



Fundusze Europejskie
dla Warmii i Mazur

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Lidzbark Warmiński, 10 grudnia 2024 r.

ZAPYTANIE OFERTOWE NR 2/2024

W ramach Projektu pt.: „Edukacja najwyższych lotów w Gminie Miejskiej Lidzbark Warmiński”, realizowanego w ramach umowy FEWM.06.03-IZ.00-0005/24-00, Priorytetu FEWM.06 Edukacja i kompetencje EFS+ programu regionalnego Fundusze Europejskie dla Warmii i Mazur 2021-2027 realizowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus.

Centrum Usług Wspólnych w Lidzbarku Warmińskim zwraca się z prośbą o przedstawienie oferty cenowej z uwzględnieniem poniższych wymagań.

1. ZAMAWIAJĄCY:

Centrum Usług Wspólnych

ul. Poniatowskiego 22

11-100 Lidzbark Warmiński

NIP 743-20-30-891

Ileć w zapytaniu jest mowa o:

- a) **WYKONAWCY**, należy przez to rozumieć podmiot, do którego zostało skierowane niniejsze zapytanie lub który złoży ofertę w odpowiedzi na niniejsze zapytanie,
- b) **ZAMAWIAJĄCYM**, należy rozumieć Centrum Usług Wspólnych oraz jednostkę obsługiwaną przez Centrum Usług Wspólnych.

2. OKREŚLENIE TRYBU ZAMÓWIENIA:

Niniejsze postępowanie o udzielenie zamówienia publicznego prowadzone jest bez stosowania przepisów ustawy z dnia 29 stycznia 2004 r. - Prawo zamówień publicznych (Dz. U. z 2024 r. poz. 1320), na podst. art. 4 pkt 8 cytowanej ustawy.

3. OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA:

- 1) Przedmiotem zamówienia jest zakup i dostawa pomocy dydaktycznych w ramach Projektu pt. „Edukacja najwyższych lotów w Gminie Miejskiej Lidzbark Warmiński”.

Projekt pn.: „Edukacja najwyższych lotów w Gminie Miejskiej Lidzbark Warmiński”
Numer projektu: FEWM.06.03-IZ.00-0005/24



Fundusze Europejskie
dla Warmii i Mazur

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Projekt dofinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Regionalnego Fundusze Europejskie dla Warmii i Mazur 2021/2027.

- 2) Zamówienie obejmuje dostawę wraz z transportem i wniesieniem pomocy dydaktycznych do następujących jednostek obsługiwanych:
 - Szkoły Podstawowej nr 1 im. Mikołaja Kopernika ul. Szkolna 2 w Lidzbarku Warmińskim;
 - Szkoły Podstawowej nr 3 im. Ignacego Krasickiego ul. Lipowa 17a w Lidzbarku Warmińskim;
 - Szkoły Podstawowej nr 4 im. Jana Pawła II w Zespole Szkolno-Przedszkolnym ul. Polna 36 w Lidzbarku Warmińskim.
- 3) Wszystkie pomoce dydaktyczne muszą być fabrycznie nowe, pełnowartościowe i wyprodukowane zgodnie z obowiązującymi normami i standardami pochodzącymi z oficjalnej dystrybucji.
- 4) Jeżeli jest uzasadnione rodzajem przedmiotu zamówienia, zakres zamówienia obejmuje także montaż, instalację i uruchomienie przedmiotu zamówienia. Dostarczone pomoce dydaktyczne muszą posiadać odpowiednie certyfikaty potwierdzające zgodność z Polskimi Normami oraz certyfikaty bezpieczeństwa.
- 5) Przyjęte opisy i typy przedmiotów zamówienia zostały użyte w celu opisanie przedmiotu zamówienia. Wykonawca uprawniony jest do przedstawiania w ofercie pomocy dydaktycznych równoważnych o niegorszych parametrach. Wszędzie tam gdzie Zamawiający opisuje przedmiot zamówienia poprzez wskazanie znaku towarowego, patentu, nazwy lub pochodzenia wskazanie to ma na celu określenie rodzaju i klasy materiału oraz służy ustaleniu standardu, właściwości minimalnych parametrów technicznych. Przyjmuje się, że takiemu wskazaniu, każdorazowo towarzyszy dopuszczenie rozwiązań równoważnych. Wskazane nazwy własne, symbole, modele mają charakter wzorcowy i określają jedynie minimalne oczekiwane parametry jakościowe oraz wymagany standard. Wykonawca może zaoferować materiały lub urządzenia równoważne lecz o parametrach technicznych i jakościowych podobnych lub lepszych, których zastosowanie w żaden sposób nie wpłynie negatywnie na prawidłową realizację zadania i cel dydaktyczny, jakiemu mają służyć. Wykonawca, przed podpisaniem umowy będzie zobowiązany do przedstawienia Kart produktu.



6) Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia:

Część 1. Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej nr 1 w Lidzbarku Warmińskim:

Lp.	Opis przedmiotu zamówienia		Ilość (szt./zestaw)
1	2	3	4
1	Hamak „JOKI:	Worek wiszący - jaskinia - "Joki" (niebieski) może być zamontowany na wysokościach - idealne miejsce do relaksu, zabawy. Wygodna i duża poduszka hamaka (65 l) oraz wyściełane krawędzie sprawiają materiału sprawia, że jest to naprawdę komfortowe legowisko, a uczeń poczuje się w nim przytulnie i całkowicie bezpiecznie. Poprawia percepcję dotykową i ćwiczy równowagę.	2
2	Panele sensoryczne „LAWA”	Pod przezroczystym tworzywem kryją się różnokolorowe, oleiste substancje, przemieszczające się i mieszające ze sobą pod wpływem nacisku dłoni lub stóp. Specyfikacja produktu: – 4 panele – wym. jednego 50 x 0,6 x 50 cm – kolory: pomarańczowy, niebieski/czerwony, zielony i fioletowy	1
3	Pufki Emocje	Piankowe poduszki do siedzenia - Emocje to zestaw 6 wygodnych, kolorowych siedzisk z obrazkami emocji. Każda poduszka ma inny kolor i wyraża inną emocję. Poduszki stanowią pomoc edukacyjną oraz będą pomocne w terapii logopedycznej.	1
4	Worek do odreagowania złości	Poducha do odreagowywania złości pomaga dziecku w bezpieczny sposób wyładować gromadzące się w nim emocje. Miękkie wypełnienie zapewnia poduszce sprężystość, dzięki temu dziecko może boksować czy uderzać w poduchę pięściami nie robiąc sobie przy tym krzywdy.	1
5	Pudełko terapeutyczne	Pudełko terapeutyczne to zestaw dwóch karcianych gier terapeutycznych, rozwijających wiedzę o emocjach i komunikacji oraz pomagających budować relacje wśród członków rodziny i w grupie znajomych. Komplet gier znajdzie zastosowanie podczas terapii, w pracy grupowej oraz indywidualnej w celu lepszego poznania siebie i swoich zasobów. Pudełko terapeutyczne znakomicie sprawdzi się także w pracy terapeutycznej z dziećmi neuroróżnorodnymi, z zespołem Aspergera, nieśmiały i z problemami emocjonalnymi.	1
6	Panele tapicerowane aksamitne	Panele aksamitne (plastry miodu) 12 szt. – jasny błękit 10 szt. - jasny szary 8 szt. – jasny zielony	30
7	Farba	Farba biała do malowania ścian	1
8	Farba magnetyczna	Farba magnetyczna tablicowa – kolor czarny 2 litry	1
9	Fototapeta – promienie słońca przez drzewa	promienie słońca przez drzewa – 3m x 3m	1
10	Stolik mobilny	Stolik przeznaczony do wzrostu 133-159 cm; 2 nogi z	2



	półokrągły (rozmiar 4)	metalowymi kółkami posiadającymi hamulec, 2 nogi z zatyczkami do regulacji poziomu, blat półokrągły 1200x600	
11	Krzesła regulowane (rozmiar 3-4)	Krzesła – regulowane (rozmiar 3-4) – regulacja na wzrost ucznia 119 cm-159 cm, kolor stelaża alu.	4
12	Regał na pomoce dydaktyczne	Regał - 2B (800x360x1860mm) z szafeczką zamykaną	1
13	Roleta na okna	Roleta szara jasna o wymiarach: 180x250, 150x250 po dwie sztuki każdego wymiaru	4
14	Puffy - Gruszki	Miękkie i wygodne gruszki wypełnione granulatem, dopasowujące się kształtem do osoby siedzącej. Pokryte trwałą tkaniną PCV bez ftalanów, którą łatwo utrzymać w czystości. śr. 60cm, wys. 80 cm) Kolor: limonka, szary	6
15	Dywany okrągłe	średnica 2m kolor jasny zielony w kółka niebieskie i szare	2
16	Siedziska Piankowe duże	Praktyczne i wygodne siedziska o nowoczesnym kształcie i kolorach, do szatni lub na korytarz, dostępne w 3 rozmiarach. Stelaż zapewniający stabilność pokryty warstwą miękkiej pianki oraz tkaniną PVC, łatwą do utrzymania w czystości. Wymiary 40 x 40 x 120 cm kolor: limonkowo-szare	3
17	Sprzęt do odtwarzania	Przenośny odtwarzacz. Odtwarzacz CD z odczytem plików MP3. Bluetooth do bezprzewodowego odtwarzania muzyki ze smartfonów i tabletów. Wejście USB/SD do odtwarzania muzyki.	1
18	„Łamacz lodów”- karty z serii rozwiązywanie problemów: wersja dla wieku: od 12 lat"	Łamacz lodów - karty z serii Rozwiązywanie problemów (wersja dla wieku: 6-12 lat) 25 kart i 50 zaskakujących pytań! Gra Łamacz lodów uczy: rozmowy o emocjach, aktywnego słuchania, wypowiadania się na różne tematy. Terapeucie/nauczycielowi gra pozwala na lepsze poznanie dzieci i integrację grupy. Doskonała na pierwsze dni w nowej grupie!	1
19	„Łamacz lodów. Daj się poznać”- gra integracyjna"	Ciekawa gra integracyjna, która pomaga w rozwijaniu umiejętności interpersonalnych. Poprzez rozmowę oraz odpowiadanie na pytania, rozgrywki prowadzą do rozwoju refleksyjności i samoświadomości. "Łamacz lodów. Daj się poznać" to: atrakcyjne narzędzie do zajęć grupowych, treningów umiejętności społecznych i umiejętności miękkich.	1
20	„Kraina Spokoju. Karty, które pomagają znaleźć ukojenie i odkrywać swoją wewnętrzną moc!"	Karty, które pomagają znaleźć ukojenie i odkrywać swoją wewnętrzną moc. Dzięki mocy wyobraźni zabierz swój umysł na mini-wakacje zawsze, kiedy tego potrzebujesz! Karty pomagają: redukować stres, zmniejszać napięcia w ciele, obniżać poziom lęku, poprawić koncentrację, poprawić jakość snu, budować emocjonalne zasoby, zwiększać poczucie własnej wartości.	1
21	„Droga do siebie. Karty, które pomagają odkryć, kim jestem i dokąd chcę zmierzać"	Zestaw kart, który pomaga odkrywać własną tożsamość i kierunek życiowej podróży. Zestaw zawiera 50 kart "Drogi do Siebie", 21 kart "STOPU" dla chwil refleksji, oraz 21 kart z pytaniami. Te karty mogą być używane w terapii, coachingu, czy życiu codziennym, pomagając zmniejszyć opór wobec zmiany, odkryć zasoby, i lepiej zrozumieć siebie. Korzystając z tej kreatywnej metody, można głębiej zrozumieć swoje emocje,	1



		cele, i wartości, co prowadzi do bardziej świadomego życia.	
22	„Bądź dla siebie dobry. Karty rozwojowe budujące poczucie własnej wartości.”	Zestaw 30 rozwojowych kart, które pomagają budować poczucie własnej wartości. Ćwiczenia, które na nich znajdziesz, zostały zainspirowane metodami pochodzącymi z psychoterapii poznawczo-behawioralnej, zwłaszcza jej trzeciej fali: terapii akceptacji i zaangażowania (ACT) oraz samowspółczucia (self-compassion).	1
23	„Góra uczuć. Gra terapeutyczno-edukacyjna”	Góra Uczuć jest narzędziem terapeutyczno-edukacyjnym, przeznaczonym dla psychologów, pedagogów, psychoterapeutów a także rodziców, którzy chcieliby lepiej poznać swoje dzieci. Ma pozwolić graczom na dzielenie się swoimi doświadczeniami, emocjami i spostrzeżeniami w bezpieczny sposób. Gra bazuje na: zdaniach niedokończonych, ćwiczeniach stymulujących wyobraźnię, zadaniach z zakresu komunikacji interpersonalnej, ćwiczeniach oddechowych. Gra Góra Uczuć pozwala na zapoznanie się ze „światem dziecka”, odkrywa jego schematy myślenia, pokazuje jak radzi sobie ze współpracą i komunikacją w grupie. Może być dobrym wstępem do dalszej rozmowy, zajęć psychoedukacyjnych czy psychoterapii.	1
24	„Mijamy się. Kontakt - kosmiczna gra terapeutyczna”	Gra „MIJAMY się KONTAKT” jest narzędziem, za pomocą którego możesz wyćwiczyć odporność psychiczną! To 410 inspirujących pytań i zadań w pięknej graficznej szacie. Działa szybciej, lepiej i przyjemniej, niż wszystkie stosowane dotąd przez Ciebie metody poprawy relacji z dzieckiem, najbliższymi czy znajomymi. To gra, która podczas zabawy uczy, jak zmieniać życie na lepsze. Im bardziej jesteśmy silni psychicznie, tym łatwiej nam przetrwać codzienne kłopoty, problemy rodzinne, zawodowe czy zdrowotne. Szybciej też „dochodzimy do siebie” po trudnych chwilach w naszym życiu.	1
25	„Karty pracy - sposoby na złość” Dagmara Teczke	Dziecięca złość jest emocją, która przysparza nauczycielom, rodzicom i psychologom największej trudności. Karty powstały po to, by pomóc dzieciom rozpoznawać swoje uczucia, identyfikować przyczyny złości i radzić sobie z nimi bez uciekania się do agresji. Karty pracy przeznaczone są dla dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym, mogą być używane do pracy indywidualnej jak i grupowej, mogą być używane pojedynczo, w zależności od potrzeb i możliwości dziecka, jednak stanowią integralną całość i najlepsze efekty przynosi stosowanie ich w całości i po kolei. Sposoby na złość zawartość teczki: 15 kart do samodzielnej pracy, 5 plansz edukacyjnych, 3 historie o złości.	1
26	„Pytaki - gra integracyjna”	Gra Pytaki jest przyjemną, prostą grą integracyjną. Dzięki intuicyjnej mechanice w Pytaki można zacząć grać właściwie od razu. To ważne, ponieważ wiele osób nie lubi grać w gry ze względu na ich skomplikowane zasady. Na podanie instrukcji do tej gry prowadzącemu wystarczy minuta. Rozgrywka polega na tym, że gracze siadają razem i po kolei (lub według innego z proponowanych kluczy) losują z woreczka "Pytaki" czyli żetony, a następnie odpowiadają na wylosowane pytanie lub wykonują zadanie.	1



Część 2. Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej nr 3 w Lidzbarku Warmińskim:

Lp.	Opis przedmiotu zamówienia		Ilość (szt./zestaw)
1	2	3	4
1	Materace underfit 120x60x6	Materac gimnastyczny idealny do szkół, rehabilitacji, zabawy i innych ćwiczeń. Pianka o sztywności R40 gwarantuje odpowiednią sztywność oraz amortyzację podczas treningów lub zawodów. Dane techniczne: – wymiary materaca: 120 x 60 x 6 cm – twardość: średnio miękki – pianka: wtórnie spieniona, R40 – kolor: czarny – materiał: skaj – nici rdzeniowe – materac może być używany obustronnie – wyprodukowany w Polsce	10
2	Rolety 2,50m	Roleta materiałowa, kolor szary	2
3	Hamak terapeutyczny joki	Worek wiszący - jaskinia - (niebieski) może być zamontowany na wysokościach - idealne miejsce do relaksu, zabawy. Wygodna i duża poduszka hamaka (65 l) oraz wyściełane krawędzie sprawiają materiału sprawią, że jest to naprawdę komfortowe legowisko, a uczeń poczuje się w nim przytulnie i całkowicie bezpiecznie. Poprawia percepcję dotykową i ćwiczy równowagę.	1
4	Duszki rozciągliwe rozmiar L	Duszek elastyczny należy do kategorii „Produktów sensorycznych”, ale nie służy jedynie w terapii zaburzeń integracji sensorycznej. Wszyscy specjaliści zgodnie przyznają, że użycie tkanin elastycznych w produktach sensorycznych: rozwija siłę i wytrzymałość, stymuluje układ proprioceptywny – wzmacnia się świadomość, całego ciała i koordynacji, zapewnia mocny docisk/stawia opór, pomaga w koncentracji. Produkt jest wykonany w formie kombinezonu, ale bez żadnych niepotrzebnych zapięć, klamer, czy rzepów. Osoba ćwicząca wchodzi do środka przez otwór na górze. Głowa może pozostać na wierzchu lub być schowana do środka. Wykonany jest z elastycznej tkaniny przyjemnej w dotyku.	4
5	Duszki rozciągliwe rozmiar M	Duszek elastyczny należy do kategorii „Produktów sensorycznych”, ale nie służy jedynie w terapii zaburzeń integracji sensorycznej. Wszyscy specjaliści zgodnie przyznają, że użycie tkanin elastycznych w produktach sensorycznych: rozwija siłę i wytrzymałość, stymuluje układ proprioceptywny – wzmacnia się świadomość, całego ciała i koordynacji, zapewnia mocny docisk/stawia opór, pomaga w koncentracji. Produkt jest wykonany w formie kombinezonu, ale bez żadnych niepotrzebnych zapięć, klamer, czy rzepów. Osoba ćwicząca wchodzi do środka przez otwór na górze. Głowa może pozostać na wierzchu lub być schowana do środka. Wykonany jest z elastycznej tkaniny przyjemnej w dotyku.	4
6	Guma sensoryczna 5m	Guma sensoryczna - animacyjna w kolorach tęczy podobnie jak chusta animacyjna to idealne narzędzie do zabaw w grupie.	1



		Pomaga utworzyć koło podczas zajęć. Cechy gumy animacyjnej: 1. Mocny i trwały materiał, który można prać w pralce i dezynfekować chusteczką. 2. Barwne żywe kolory takie same jak w chuście animacyjnej. 3. Wysokiej jakości wkład gumowy. 4. Każda guma zapakowana jest w piękny kolorowy unikatowy woreczek z ciągnący od góry kolorowym sznureczkiem.	
7	Rękaw elastyczny do zabaw grupowych	Elastyczny rękaw jest pomocą do stymulowania czucia głębokiego, służy w rozwijaniu, sprawności ruchowej, siły, wytrzymałości dzieci, a nawet doskonaleniu świadomości ciała. Stosowany w terapii integracji sensorycznej oraz z dziećmi o wzmożonej pobudliwości stymuluje, zmysły jednocześnie pozwalając się wyciszyć. wym.: obwód 750 cm, wys. 150 cm	2
8	Zestaw Lumico - emocje, relacje, reakcje, zasoby - produkt fizyczny wersja jęz. polska	Zestaw -narzędzie dla psychologów, terapeutów, nauczycieli i wychowawców, pedagogów. Zestaw zawiera: • 80 dwustronnych kart – na jednej stronie karty znajduje się zdjęcie, na drugiej odpowiedni rysunek, • 40 drewnianych tabliczek z pytaniami dotyczącymi uczuć, przeżyć, relacji, • 40 drewnianych kółek ze słowami z 4 zakresów tematycznych: emocji, reakcji, relacji i zasobów, • sznurek, • podręcznik.	1
9	Skrzynia skarbów wychowawcy	Kompleksowe narzędzie do pracy z uczniami szkół podstawowych. W skład Skrzyni wchodzi: 1) Scenariusze lekcji poruszające takie tematy jak: budowanie tożsamości grupy, poczucie wspólnoty, docenianie siebie i innych, rozpoznawanie uczuć, mówienie o emocjach, radzenie sobie z emocjami nieprzyjemnymi w odczuwaniu, skupianie się na pozytywach czy tworzenie planów i marzeń. 2) Dodatkowe karty pracy (dołączone do książeczki ze scenariuszami) – czyli materiały do kopiowania dla uczniów z miejscem na ich przemyślenia, zapiski, rysunki. 3) 9 dużych, drewnianych kości podzielonych na kategorie: emocje przyjemne w odczuwaniu, emocje nieprzyjemne w odczuwaniu, wdzięczność, uważność, plany i marzenia, zasoby i łamacze lodu.. 4) Karty emocji – 9 kart do pracy w parach lub w grupach, każda z nich pozwala przyjrzeć się bliżej jednej emocji.	1
10	Gra kreatywna wzmacniacz	Gra Kreatywna Wzmacniacz to zestaw 52 kart z ilustracjami, tematami do rozmowy i zadaniami kreatywnymi. Każda karta zawiera ilustrację z hasłem, która stanowi propozycję tematu rozmowy. Jeśli podczas gry zabraknie pomysłu lub odwagi, z tyłu karty znajdują się zdania wzmacniające, które wprowadzają w temat karty lub uzupełniają go, pytania pomocnicze, na które warto odpowiedzieć oraz zadanie kreatywne, które pozwoli w trochę inny sposób podejść do tematu lub ułatwić rozpoczęcie dialogu.	1
11	Magiczna piłka balonowa XXL	Piłka balonowa wykonana z materiału, wypełniona wymiennym balonem, a to wszystko powoduje, że zabawa może trwać i trwać!	1



		Dodatkowo do zestawu dołączony jest klips zamykający, dzięki któremu balon można wielokrotnie pompować i wypompowywać. Kolorowy futerał piłki balonowej chroni produkt przed pęknięciem i jest bardzo praktyczny.	
12	Guma sensoryczna animacja tęczowa - 3 m (do 12 osób)	Guma sensoryczna - animacyjna w kolorach tęczy podobnie jak chusta animacyjna to idealne narzędzie do zabaw w grupie. Pomaga utworzyć koło podczas zajęć. Cechy gumy animacyjnej: 1. Mocny i trwały materiał, który można prać w pralce i dezynfekować chusteczką. 2. Barwne żywe kolory takie same jak w chuście animacyjnej. 3. Wysokiej jakości wkład gumowy. 4. Każda guma zapakowana jest w piękny kolorowy unikatowy woreczek z ciągany od góry kolorowym sznureczkiem.	1
13	Gra integracyjna wieża dźwig	Gra polega na budowaniu wieży z drewnianych klocków. Zadanie nie jest jednak proste, liczy się tutaj przede wszystkim doskonała współpraca zawodników. Klocki rozkładamy losowo na podłodze, zaczynamy od dowolnego klocka. Każdy z zawodników trzyma w ręce sznurek, na jego końcu znajduje się dźwig, którym należy unosić klocki tak by powstała z nich wieża. Każdy zawodnik musi poruszać sznurkiem w taki sposób, by wieża się nie zawaliła. Ręce muszą dotykać tylko sznurka, nie można pomagać sobie w inny sposób!	1
14	Chusta animacyjna 1,75m	Spadochron animacyjny składa się z 14 kolorowych trójkątów w barwach tęczy, otworu w centrum oraz 14 wzmacnianych uchwytów. Spadochron animacyjny umożliwia tworzenie różnorodnych zabaw, takich jak falowanie, przebieganie pod, wrzucanie piłeczki do środka czy podrzucanie przedmiotów. Spadochron zapakowany jest w praktyczny, kolorowy futerał, ułatwiający transport i przechowywanie.	1
15	Woreczki gimnastyczne sensoryczne (10 szt.)	Woreczki sensoryczne to wyjątkowa pomoc podczas zajęć z integracji sensorycznej, w czasie zabaw animacyjnych, dydaktycznych i zajęć korekcyjno-ruchowych. Niezwykle barwne woreczki sensoryczne dają nowe możliwości zabaw. Każdy woreczek to inny materiał o innej fakturze, każdy dostarcza innych wrażeń dotykowych, rozbudza wiele różnych emocji. Woreczki rozwijają zmysł dotyku, ćwiczą wrażliwość sensoryczną. Ponadto znakomicie wspomagają rozwój koordynacji wzrokowo - ruchowej, ćwiczy refleks i spostrzegawczość, równocześnie umożliwia czerpanie radości płynącej z ruchu i przebywania w grupie. Woreczki wykonane są z kilku rodzajów tkanin, każda o innej strukturze i w innym kolorze, wypełnione miękką kulka silikonową oraz twardymi granulkami polipropylenowymi, dzięki czemu wrażenia sensoryczne są unikatowe.	1

Część 3. Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej nr 4 w Lidzbarku Warmińskim:

Lp.	Opis przedmiotu zamówienia		Ilość (szt./zestaw)
1	2	3	4



1	Mata animacyjna GRA EMOCJE	Gra animacyjna EMOCJE to świetna pomoc w poznaniu siebie i swojego otoczenia. Mata wykonana jest z wytrzymałego, wodoodpornego materiału łatwego do utrzymania w czystości, dzięki czemu nadaje się do korzystania na zewnątrz jak i w pomieszczeniach. Do czyszczenia wystarczy woda z delikatnym detergentem i gąbeczką/ściereczką. Rozmiar maty to 100x100 cm. Dzięki kolorowemu nadrukowi gra jest atrakcyjna wizualnie.	1
2	Guma sensoryczna 5m	Guma sensoryczna - animacyjna w kolorach tęczy podobnie jak chusta animacyjna to idealne narzędzie do zabaw w grupie. Pomaga utworzyć koło podczas zajęć. Cechy gumy animacyjnej: 1. Mocny i trwały materiał, który można prać w pralce i dezynfekować chusteczką. 2. Barwne żywe kolory takie same jak w chuście animacyjnej. 3. Wysokiej jakości wkład gumowy. 4. Każda guma zapakowana jest w piękny kolorowy unikatowy woreczek z ciągany od góry kolorowym sznureczkiem.	1
3	MOC EMOCJI Program wspierający rozwój emocjonalno-społeczny dla dzieci w wieku 6-10 lat	Program multimedialny wspierający rozwój emocjonalno-społeczny z elementami socjoterapii dla dzieci w wieku 6-10 lat. Moc Emocji to nowoczesny program do rozwijania kompetencji emocjonalno-społecznych dzieci. Wspiera nauczycieli w realizacji podstawy programowej w zakresie rozwoju kompetencji społecznych i emocjonalnych a także w realizacji obowiązku udzielania pomocy psychologiczno-pedagogicznej w szkole i przedszkolu.	1
4	MOC EMOCJI PRO Poziom 2. Klasy 4-8 Program wspierający rozwój kompetencji emocjonalnospołecznych dla dzieci w wieku 10-15 lat	MOC EMOCJI PRO to specjalistyczny program multimedialny przeznaczony do pracy wychowawczej i socjoterapeutycznej z uczniami w wieku 10-15 lat. Będzie doskonałym wsparciem nauczycieli, wychowawców i pedagogów w realizacji celów podstawy programowej kształcenia ogólnego dla klas 4-8 szkoły podstawowej w zakresie rozwoju kompetencji społecznych i emocjonalnych uczniów. Dzięki tematyce poruszanej w materiałach pomoże przeprowadzić różnego rodzaju zajęcia wychowawcze dotyczące m.in. relacji rówieśniczych i rodzinnych, emocji, wyzwań typowych dla okresu dojrzewania czy zagrożeń, takich jak cyberprzemoc.	1
5	Zestaw Piasek kinetyczny 3kg	W zestawie są foremki do budowania zamku oraz zwierzątka. Dzięki piaskowi kinetycznemu, zabawa stanie się jeszcze bardziej fascynująca - piasek jest lepki, a jednocześnie nie klei się do dłoni, dzięki czemu łatwo go uformować w różne kształty.	1
6	Genialny Dzieciak zabawka interaktywna (Szybka logika)	Gra Szybka logika z serii Genialny Dzieciak to jeden z flagowych produktów firmy, która może pochwalić się doświadczeniem przekraczającym już dwie dekady. Ta edukacyjna zabawka pozwoli rozwinąć wiele ważnych umiejętności: zręczność, spostrzegawczość i koncentrację. Trening koordynacji ręka-oko oraz logicznego myślenia połączony ze świetną zabawą, to	1



		coś, co każde dziecko pokocha od pierwszej rozgrywki.	
7	Pufy zestaw Classic Tiny Poliester	Do siedzenia dla uczniów. Każdy zestaw ma 4 pufy. Wymiary 15x47 cm, pufa wypełniona granulatem o objętości 50 l, pokryta matowym, uniwersalnym poliestrem, różne kolory.	4
8	Zestaw Lumico - emocje, relacje, reakcje, zasoby - produkt fizyczny wersja jęz. polska	Narzędzie dla psychologów, terapeutów, nauczycieli i wychowawców, pedagogów. Zestaw zawiera: • 80 dwustronnych kart – na jednej stronie karty znajduje się zdjęcie, na drugiej odpowiedni rysunek, • 40 drewnianych tabliczek z pytaniami dotyczącymi uczuć, przeżyć, relacji, • 40 drewnianych kółek ze słowami z 4 zakresów tematycznych: emocji, reakcji, relacji i zasobów, • sznurek, • podręcznik.	1
9	Skrzynia skarbów wychowawcy	Kompleksowe narzędzie do pracy z uczniami szkół podstawowych. W skład Skrzyni wchodzi: 1) Scenariusze lekcji poruszające takie tematy jak: budowanie tożsamości grupy, poczucie wspólnoty, docenianie siebie i innych, rozpoznawanie uczuć, mówienie o emocjach, radzenie sobie z emocjami nieprzyjemnymi w odczuwaniu, skupianie się na pozytywach czy tworzenie planów i marzeń. 2) Dodatkowe karty pracy (dołączone do książeczki ze scenariuszami) – czyli materiały do kopiowania dla uczniów z miejscem na ich przemyślenia, zapiski, rysunki. 3) 9 dużych, drewnianych kości podzielonych na kategorie: emocje przyjemne w odczuwaniu, emocje nieprzyjemne w odczuwaniu, wdzięczność, uważność, plany i marzenia, zasoby i łamacze lodu.. 4) Karty emocji – 9 kart do pracy w parach lub w grupach, każda z nich pozwala przyjrzeć się bliżej jednej emocji.	1
10	Gra na czas	Gra na skojarzenia, wyobraźnię i szybkość reakcji. Gra zawiera 100 kart (z jednej strony są zielone, z drugiej czarne). Podczas rozgrywki będziecie podawać słowa pasujące do odpowiednich kategorii. Ten, kto zrobi to najszybciej, zdobędzie kartę. Gra kończy się, gdy w stosie zostanie 1 karta. Gracz, który zdobył najwięcej kart, zostaje zwycięzcą.	1
11	Gra kreatywna wzmacniacz	Gra Kreatywna Wzmacniacz to zestaw 52 kart z ilustracjami, tematami do rozmowy i zadaniami kreatywnymi. Każda karta zawiera ilustrację z hasłem, która stanowi propozycję tematu rozmowy. Jeśli podczas gry zabraknie pomysłu lub odwagi, z tyłu karty znajdują się zdania wzmacniające, które wprowadzają w temat karty lub uzupełniają go, pytania pomocnicze, na które warto odpowiedzieć oraz zadanie kreatywne, które pozwoli w trochę inny sposób podejść do tematu lub ułatwić rozpoczęcie dialogu.	1
12	Magiczna piłka	Piłka balonowa wykonana z materiału, wypełniona	1



	balonowa XXL	wymienialnym balonem, a to wszystko powoduje, że zabawa może trwać i trwać! Dodatkowo do zestawu dołączony jest klips zamykający, dzięki któremu balon można wielokrotnie pompować i wypompowywać. Kolorowy futerał piłki balonowej chroni produkt przed pęknięciem i jest bardzo praktyczny.	
13	Guma sensoryczna animacja tęczowa - 3 m	Guma sensoryczna - animacyjna w kolorach tęczy podobnie jak chusta animacyjna to idealne narzędzie do zabaw w grupie. Pomaga utworzyć koło podczas zajęć. Cechy gumy animacyjnej: 1. Mocny i trwały materiał, który można prać w pralce i dezynfekować chusteczką. 2. Barwne żywe kolory takie same jak w chuście animacyjnej. 3. Wysokiej jakości wkład gumowy. 4. Każda guma zapakowana jest w piękny kolorowy unikatowy woreczek z ciągany od góry kolorowym sznureczkiem.	1
14	Gra integracyjna wieża dźwig	Gra polega na budowaniu wieży z drewnianych klocków. Zadanie nie jest jednak proste, liczy się tutaj przede wszystkim doskonała współpraca zawodników. Klocki rozkładamy losowo na podłodze, zaczynamy od dowolnego klocka. Każdy z zawodników trzyma w ręce sznurek, na jego końcu znajduje się dźwig, którym należy unosić klocki tak by powstała z nich wieża. Każdy zawodnik musi poruszać sznurkiem w taki sposób, by wieża się nie zawaliła. Ręce muszą dotykać tylko sznurka, nie można pomagać sobie w inny sposób!	1
15	Chusta animacyjna 1,75m	Spadochron animacyjny składa się z 14 kolorowych trójkątów w barwach tęczy, otworu w centrum oraz 14 wzmacnianych uchwytów. Spadochron animacyjny umożliwia tworzenie różnorodnych zabaw, takich jak falowanie, przebieganie pod, wrzucanie piłeczki do środka czy podrzucanie przedmiotów. Spadochron zapakowany jest w praktyczny, kolorowy futerał, ułatwiający transport i przechowywanie.	1
16	Woreczki gimnastyczne sensoryczne (10 szt.)	Woreczki sensoryczne to wyjątkowa pomoc podczas zajęć z integracji sensorycznej, w czasie zabaw animacyjnych, dydaktycznych i zajęć korekcyjno-ruchowych. Niezwykle barwne woreczki sensoryczne dają nowe możliwości zabaw. Każdy woreczek to inny materiał o innej fakturze, każdy dostarcza innych wrażeń dotykowych, rozbudza wiele różnych emocji. Woreczki rozwijają zmysł dotyku, ćwiczą wrażliwość sensoryczną. Ponadto znakomicie wspomagają rozwój koordynacji wzrokowo - ruchowej, ćwiczy refleks i spostrzegawczość, równocześnie umożliwia czerpanie radości płynącej z ruchu i przebywania w grupie. Woreczki wykonane są z kilku rodzajów tkanin, każda o innej strukturze i w innym kolorze, wypełnione miękką kulka silikonową oraz twardymi granulkami	1



		polipropylenowymi, dzięki czemu wrażenia sensoryczne są unikatowe.	
17	Łamacz lodów”- karty z serii rozwiązywanie problemów: wersja dla wieku: od 12 lat	Łamacz lodów - karty z serii Rozwiązywanie problemów (wersja dla wieku: 6-12 lat) 25 kart i 50 zaskakujących pytań! Gra Łamacz lodów uczy: rozmowy o emocjach, aktywnego słuchania, wypowiadania się na różne tematy. Terapeucie/nauczycielowi gra pozwala na lepsze poznanie dzieci i integrację grupy. Doskonała na pierwsze dni w nowej grupie!	1
18	„Łamacz lodów. Daj się poznać”- gra integracyjna	Ciekawa gra integracyjna, która pomaga w rozwijaniu umiejętności interpersonalnych. Poprzez rozmowę oraz odpowiadanie na pytania, rozgrywki prowadzą do rozwoju refleksyjności i samoświadomości. "Łamacz lodów. Daj się poznać" to: atrakcyjne narzędzie do zajęć grupowych, treningów umiejętności społecznych i umiejętności miękkich.	1
19	„Kraina Spokoju. Karty, które pomagają znaleźć ukojenie i odkrywać swoją wewnętrzną moc!”	Karty, które pomagają znaleźć ukojenie i odkrywać swoją wewnętrzną moc. Dzięki mocy wyobraźni zabierz swój umysł na mini-wakacje zawsze, kiedy tego potrzebujesz! Karty pomagają: zredukować stres, zmniejszać napięcia w ciele, obniżyć poziom lęku, poprawić koncentrację, poprawić jakość snu, budować emocjonalne zasoby, zwiększać poczucie własnej wartości.	1
20	„Droga do siebie. Karty, które pomagają odkryć, kim jestem i dokąd chcę zmierzać.”	Zestaw kart, który pomaga odkrywać własną tożsamość i kierunek życiowej podróży. Zestaw zawiera 50 kart "Drogi do Siebie", 21 kart "STOPU" dla chwil refleksji, oraz 21 kart z pytaniami. Te karty mogą być używane w terapii, coachingu, czy życiu codziennym, pomagając zmniejszyć opór wobec zmiany, odkryć zasoby, i lepiej zrozumieć siebie. Korzystając z tej kreatywnej metody, można głębiej zrozumieć swoje emocje, cele, i wartości, co prowadzi do bardziej świadomego życia.	1
21	„Bądź dla siebie dobry. Karty rozwojowe budujące poczucie własnej wartości.”	Zestaw 30 rozwojowych kart, które pomagają budować poczucie własnej wartości. Ćwiczenia, które na nich znajdziesz, zostały zainspirowane metodami pochodzącymi z psychoterapii poznawczo-behawioralnej, zwłaszcza jej trzeciej fali: terapii akceptacji i zaangażowania (ACT) oraz samowspółczucia (self-compassion).	1
22	„Góra uczuć. Gra terapeutyczno-edukacyjna”	Góra Uczuć jest narzędziem terapeutyczno-edukacyjnym, przeznaczonym dla psychologów, pedagogów, psychoterapeutów a także rodziców, którzy chcieliby lepiej poznać swoje dzieci. Ma pozwolić graczom na dzielenie się swoimi doświadczeniami, emocjami i spostrzeżeniami w bezpieczny sposób. Gra bazuje na: zdaniach niedokończonych, ćwiczeniach stymulujących wyobraźnię, zadaniach z zakresu komunikacji interpersonalnej, ćwiczeniach oddechowych. Gra Góra Uczuć pozwala na zapoznanie się ze „światem dziecka”, odkrywa jego schematy myślenia, pokazuje jak radzi sobie ze współpracą i komunikacją w grupie. Może być dobrym wstępem do dalszej rozmowy, zajęć psychoedukacyjnych czy psychoterapii.	1



23	„Mijamy się. Kontakt - kosmiczna gra terapeutyczna”	Gra „MIJAMY się KONTAKT” jest narzędziem, za pomocą którego możesz wyćwiczyć odporność psychiczną! To 410 inspirujących pytań i zadań w pięknej graficznej szacie. Działa szybciej, lepiej i przyjemniej, niż wszystkie stosowane dotąd przez Ciebie metody poprawy relacji z dzieckiem, najbliższymi czy znajomymi. To gra, która podczas zabawy uczy, jak zmieniać życie na lepsze. Im bardziej jesteśmy silni psychicznie, tym łatwiej nam przetrwać codzienne kłopoty, problemy rodzinne, zawodowe czy zdrowotne. Szybciej też „dochodzimy do siebie” po trudnych chwilach w naszym życiu.	1
24	„Karty pracy - sposoby na złość” Dagmara Teczke	Dziecięca złość jest emocją, która przysparza nauczycielom, rodzicom i psychologom najwięcej trudności. Karty powstały po to, by pomóc dzieciom rozpoznawać swoje uczucia, identyfikować przyczyny złości i radzić sobie z nimi bez uciekania się do agresji. Karty pracy przeznaczone są dla dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym, mogą być używane do pracy indywidualnej jak i grupowej, mogą być używane pojedynczo, w zależności od potrzeb i możliwości dziecka, jednak stanowią integralną całość i najlepsze efekty przynosi stosowanie ich w całości i po kolei. Sposoby na złość zawartość teczki: 15 kart do samodzielnej pracy, 5 plansz edukacyjnych, 3 historie o złości.	1
25	„Pytaki- gra integracyjna”	Gra Pytaki jest przyjemną, prostą grą integracyjną. Dzięki intuicyjnej mechanice w Pytaki można zacząć grać właściwie od razu. To ważne, ponieważ wiele osób nie lubi grać w gry ze względu na ich skomplikowane zasady. Na podanie instrukcji do tej gry prowadzącemu wystarczy minuta. Rozgrywka polega na tym, że gracze siadają razem i po kolei (lub według innego z proponowanych kluczy) losują z woreczka "Pytaki" czyli żetony, a następnie odpowiadają na wylosowane pytanie lub wykonują zadanie.	1
26	Program multimedialny: Percepcja słuchowa 1 i 2, Pakiet ekspert mTalent	mTalent Percepcja słuchowa Pakiet Ekspert to kompleksowe narzędzie do usprawniania percepcji słuchowej u dzieci. mTalent Percepcja słuchowa Pakiet Ekspert obejmuje 2 uzupełniające się programy multimedialne: mTalent Percepcja słuchowa 1 oraz mTalent Percepcja słuchowa 2. Zaburzenia przetwarzania słuchowego	1
27	Program multimedialny: Autyzm. Tworzenie umiejętności życiowych – uczeń starszy, mTalent	Zestaw interaktywnych ćwiczeń do pracy z uczniem ze spektrum autyzmu, niepełnosprawnością intelektualną i innymi zaburzeniami wymagającymi wsparcia umiejętności społecznych i życiowych. Program zawiera dostęp do ponad 500 ekranów interaktywnych, kilkudziesięciu kart pracy, tabletu, przewodnika metodycznego oraz zestawu pomocy sensorycznych (słuchawki wyciszające, fidget toys) w jednym pudełku.	1
28	Huśtawka Grzybek	Produkt przeznaczony do aktywizacji pracy zginaczy w	1



		rehabilitacji zaburzeń integracji czynności zmysłowych, do terapii metodą SI. Wzmacnia układ mięśniowy. Dostarcza wrażeń przedsionkowych, umożliwia ćwiczenia koordynacji wzrokowo-ruchowej. Należy pamiętać aby sprzęt został zawieszony na krętlaku. Zawieszony za pomocą krętlika pozwala na uzyskanie ruchu rotacyjnego, orbitalnego lub liniowego, co pozwala na wiele kombinacji ćwiczeń stymulujących układ propriocepcji, przedsionkowy i wzrokowy.	
29	Huśtawka Obręcz	Huśtawka do ćwiczeń gimnastycznych. Wiszące obręcze mogą być wprowadzane w ruch wahadłowy i obrotowy. Produkt pomaga trenować i budować mięśnie tułowia, ramion i brzucha.	1
30	Pas rozciągliwy S	Okrągły pas oporowy stosowany do ćwiczeń oporowych i wspomagający w programach wzmacniających i rozciągających rdzeń kręgowy. Jest produktem przeznaczonym dla osób z problemami motorycznymi lub zaburzeniami integracji sensorycznej. Jest to również świetne źródło zabawy. Pas wykonany jest z podwójnej warstwy materiału. dla dzieci w wieku 6-8 lat dla dzieci o wzroście 110-130 cm	1
31	Pas rozciągliwy L	Okrągły pas oporowy stosowany do ćwiczeń oporowych i wspomagający w programach wzmacniających i rozciągających rdzeń kręgowy. Jest produktem przeznaczonym dla osób z problemami motorycznymi lub zaburzeniami integracji sensorycznej. Jest to również świetne źródło zabawy. Pas wykonany jest z podwójnej warstwy materiału. dla dzieci w wieku 11-16 lat dla dzieci o wzroście 145-169 cm	1
32	Tunel elastyczny	Tunel elastyczny zapewnia mocny docisk (stymulację proprioceptywną), zmusza dziecko do użycia siły, wzmacnia świadomość i koordynację własnego ciała.	1
33	Worek duszek rozciągliwy M	Duszek - worek elastyczny jest znany również jako: worek sensoryczny, worek rozciągliwy, worek dociskający. Produkowany w Sen-Si to artykuł często zalecany w celu stymulacji układu prioreceptywnego dziecka. Regularne stosowanie duszka pozwala dziecku na wykształcenie lepszej świadomości czucia własnego ciała, co ma szczególne znaczenie dla maluchów z zaburzeniami rozwoju takimi jak autyzm. Dzięki mocnemu naciskowi, jaki worek wywiera na ciało, możliwe jest ograniczenie zachowań autostymulacyjnych u dziecka, czyli takich, które są rezultatem trudności w integracji ego, są to zaburzenia własnej tożsamości. W efekcie nacisku duszka następuje polepszenie koncentracji dziecka oraz wykształcenie lepszej koordynacji ruchowej.	1
34	Drewniana deska balansująca z kulkami XL	Drewniana deska balansująca to nie tylko wspaniała zabawa, ale również doskonałe ćwiczenie. Wzmacniamy mięśnie i stawy, ćwiczymy koordynację i balans ciałem.	1



		W zestawie znajdują się: drewniana deska (48 x 33 x 4 cm), 3 małe drewniane kulki (2 cm) i 3 duże drewniane kulki (3,5 cm)	
--	--	--	--

4. OFERTY CZĘŚCIOWE:

Zamawiający nie dopuszcza składania ofert częściowych lub wariantowych. Oferta powinna zawierać pełen zakres usług.

5. CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA/TERMIN WYKONANIA:

Czas realizacji zamówienia:

Do 30 dni kalendarzowych od dnia podpisania umowy z wybranym Wykonawcą.

6. MIEJSCE REALIZACJI ZAMÓWIENIA:

- Szkoła Podstawowa nr 1 im. Mikołaja Kopernika ul. Szkolna 2 w Lidzbarku Warmińskim;
- Szkoła Podstawowa nr 3 im. Ignacego Krasickiego ul. Lipowa 17a w Lidzbarku Warmińskim;
- Szkoła Podstawowa nr 4 im. Jana Pawła II w Zespole Szkolno-Przedszkolnym ul. Polna 36 w Lidzbarku Warmińskim.

7. WARUNKI UDZIAŁU W POSTĘPOWANIU:

1. Zamawiający wymaga, aby Wykonawca:

- a) posiadał niezbędną wiedzę i doświadczenie do realizacji przedmiotu zamówienia,
- b) dysponował potencjałem technicznym i osobami zdolnymi prawidłowo zrealizować zamówienia,
- c) znajdował się w sytuacji ekonomicznej i finansowej zapewniającej prawidłowe wykonanie zamówienia.

Zamawiający uzna warunki wymienione w pkt 1 ppkt a-c za spełnione, jeżeli Wykonawca przedłoży oświadczenie na zasadzie spełniam/nie spełniam, stanowiące załącznik nr 2 oraz zgodę na przetwarzanie danych osobowych załącznik nr 3 do zapytania ofertowego.

8. OPIS KRYTERIÓW, KTÓRYMI BĘDZIE SIĘ KIEROWAŁ ZAMAWIAJĄCY PRZY WYBORZE OFERTY, WRAZ Z PODANIEM ZNACZENIA TYCH KRYTERIÓW I SPOSOBU OCENY OFERTY:

Cena – 100%:



- a) oferty w tym kryterium będą oceniane w odniesieniu do najniższej ceny przedstawionej przez wykonawców,
- b) oferta z najniższą ceną otrzyma maksymalną ilość punktów,
- c) ocena punktowa tego kryterium dokonana zostanie zgodnie z formułą:

$$\text{wartość punktowa oferty} = \frac{\text{najniższa cena brutto spośród badanych ofert}}{\text{cena brutto badanej ofert}} \times 10 \times 100\%$$

9. WARUNKI PŁATNOŚCI:

- 1) Po realizacji zamówienia Wykonawca wystawi fakturę VAT płatną przelewem na wskazane konto w ciągu 21 dni, liczonych od dnia otrzymania prawidłowo wystawionej faktury przez Zamawiającego oraz po podpisaniu protokołu odbioru zatwierdzonego przez Zamawiającego i Wykonawcę.
- 2) Faktury wystawione będą w następujący sposób:

Nabywca: Gmina Miejska Lidzbark Warmiński
ul. Aleksandra Świętochowskiego 14,
11-100 Lidzbark Warmiński
NIP: 743-197-57-09

Odbiorca: obsługiwana jednostka.

- 3) Rozliczenia między Zamawiającym a Wykonawcą będą prowadzone w złotych polskich.
- 4) Przedmiot zamówienia będzie dostarczany po cenach jednostkowych wskazanych w wykazie rzeczowo - ilościowym.

10. OPIS SPOSOBU PRZYGOTOWANIA OFERTY:

- 1) Kompletna oferta powinna zawierać prawidłowo wypełniony (zgodnie z załączonym wzorem):
 - a) formularz ofertowy - załącznik nr 1,
 - b) oświadczenie o spełnieniu warunków - załącznik nr 2,
 - c) Zgoda na przetwarzanie danych osobowych- załącznik nr 3.
- 2) Ofertę należy przygotować w języku polskim.

11. TERMIN REALIZACJI PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA:



W terminie do 7 dni od dnia powiadomienia przez Zamawiającego o wyborze oferty Wykonawca, którego oferta została uznana za najkorzystniejszą w postępowaniu, jest zobowiązany do podpisania umowy z Dyrektorem każdej jednostki. Czas realizacji do 30 dni od podpisania umowy.

12. DODATKOWE INFORMACJE:

Zamawiający zastrzega sobie prawo unieważnienia postępowania na każdym jego etapie bez podania przyczyn.

13. ISTOTNE POSTANOWIENIA UMOWY:

Istotne postanowienia umowy stanowią załącznik nr 4 do zapytania ofertowego.

14. TERMIN SKŁADANIA OFERT:

- 1) Oferty które wpłyną po wyznaczonym terminie nie będą rozpatrzone.
- 2) Oferta musi być sporządzona w języku polskim, w formie elektronicznej lub postaci elektronicznej opatrzonej podpisem zaufanym lub podpisem osobistym, przy wykorzystaniu ogólnie dostępnych formatów danych, w szczególności w formacie danych: pdf, .doc, .docx, .xlsx, .xml, .rtf, .xps, .odt.
- 3) Ofertę należy złożyć w terminie do dnia **30.12.2024 r. do godz. 12⁰⁰** za pośrednictwem strony internetowej Baza Konkurencyjności (BK2021) dostępnej pod linkiem: <https://bazakonkurencyjnosci.funduszeuropejskie.gov.pl/>, nie dopuszcza się formy e-mail.
- 4) Złożenie zapytania ofertowego, jak też otrzymanie w wyniku zapytania oferty cenowej nie jest równoznaczne ze złożeniem zamówienia przez Zamawiającego i nie łączy się z koniecznością zawarcia przez niego umowy,
- 5) Wykonawcy ponoszą wszelkie koszty związane z przygotowaniem i złożeniem oferty.

Załączniki:

1. Formularz ofertowy – załącznik nr 1,
2. Oświadczenie o spełnieniu warunków – załącznik nr 2,
3. Zgoda na przetwarzanie danych – załącznik nr 3,
4. Wzór umowy – załącznik nr 4.