|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lp. | nazwa | opis minimalnych wymagań | ilość | szkoła | Obowiązująca stawka podatku VAT | Kod produktu\* | Nazwa producenta\* | Cena jednostkowa brutto | Wartość brutto |
| 1. | oprogramowanie do zajęć z biologii, chemii, fizyki i geografii | Materiały multimedialne umożliwiające realizację lekcji zgodne z podstawą programową klas V-VIII szkoły podstawowej, z wykorzystaniem tablic interaktywnych, ćwiczeń, symulacji, filmów, gier edukacyjnych i ekranów do pracy grupowej. Multimedialna pracownia przedmiotowa do biologii zawiera min. 13 zagadnień (Biologia jako nauka, Ekologia i ochrona środowiska, Budowa i funkcjonowanie komórki, Chemizm życia, Ewolucja życia, Funkcjonowanie organizmów, Królestwo roślin, Królestwo zwierząt. Bezkręgowce, Królestwo zwierząt. Kręgowce, Organizm człowieka, Genetyka, Bakterie i wirusy, Stan zdrowia i choroby), min. 42 lekcje (po 14 lekcji umożliwiających: powtórzenie wiedzy, weryfikację wiedzy poprzez test i sprawdzenie samego siebie), min. 780 ekranów, min. 530 zadań, min. 15 filmów, min. 1 symulację, min. 70 interaktywnych obiektów (pokaz slajdów, interaktywne ilustracje), min. 12 gier dydaktycznych, min. 2 plansze interaktywne, zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym, min. 3 licencje bez ograniczeń czasowych (dla 3 nauczycieli), możliwość pobrania, instalacji oraz bieżących aktualizacji oprogramowania na min. 6 urządzeniach.Multimedialna pracownia przedmiotowa do chemii zawiera min. 11 zagadnień (Materia, Wewnętrzna budowa materii, Reakcje chemiczne, Gazy, Roztwory wodne, Kwasy, Wodorotlenki, Sole, Węglowodory, Pochodne węglowodorów, Organiczne związki chemiczne o znaczeniu biologicznym -białka, cukry, tłuszcze), min. 33 lekcje (po 11 lekcji umożliwiających: powtórzenie wiedzy, weryfikację wiedzy poprzez test i sprawdzenie samego siebie), min. 690 ekranów, min. 480 zadań, min. 15 filmów, min. 65 symulacji, min. 25 obiektów 3D, min. 10 gier dydaktycznych, min. 3 plansze interaktywne, zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym, min. 3 licencje bez ograniczeń czasowych (dla 3 nauczycieli), możliwość pobrania, instalacji oraz bieżących aktualizacji oprogramowania na min. 6 urządzeniach.Multimedialna pracownia przedmiotowa do fizyki zawiera min. 13 zagadnień (Zjawiska cieplne, Ruch drgający i fale, Elektrostatyka, Energia, Fale elektromagnetyczne, Hydrostatyka i aerostatyka, Magnetyzm, Optyka, Prąd elektryczny, Ruch, Siły, Właściwości materii, Świat fizyki), min. 39 lekcji (po 13 lekcji umożliwiających powtórzenie wiedzy, weryfikację wiedzy poprzez test i sprawdzenie samego siebie), min. 590 ekranów, min. 370 zadań, min. 8 filmów, min. 10 symulacji, min. 50 zasobów interaktywnych, min. 12 gier dydaktycznych, min. 2 plansze interaktywne, zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym, min. 3 licencje bez ograniczeń czasowych (dla 3 nauczycieli), możliwość pobrania, instalacji oraz bieżących aktualizacji oprogramowania na min. 6 urządzeniach.Multimedialna pracownia przedmiotowa do geografii zawiera min. 20 zagadnień (Położenie i podział administracyjny Polski, Klimat Polski, Rodzaje gleb w Polsce, Rodzaje lasów w Polsce, Rodzaje surowców mineralnych, Gęstość zaludnienia, przyrost naturalny i migracje ludności, Podział gospodarki na sektory, Główne uprawy i zwierzęta hodowlane w Polsce, Walory turystyczne Polski, Różne regiony geograficzne na mapie Polski, Środowisko przyrodnicze Azji, Kontrasty społeczne i gospodarcze w Indiach, Bliski Wschód – gospodarka i cechy kulturowe, Klimat strefy międzyzwrotnikowej, Proces pustynnienia w strefie Sahelu, Rolnictwo w Afryce Zachodniej, Ekologiczne skutki wylesiania Amazonii, Rozwój technologii na przykładzie Doliny Krzemowej, Kultura i środowisko Australii, Położenie i środowisko przyrodnicze Antarktydy), min. 60 lekcji (po 20 lekcji umożliwiających: powtórzenie wiedzy, weryfikację wiedzy poprzez test i sprawdzenie samego siebie), min.750 ekranów, min. 18 materiałów audiowizualnych, min. 18 gier dydaktycznych, multimedialny globus, plansze i mapy, zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym, min. 3 licencje bez ograniczeń czasowych (dla 3 nauczycieli), możliwość pobrania, instalacji oraz bieżących aktualizacji oprogramowania na min. 6 urządzeniach. | 1 | 1 (SP1) | 23% | Nazwa produktu:………………. |  |  |  |
| 2 | oprogramowanie do zajęć – doradztwo zawodowe | Materiały multimedialne umożliwiające realizację zadań związanych z doradztwem zawodowym w klasach 1- 8 szkoły podstawowej z wykorzystaniem tablic multimedialnych, prezentacji i gier.Program zawiera min.: 10 scenariuszy zajęć; 10 opisów branż zawodowych występujących na rynku pracy (biuro, budownictwo, nauka, ochrona, przyroda, sport, sztuka, teleinformatyka, transport, usługi, zdrowie) oraz informacje o wybranych zawodach wchodzących skład tych branż m.in. zadania zawodowe, niezbędne wymagania do wykonywania określonego zawodu; 50 charakterystyk zawodów w formie multimedialnych prezentacji; 10 testów wstępnych zainteresowań branżowych; 70 gier (krzyżówki, puzzle, cegiełki) sprawdzających wiedzę o zawodach; 50 porad – zabawnych i pouczających porad do wykorzystaniu w życiu codziennym. Licencja bez ograniczeń czasowych, wielostanowiskowa, umożliwiająca bieżące aktualizacje. | 1 | 1 (SP2) | 23% | Nazwa produktu:………………. |  |  |  |
| 3 | oprogramowanie do zajęć – jęz. angielski | Multimedialny program edukacyjny służący do nauki języka angielskiego na poziomie szkoły podstawowej. Program zawiera zadania i ćwiczenia interaktywne z zakresu gramatyki języka angielskiego podzielone na min. następujące działy tematyczne: Części zdania i rzeczowniki – występowanie części w zdaniu, liczba mnoga; Zaimki – osobowe, dzierżawcze, nieokreślone; Czasowniki – czas teraźniejszy i czas przeszły prosty, czasowniki modalne; Przyimki i spójniki – połączenia przyimkowe, spójniki; Tworzenie pytań, odpowiedzi i negacji – zmiana szyku wyrazów, pytania uzupełniające, tworzenie negacji; Zasób słów – określanie czasu, stopniowanie przymiotników, słówka; Dyktanda – uzupełnianie liter i słów w zdaniach.Program musi umożliwiać pracę z tablicami interaktywnymi dowolnego typu i drukowanie zadań oraz testów.Program musi umożliwiać tworzenie tabeli z wynikami uczniów dla każdego typu zadań z informacjami: o rodzaju rozwiązywanego zadania, dacie, godzinie, liczbie poprawnych i błędnych odpowiedzi oraz ocenie końcowej. Licencja bez ograniczeń czasowych na 40 stanowisk, umożliwiająca bieżące aktualizacje. | 1 | 1(SP2) | 23% | Nazwa produktu:………………. |  |  |  |
| 4 | robot do nauki programowania | Robot edukacyjny do nauki programowania dla dzieci. Robot potrafi m.in. reagować na światło i dźwięki, podążać wzdłuż linii, omijać przeszkody, "uczyć się" komend standardowych pilotów na podczerwień, wykonywać polecenia zaprogramowane na 4 różne sposoby: za pomocą kodów kreskowych, piktogramów, języka Scratch oraz Python lub równoważne. Wymiary robota: min. 8 x 8 x 4 cm. Specyfikacja robota:- wykrywanie przeszkód – 2 diody IR (podczerwieni) i odbiornik,- pilot zdalnego sterowania – robot potrafi „uczyć się” komend standardowych pilotów TV,- śledzenie linii – czerwona dioda LED i fototranzystor, który może służyć jako czytnik kodów kreskowych i port programowania,- czujniki światła – 2 fototranzystory,- piezoelektryczny sygnalizator dźwięku,- napęd różnicowy,- 2 czerwone diody LED do doświetlania,- procesor.Zestaw zawiera min. robota i kabel do programowania robota. | 105 | 15 (SP1) 15 (SP2)10 (SP3)42 (SP4)20 (SP5)3 (SP6) | 23% |  |  |  |  |
| 5 | robot do nauki programowania | Robot edukacyjny do nauki programowania dla dzieci. Robot potrafi m.in.: poruszać się po płaskich powierzchniach, śledzić linie, wykrywać kontrastowe elementy na podłożu, wykrywać przeszkody i mierzyć odległość do nich, reagować na światło i dotyk, wykorzystywać sygnalizację akustyczną i optyczną, prezentować dane na wyświetlaczu. Robot potrafi wykonywać polecenia zaprogramowane min. w języku Scratch oraz Python lub równoważne, zgodny z systemem iOS i Android. Wymiary robota: min. 17 x 13 x 9 cm.Specyfikacja robota:- sterownik ze zintegrowanym akumulatorem ,- czujnik odległości z podświetleniem LED RGB,- wyświetlacz kolorowy IPS,- poczwórny czujnik linii i koloru,- czujnik światła,- czujnik dźwięku,- mikrofon z funkcją nagrywania dźwięku,- moduł komunikacji WiFi/Bluettooth,- żyroskop/akcelerator,- joystick,- przycisk programowalny – 2 szt.,- silnik z enkoderem – 2 szt.,- głośnik,- dioda LED RGB – 5 szt.Zestaw zawiera min. robota, kabel USB, śrubokręt.  | 34 | 10 (SP1) 10 (SP2)5 (SP3)6 (SP5)3 (SP6) | 23% |  |  |  |  |
| 6 | robot do nauki programowania | Robot edukacyjny do nauki programowania dla dzieci. Robot potrafi m.in.: **poruszać się** w określonych kierunkach i obracać się pod określonym kątem**, rysować** figury geometryczne, **dodawać i odejmować**, **odgrywać** określone dźwięki oraz poruszać się po **narysowanej linii.** Robot potrafi odczytywać karty z kodami oraz wykonywać polecenia zaprogramowane min. w języku Scratch lub równoważne, zgodny z systemem iOS i Android. Wymiary robota max.: 6 x 6 x 6,3 cm., ładowanie przez USB.Zestaw zawiera min.: - robota, - 94 karty do kodowania w jęz. polskim i angielskim,- nakładkę dla klocków,- 5 papierowych nakładek z charakterami,- uchwyt na dodatkowe sensory,- kabel USB, - instrukcja w jęz. polskim i angielskim, | 10 | 5 (SP1) 5 (SP2) | 23% |  |  |  |  |
| 7 | gra planszowa do nauki programowania | Gra planszowa do nauki programowania dla dzieci od 6 lat, wersja edukacyjna. Gra polega na ułożeniu kodu programu z papierowych klocków. Po zeskanowaniu kodu przy pomocy darmowej aplikacji realizowane jest zadanie. Pojedyncza gra musi składać się z min.: 170 kartonowych klocków, 90 zadań podzielonych na 10 modułów, kodu licencyjnego do aplikacji, planszy do układania klocków, organizera, instrukcji w jęz. polskim. | 43 | 15 (SP1) 15 (SP2)13 (SP5) | 23% |  |  |  |  |
| Łączna wartość zamówienia brutto: |  |

\*UWAGA

ZAMAWIAJĄCY ZASTRZEGA, IŻ ZGODNIE Z ZAPISEM ROZDZIAŁU 4 UST. 2 SWZ BRAK WSKAZANIA PRZEZ WYKONAWCĘ KODU PRODUKTU ORAZ NAZWY PRODUCENTA (POZWALAJĄCYCH NA IDENTYFIKACJĘ SPRZĘTU) BĘDZIE TRAKTOWANY JAKO NIEZGODNOŚĆ OFERTY Z WARUNKAMI ZAMÓWIENIA I NA PODSTAWIE ART. 226 UST. 1 PKT 5 OFERTA TA ZOSTANIE ODRZUCONA.

WSKAZANIE KODU PRODUCENTA NIE JEST OBLIGATORYJNE W PRZYPADKU POZYCJI: 1 – 3 POWYŻSZEGO ZESTAWIENIA, W ODNIESIENIU DO KTÓRYCH NALEŻY WSKAZAĆ NAZWĘ PRODUKTU ORAZ PRODUCENTA.