Załącznik 2a do Formularza oferty nr 5/POWR/ZR21/2019

**FORMULARZ OFERTY**

**SPECYFIKACAJa MINIMALNYCH I wymagalych FUNKCJONALNOŚCI dla przedmiotu zamówienia**

**ZADANIE 1 : Pomoce dydaktyczne przeznaczone do zajęć: Metodyka edukacji informatycznej z podstawami programowania i kodowania,
Dziecko ze specjalnymi potrzebami edukacyjnym, Metodyka zajęć technicznych, Komunikacja wspomagająca i alternatywna**

| **L.p.** | **Przedmiot zamówienia****– Opis minimalnych wymagań i parametrów** | **Ilość** | **Opis oferowanych** **parametrów** | **Cena jedn. netto** | **Wartość netto** | **Vat** | **Wartość brutto** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Robot -pszczółka Blue-Bot lub rozwiązanie równoważne.**Zabawka edukacyjna, w postaci robota, programowana przez dzieci. Pamięć 40 poleceń. Kompatybilność z systemami iOS, Android, Windows 7 oraz Mac OS. | 5 szt. |  |  |  |  |  |
|  | **Stacja dokująca** Przeznaczona do ładowania robotów Blue – Bot lub rozwiązania równoważnego. 1 stacja powinna umożliwiać jednoczesne ładowanie do 6 robotów. | 1 szt. |  |  |  |  |  |
|  | **Czytnik Blue-Bot TacTile Reader lub rozwiązanie równoważne**Zestaw powinien odtwarzać dźwięki i obejmować min. 25 kafelków. Możliwość rozbudowy o dodatkowe kafelki. | 5 szt. |  |  |  |  |  |
|  | **Zestaw dodatkowych klocków do robota** .Pozwalający rozbudować zestaw standardowy o zakręty o 45 stopni i powtórzenia. Zestaw powinien umożliwić dzieciom programować geometryczne trasy i tworzyć wydajne algorytmy.Zestaw powinien składać się z co najmniej 25 sztuk kafelków.  | 2 szt. |  |  |  |  |  |
|  | **Matematyczna mata** Pomoc dydaktyczna wspierająca naukę podstawowych kolorów, poznawane figur geometrycznych i ich kształtów. Wymiar: 60 x 60 cm. Mata musi współpracować z robotem Blue-Bot lub rozwiązaniem równoważnym. Możliwość użytkowania zarówno wewnątrz pomieszczeń, jak i na zewnątrz – wykonanie z trwałej tkaniny PCV lub równoważnej. | 5 szt. |  |  |  |  |  |
|  | **Mata**Kolorowa mata do zabawy i nauki, umożliwiająca identyfikowanie liczb oraz nabywanie sprawności ruchowej. Mata musi współpracować z robotem Blue-Bot lub rozwiązaniem równoważnym. Powinna być podzielona na pola, odpowiadające jednemu "krokowi" robota. Mata z liczbami od 0 do 10 oraz ilustracjami zwierząt, które odzwierciedlają daną cyfrę na polu. Wymiar: 8 x 165 cm. Możliwość użytkowania zarówno wewnątrz pomieszczeń, jak i na zewnątrz – wykonanie z trwałej tkaniny PCV lub równoważnej. | 5 szt. |  |  |  |  |  |
|  | **Klocki Lego Education WeDo lub rozwiązanie równoważne**Zestaw klocków rozwijający umiejętności uczniów dziedzinie nowych technologii i pozwalający wprowadzić uczniów w świat robotyki. Uczniowie powinni mieć możliwość zbudowania robota z wykorzystaniem silnika i czujników, programowania poleceń, wykonywania serii interdyscyplinarnych doświadczeń. | 3 zest. |  |  |  |  |  |
|  | **Zestaw - Programowanie w ruchu** *Zestaw powinien spełniać co najmniej założenia, takie jak:*•uczyć podstawowych umiejętności niezbędnych do programowania, a nie samego programowania w postaci tekstowego kodu; • wprowadzać programowanie w działaniu – poprzez zabawę i ruch bez teorii i definicji;• wspierać samodzielne lub zespołowe rozwiązywanie problemów;• pozwalać uczyć się na błędach i uczyć się dzieciom od siebie nawzajem;•uczyć zarówno w zakresie języka, jak i realizowanych zadań w oparciu o konkretne przykłady; • uczyć w ruchu – podstawowym miejscem nauki będzie tzw. dywanik i gry wielkoformatowe na których cała grupa może się swobodnie poruszać, realizować zadania w zakresie indywidulanym, jak i grupowym.•przeznaczony dla 4 różnych grup wiekowych, odpowiednio takich jak : 6-7; 7- 8 lat; 8- 9 lat i 9 -10 lat, *Zestaw powinien zawierać również* :komplet materiałów dla całej klasy m. in takich jak: •elementy do budowania labiryntów i układania instrukcji, przeznaczone do wykorzystania na dywanie klasowym; •znaki do wykorzystania w zabawach ruchowych; • wzory kart pracy; • karty postępów z naklejkami do zaznaczania osiągniętego poziomu; • certyfikaty i odznaki; • ćwiczenia interaktywne do wykorzystania na tablicy multimedialnej; • scenariusze zajęć z poradnikiem metodycznym na 3 lata szkolne; • matę interaktywną do kodowania; • matę do układania labiryntów.  | 1 zest. |  |  |  |  |  |
|  | **Monografia liczb** Zestaw w postaci demonstracyjnych i pomocniczych plansz do wprowadzania liczb od 0 do 16. Plansze powinny przedstawiać konkretny zbiór przedmiotów i odpowiednią liczbę pisaną z zaznaczonym prawidłowym kierunkiem jej kreślenia.  | 1 zestaw |  |  |  |  |  |
|  | **Alfabet z obrazkami** Zestaww postaci zestawu dwustronnych kart demonstrujących litery, przeznaczony do pracy z dziećmi w klasach 1-3.  | 1 zestaw |  |  |  |  |  |
|  | **Wyprawka przedszkolaka PUS lub równoważne** Zestaw składający się z co najmniej 2 książek tematycznych oraz klocków do układania w pudełku w oparciu o ćwiczenia zawarte w książkach. | 12 zestaw. |  |  |  |  |  |
|  | **Książeczki do zestawu PUS lub rozwiązanie równoważne** Książki będą wykorzystywane w terapii pedagogicznej dzieci z ryzykiem dysleksji oraz ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się. Adresowane dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, zwłaszcza tych, które mają problemy z utrzymaniem koncentracji uwagi przez dłuższy czas. Książki powinny wspierać rozwój dziecka na różnych płaszczyznach m.in.: spostrzeganie, koncentracja uwagi i logiczne myślenie, zapamiętywanie, analiza i synteza wzrokowa | 24 sztuki |  |  |  |  |  |
|  | **Lego Education, Wprowadzenie do Maszyn Prostych lub rozwiązanie równoważne** Zestaw klocków przeznaczony dla dzieci w wieku 7+, które pozwolą na poznanie oraz zbudowanie kluczowych umiejętności z zakresu techniki, fizyki czy szeroko pojętych nauk inżynierskich. | 4 zestawy |  |  |  |  |  |
|  | **Lego DUPLO - STEAM PARK lub rozwiązanie równoważne**Zestaw klocków przeznaczonych dla dzieci w wiek: 3 - 5 lat, zestaw składający się z co najmniej 295 elementów, 8 dwustronnych kart inspiracji i 16 modeli do budowy. | 4 zestawy |  |  |  |  |  |
|  | **Klocki Dienesa lub rozwiązanie równoważne** Zestaw przeznaczony do rozwoju logicznego myślenia i do nauki przedmiotów ścisłych. Klocki powinny aktywizować wyobraźnię dzieci, umożliwiać wizualizację pojęć abstrakcyjnych i obserwację zależności między nimi. Zestaw powinien zawierać klocki, plansze z przykładowymi zadaniami oraz sznurki.  | 15 zestaw. |  |  |  |  |  |
|  | **Klocki Cuisnaire lub rozwiązanie równoważne** Zestaw klocków do edukacji matematycznej, pozwalający co najmniej liczyć, porównywać liczby, dokonywać różnych operacji arytmetycznych oraz umożliwiający poznawanie różnych zagadnień matematycznych np.: ułamki, pola powierzchni czy objętości).Klocki szczepialne oprócz możliwości złączenia powinny posiadać podziałkę co 1 cm.  | 15 zest. |  |  |  |  |  |
|  | **Korale matematyczne wraz z wieszakami**.Pomoc, która umożliwia wprowadzenie od świata liczb, ich struktur, działań przez manipulacji stymulację, pogłębiają rozumienie wprowadzanych pojęć, wspomagają proces utrwalenia wiedzy i doskonalenia nabytych umiejętności | 1 zestaw |  |  |  |  |  |
|  | **Zestaw Abak lub rozwiązanie równoważne**.Zestaw do sortowania korali w co najmniej 10 kształtach i 10 kolorach, składający z 2 podstaw i 5 trzpieni. Zestaw powinien umożliwiać wprowadzenie podstawowych pojęć sortowania i przeliczania przez manipulację.  | 10 zest. |  |  |  |  |  |
|  | **Oprogramowania Boardmaker & Speaking Dynamically Pro lub rozwiązanie równoważne** Oprogramowanie wspomagające komunikację alternatywną. Aplikacja jest dedykowana do pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i powinna umożliwiać nawiązywanie komunikacji z osobami niemówiącymi oraz rozwijać u nich umiejętności czytania i pisania, a także posługiwania się symbolami. Program musi posiadać możliwość tworzenia i edycji materiałów do komunikacji oraz współpracować z syntezatorem mowy.  | 1 zestaw |  |  |  |  |  |
|  | **Zestaw Co to? Kto to? Lub rozwiązanie równoważne** Zestaw materiałów dźwiękowo-obrazkowych, składający się z pojedynczych dźwięków, historyjek dźwiękowych i obrazków do układania.Zestaw powinien uczyć uważnego słuchania, koncentrowania uwagi na sygnałach dźwiękowych oraz identyfikowania i różnicowania bodźców akustycznych i dźwiękowych.  | 1 zestaw  |  |  |  |  |  |
|  | **Litery szorstkie pisane** Zestaw musi zawierać duże, ruchome litery polskiego alfabetu nadrukowane drobnoziarnistym piaskiem. Litery zgodne z polską czcionką szkolną. | 1 zestaw  |  |  |  |  |  |
|  | **Zestaw MÓWik PRO 1.4a** **lub rozwiązanie równoważne** .Zestaw składający się z oprogramowania oraz tabletu i przeznaczony do stosowania u osób w różnym wieku z dysfunkcjami w celu łagodzenia lub kompensowania skutków niepełnosprawności, mających trudności z porozumiewaniem się za pomocą mowy. Aplikacja musi zawierać rozbudowaną bazę symboli oraz polska wersję syntezatora mowy. Głos i rodzaj tablicy: Damski, Dziecko II. *Minimalne parametry dla tableta:* •przekątna -wyświetlacza – 10”; • rozdzielczość - 1920 x 1200 pikseli; • ilość rdzeni – 8; • częstotliwość taktowania – 1,8 GHz; • RAM - 3 GB, • ROM – 32 GB; • Bateria - 7300 mAh; •Wi-Fi, • 4 głośniki; • USB; • system – Android 8.0. | 1 zestaw  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **RAZEM** |  |  |  |  |

**ZADANIE 2: Pomoce dydaktyczne przeznaczone do zajęć: Metodyka edukacji, informatycznej z podstawami programowania i kodowania,**

 **Metodyka zajęć technicznych. Dziecko ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **L.p.** | **Przedmiot zamówienia****– Opis minimalnych wymagań i parametrów** | **Ilość** | **Opis oferowanych****parametrów** | **Cena netto** | **VAT** | **Wartość brutto** |
|  | **Magiczny dywan** [[1]](#footnote-1)Urządzenie składające się z zintegrowanego systemu czujników ruchu, wbudowanego projektora i komputera. Urządzenie powinno być wyposażone w kartę sieciową oraz możliwość podłączenia do Internetu oraz podłączenia zewnętrznych głośników.  | 1 |  |  |  |  |
| **Pilot do urządzenia** | 1 |  |  |  |  |
| **Zestaw gier i zabaw interaktywnych** |  |
| 1. pakiet rewalidacyjny,
 | 1 |  |  |  |  |
| 1. pakiet Edu Przedszkole,
 | 1 |  |  |  |  |
| 1. pakiet REW II – autyzm,
 | 1 |  |  |  |  |
| 1. pakiet do nauki kodowania w klasach 1-3,
 | 1 |  |  |  |  |
| 1. pakiet do nauki kodowania – przedszkole.
 | 1 |  |  |  |  |
| **Montaż**Magiczny dywan będzie montowany w sali dydaktycznej w wysokości, co najmniej 2,7 m. Wielkość wyświetlania - 2 x 3 m.  | 1 |  |  |  |  |
|  |  |  | **RAZEM:** |  |  |  |

1. Zamawiający informuje, że wystąpi z wnioskiem do Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego o udzielenie akceptacji na zakup magicznego dywan z zastosowaniem stawki 0% VAT. W przypadku uzyskania takiej akceptacji przez Zamawiającego, Strony zobowiązują się do zmniejszenia ceny poprzez zachowanie dotychczasowej wartości netto, a Wykonawca zobowiązuje się wystawienia faktury z uwzględnieniem prawidłowej stawki VAT. W przypadku uzyskania akceptacji po zakończeniu realizacji przedmiotu zamówienia i wystawieniu faktury, Wykonawca będzie zobowiązany do wystawienia faktury korygującej z uwzględnieniem stawki 0% VAT, w terminie 14 dni od otrzymania ww. akceptacji. [↑](#footnote-ref-1)