.
- 3. Klauzula informacyjna – załącznik Nr 3.
- 4. Projekt umowy – załącznik Nr 4.