**Załącznik nr 3b do zapytania ofertowego**

**ZESTAWIENIE CENOWE – część 2**

**Dostawa pomocy multimedialnych, sprzętu IT oraz monitora interaktywnego**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Nazwa ogólna** | **Nazwa wydatku/ cechy/parametry** | **Jednostka miary** | **Ilość** | **Cena jednostkowa netto w złotych** | **Wartość netto w złotych**  **D x E** | **Stawka podatku VAT w %** | **Wartość podatku VAT w złotych**  **F x G** | **Wartość brutto w złotych**  **F + H** |
| **A** |  | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | **H** | **I** |
| 1 | Interdyscyplinarny robot edukacyjny typu Robot Photon EDU lub równoważny | Robot edukacyjny, który rozwija się razem z dzieckiem - jego umiejętności są ściśle powiązane z tym czego nauczyło się dziecko. Robot jest niczym niezapisana karta - tuż po wyjęciu z opakowania, robot nie potrafi nic. Dopiero poprzez specjalną aplikację na tablety i smartfony, dzieci muszą pomóc robotowi, ucząc go wszystkiego od podstaw - od poruszania się w określonych kierunkach, rozpoznawania różnych kolorów, aż po reagowanie na różne bodźce i interakcję z otaczającą go rzeczywistością.  W skład zestawu wchodzi: robot edukacyjny, dostęp do dedykowanych aplikacji, które umożliwiają sterowanie robotem za pomocą zróżnicowanych narzędzi, dostęp do stale aktualizowanej bazy scenariuszy prowadzenia zajęć oraz dodatkowych materiałów dydaktycznych w formie cyfrowej. Robot ma wbudowaną baterię, jest ładowany za pomocą kabla micro USB. Po pełnym naładowaniu działa do 8 godzin. | Szt | 2 |  |  |  |  |  |
| 2 | Zestaw typu Photon Moduł Sztuczna Inteligencja lub równoważny | Moduł dedykowany edukatorom, którzy chcą przybliżyć swoim uczniom technologię sztucznej inteligencji. Dzięki opracowanym materiałom, edukator dowie się, w jaki sposób mówić o sztucznej inteligencji oraz jak rozwijać w dzieciach umiejętność krytycznego myślenia, aby byli świadomymi użytkownikami technologii. Uczniowie będą rozwijać te kompetencje poprzez praktyczne działanie, a pretekstem do nich będzie dołączona do zestawu makieta miasta. Sami zbudują tę przestrzeń z gotowych elementów, a następnie realizując kolejne ćwiczenia, odkryją wybrane zastosowania wykorzystania sztucznej inteligencji w codzienności. Za pośrednictwem dedykowanej aplikacji wezmą udział w trenowaniu sztucznej inteligencji robota, który zmieni się m.in. w inteligentną kasę, lodówkę, pojazd autonomiczny, detektywa czy chatbota. Realizując specjalnie zaprojektowane eksperymenty z użyciem robota, będą mieli okazję poznać efekty swojego treningu, przeanalizować znaczenie ilości i jakości danych szkoleniowych dla wytrenowania modelu, zastanowić się nad wykorzystaniem przetestowanej technologii w codziennym życiu. W ramach cyklu 10 zajęć uczniowie dowiedzą się:  • czym jest sztuczna inteligencja,  • w jaki sposób działa,  • co wpływa na efektywność jej działania,  • poznają jej wybrane zastosowania.  Skład zestawu:  • robot typu Photon EDU lub równoważny,  • zestaw scenariuszy zajęć (2 kpl.),  • mata edukacyjna,  • zestaw akcesoriów,  • uchwyt na tablet,  • cyfrowe materiały dydaktyczne. Gwarancja 2 lata | Zestaw | 1 |  |  |  |  |  |
| 3 | Zestaw typu Photon Moduł Robotyka i kodowani lub równoważny | Uniwersalna pomoc dydaktyczna, która wesprze nauczycieli informatyki w kształtowaniu kompetencji z zakresu **STREAM (z ang. Science, Technology, Reading, Engineering, Arts, Mathematics)** Dzięki połączeniu robota z mikrokontrolerem, uczniowie będą mogli tworzyć i programować działanie własnych urządzeń, m.in. wykorzystując potencjał czujnika temperatury, możliwości wykrywania dźwięków czy pola magnetycznego. Skład zestawu: robot typu Photon EDU lub równoważny, 2 szt. dostęp do zestawu scenariuszy zajęć (16 szt.), adapter USB typu Photon Magic Dongle lub równoważny (2 szt.), BBC micro:bit v2 (2 szt.), uchwyt na micro:bit (2 szt.), kable zasilające, akcesoria. | Zestaw | 1 |  |  |  |  |  |
| 4 | Interaktywny materiał do nauki przy użyciu tablicy multimedialnej typu Multimedialna Pracownia Przedmiotowa Matematyka lub równoważny, kl. 4-8 - licencja dla nauczycieli | Multimedialny program dydaktyczny do nauki matematyki w klasach 4 – 8 szkoły podstawowej. Program obejmuje: co najmniej: 22 zagadnienia, 93 lekcje, 1500 ekranów, 1066 zadań, 38 filmów, 111 symulacji, 22 obiekty 3D, 31 gier dydaktycznych, 3 plansze interaktywne, zestaw plansz wraz z przewodnikiem do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej, wersja online & offline, bezterminowa licencja dla 3 nauczycieli, możliwość pobrania i instalacji na 6 urządzeniach (komputer, tablet) | Szt | 1 |  |  |  |  |  |
| 5 | Program multimedialny typu Lekcjoteka Matematyka-baza prac domowych lub równoważny, klasa 4-8 | Baza pomysłów na prowadzenie zajęć z wykorzystaniem narzędzi multimedialnych. Praca z programem to połączenie nowoczesnych metod prezentacji materiału (animacji, filmów, doskonałych symulacji, prezentacji i zdjęć) z interaktywnymi ćwiczeniami, dzięki którym podstawowa wiedza jest przyswajana przez dzieci szybko i efektywnie. Przedmiot: matematyka, Zestaw obejmuje co najmniej: 36 zagadnień wraz z dołączonymi scenariuszami lekcji w formie drukowanej i elektronicznej (pliki PDF). Około 50 animacji i ilustracji. Ponad 100 symulacji, ćwiczeń interaktywnych, prezentacji i filmów Możliwość zainstalowania programu niezależnie na 6 stanowiskach komputerowych. | Szt | 1 |  |  |  |  |  |
| 6 | Program multimedialny typu MATEMATYKA kl. 6-8- Baza Prac domowych lub równoważny | Zbiór gotowych zestawów prac domowych w postaci multimedialnych i interaktywnych ćwiczeń. Charakterystyka**:** licencja otwarta dla szkoły na 36 miesięcy, dopasowane do podręczników: Nowa Era, WSiP, GWO, liczba lekcji: ok.384, liczba zadań ok. 1152. | Szt | 1 |  |  |  |  |  |
| 7 | Program multimedialny typu MATEMATYKA kl. 4-5- Baza Prac domowych lub równoważny | Baza Prac Domowych MATEMATYKA, klasa 4-5. Zbiór gotowych zestawów prac domowych w postaci multimedialnych i interaktywnych ćwiczeń. Charakterystyka**:** licencja otwarta dla szkoły na 36 miesięcy, dopasowane do podręczników: Nowa Era, WSiP, GWO, liczba lekcji: ok. 320, liczba zadań ok. 960. | Szt. | 1 |  |  |  |  |  |
| 8 | Program multimedialny Zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych wspomagający organizację pomocy psychologiczno-terapeutycznej; Obszar matematyczny | Program multimedialny Zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji matematycznej dla uczniów klas 4-6. Liczba licencji:  on-line: 3(logowanie na każdym urządzeniu z dostępem do internetu przy pomocy loginu i hasła.         3 niezależne konta nauczycielskie**),** off-line: 6(możliwość pobrania zasobów za pomocą aplikacji mLibro na sześć urządzeń  następnie praca bez dostępu do internetu)czas trwania licencji: bezterminowa | Szt. | 1 |  |  |  |  |  |
| 9 | Program multimedialny do nauki biologii dla klas 5-8 typu MPP Biologia lub równoważny | Multimedialny program dydaktyczny do nauki biologii w klasach 5 – 8 szkoły podstawowej. Multimedialny program obejmuje co najmniej: 14 zagadnień, 42 lekcje (po 14 lekcji "Powtórz wiedzę", "Czas na test" i "Sprawdź się"), 787 ekranów, 531 zadań, 16 filmów, 1 symulacja, 71 interaktywnych obiektów (pokaz slajdów, interaktywne ilustracje), 4 gier dydaktycznych, 3 plansze interaktywne, zestaw plansz do aktywizacji klasy przy tablicy interaktywnej wraz z przewodnikiem metodycznym, licencja dla 3 nauczycieli | Szt | 1 |  |  |  |  |  |
| 10 | Multimedialny program edukacyjny typu Didakta – Biologia 2 lub równoważny | Multimedialny program służący do przećwiczenia wiadomości i znajomości z zakresu świata roślin i zwierząt, przeznaczony dla klas 4-8 szkoły podstawowej. Program umożliwia naukę o świecie roślin, zwierząt i ekosystemów poprzez interaktywne ćwiczenia i testy, które sprawdzają zdobytą wiedzę. Uzyskane wyniki są automatycznie zapisywane w pliku zawierającym informacje o dacie, godzinie, liczbie poprawnych i błędnych odpowiedzi oraz końcowej ocenie. Program podzielony na działy tematyczne: Ziemia i początki życia, Grzyby, porosty, rośliny, Bezkręgowce, Strunowce i kręgowce, Ekosystemy **P**rogram można stosować na wszystkich typach tablic dotykowych oraz w salach komputerowych. Zakres licencji: BEZTERMINOWA LICENCJA na maks. 20 STANOWISK PC. Polska wersja językowa. | Szt | 1 |  |  |  |  |  |
| 11 | Program multimedialny dla klas 4-8 dysleksja, dysgrafia, dysortografia, dyskalkulia dla dzieci i młodzieży w wieku 10-15 lat typu Eduterapeutica Specjalne Potrzeby Edukacyjne lub równoważny | Program multimedialny skierowany do nauczycieli oraz pedagogów-psychologów do prowadzenia zajęć rewalidacyjnych i kompensacyjnych z uczniami w wieku 10-15 lat. Program dla uczniów klas 4 – 8 koncentrujący się na czterech najpowszechniejszych zaburzeniach tj.: Dysleksja (w wąskim rozumieniu) – trudności w czytaniu, Dysortografia – trudności z opanowaniem poprawnej pisowni, Dysgrafia – trudności z opanowaniem czytelnego graficznie pisania Dyskalkulia – trudność w rozumieniu  Zestaw powinien zawierać: blisko 500 ćwiczeń multimedialnych, które można komponować zależnie od zdiagnozowanych problemów ucznia, zestaw interaktywnych ćwiczeń, zabaw i gier edukacyjnych, nawiązujących do znanych gier komputerowych, min.420 wydrukowanych kart pracy dostępnych również w programie, kwestionariusze diagnostyczne i teksty umiejętności z arkuszami odpowiedzi, poradnik metodyczny z instrukcją obsługi, poradnik dla rodziców, 1 długopis 3D wraz z szablonami rysunków dla uczniów z problemami matematycznymi, które zmieniają je w przestrzenne obiekty. | Szt | 1 |  |  |  |  |  |
| 12 | Robot edukacyjny typu Photon Moduł Ekologia lub równoważny | Zestaw ma na celu kształtowanie w dzieciach i młodzieży postawy szacunku dla środowiska przyrodniczego oraz motywowanie do działań na rzecz ochrony środowiska. Obejmuje 10 scenariuszy zajęć przeznaczonych do pracy z uczniami w ramach lekcji lub form pozalekcyjnych. Zawiera dwa roboty, niezbędne akcesoria i 10 scenariuszy przygotowanych w celu promowania edukacji ekologicznej wśród uczniów. Zestaw zawiera co najmniej: robot typu Photon lub równoważny - min 2 szt,  urządzenie umożliwiające integrację robota z innymi urządzeniami (komputer, tablica interaktywna) typu Photon Magic Dongle (2 szt.), Mata Suchościeralna typu Photon lub równoważna, 10 scenariuszy, Uchwyt na mazak,  Mazak min. 3 szt.,    Zestaw pionków i kostek do gry (1 kpl.), Zestaw kolorowych karteczek (1 kpl.) | Zestaw | 1 |  |  |  |  |  |
| 13 | Pomoc multimedialna typu Pakiet Ratujmy Planetę! do Magicznego Dywanu 4.0 | Zestaw nowoczesnych i innowacyjnych gier uczących aktywnego uczestniczenia w działaniach proekologicznych. Kompatybilny tylko i wyłącznie z podłogą interaktywną Magiczny Dywan. Zestaw zawiera min 4 gry: Bitwa morska, Ratujmy zwierzęta, Rwąca rzeka, Użyj to jeszcze raz. | Pakiet | 1 |  |  |  |  |  |
| 14 | Program multimedialny typy Zajęcia logopedyczne 1 i 2 Pakiet Ekspert lub równoważny | Programów multimedialnych dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej. Wspiera terapię najczęściej zaburzonych głosek w języku polskim, a także trenuje dźwięczność i słuch fonemowy. Pakiet obejmuje: min. 21 programów logopedycznych., ok 3700 ekranów z ćwiczeniami angażujących i efektywnych, ponad 760 kart pracy do wydruku, idealnych do pracy poza komputerem. Licencja bezterminowa na 4 stanowiska 2 online + 2 offline | Zestaw | 1 |  |  |  |  |  |
| 15 | Program multimedialny poznajemy głoski | Program multimedialny na zajęcia logopedyczne zabawy z głoskami, multimedialne narzędzie dydaktyczne stanowi wsparcie dla dzieci w codziennych ćwiczeniach mających na celu poprawę artykulacji. Zestaw zawiera co najmniej 136 zadań, obejmujących 13 różnych głosek, takich jak ś/si, ć/ci, ź/zi, dź/dzi, s, z, c, dz, sz, ż/rz, cz, dż i r. Dzięki interaktywnym ćwiczeniom dzieci uczą się poprawnej artykulacji w formie zabawy, co znacząco zwiększa ich motywację i zaangażowanie. Indywidualne podejście do każdego dziecka Program daje możliwość dopasowania poziomu trudności do możliwości dziecka, zapewniając naukę w tempie, które jest dla niego komfortowe i skuteczne. Kompleksowa terapia aż 13 trudnych głosek Zawiera ok. 136 atrakcyjnych ćwiczeń. licencja bezterminowa na 3 stanowiska. | Zestaw | 1 |  |  |  |  |  |
| 16 | Pakiet gier rehabilitacyjnych typu Krok po kroku do magicznego dywanu 4.0 | Pomoc multimedialna - Pakiet gier rehabilitacyjnych typu „Krok o kroku” zawiera min. 15 gier edukacyjnych dla dzieci i dorosłych, zaprojektowanych do wspierania rozwoju motoryki dużej, koordynacji, równowagi i prawidłowego chodu. Rozszerzający pakiet do Magicznego dywanu 4.0. Pakiet rozwija i kształtuje: ogólną sprawność fizyczną, koordynację wzrokowo-ruchową, równowagę, skoczność, zwinność i gibkość, aparat więzadłowy stóp, mięśnie tułowia oraz kończyn górnych, umiejętność kontroli tułowia, stabilizację mięśnie tułowia oraz obręczy barkowej, w połączeniu ze sprzętem stawiającym opór i obciążeniem może wzmacniać kończyny górne lub dolne ćwiczącego. | Zestaw | 1 |  |  |  |  |  |
| 17 | Pakiet typu Magia ruchu do Magicznego Dywanu 4.0 | Pomoc multimedialna na zajęcia edukacyjne i rehabilitacyjne. Pakiet typu Magia Ruchu to kompleksowy pakiet gier do Magicznego Dywanu 4.0 i Kinebi 5.0 wspierający rozwój psychoruchowy dzieci z deficytami. Dzięki różnorodnym aktywnościom motorycznym i sensorycznym, gry pomagają w terapii, edukacji i rewalidacji, rozwijając koncentrację, koordynację oraz poczucie sprawczości. Seria gier koryguje, stymuluje zaburzone percepcje, usprawnia motorycznie, wprowadza somatognozję (orientację w schemacie ciała) i orientację w przestrzeni, daje szansę na regulację emocji i uczy sposobów ich wyrażania. Rozszerzający pakiet do Magicznego dywanu 4.0. | Zestaw | 1 |  |  |  |  |  |
| 18 | Zestaw multimedialnych ćwiczeń dla uczniów posługujących się językiem polskim lub uczących się języka polskiego jako obcego typu Czytanie ze zrozumieniem, | Pomoc multimedialna na zajęcia z jęz. polskiego Czytanie ze zrozumieniem, Kompleksowy program wspierający rozwój umiejętności czytania ze zrozumieniem w języku polskim dla uczniów 7+, 11+ i 14+. Oferuje ponad 1000 interaktywnych ekranów, bazę kart pracy, specjalnie przygotowane teksty dostosowane do różnych poziomów trudności, interaktywne ćwiczenia oraz wsparcie dla nauczycieli i terapeutów. Program ten rozwija umiejętności czytelnicze poprzez zróżnicowane treści, interaktywne narzędzia oraz specjalnie dobrane teksty literackie i użytkowe. | zestaw | 1 |  |  |  |  |  |
| 19 | Program multimedialny typu Potrafię. obszar polonistyczny klasy 4-6 lub równoważny | Pomoc multimedialna do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji polonistycznej dla uczniów klas 4-6**,** bezterminowa licencja. 3 stanowiska online i 6 offline. Interaktywny program z ćwiczeniami treści literackich, gramatyki, ortografii i interpunkcji, materiał do wykorzystania na zajęciach wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, ok 600 ekranów interaktywnych, pomoce dodatkowe (np. przewodnik metodyczny, karty pracy do wydruku). Program przeznaczony jest do pracy przy użyciu komputera, tabletu, smartfona oraz tablicy lub monitora interaktywnego (na systemach Windows, Android oraz iOS). | zestaw | 1 |  |  |  |  |  |
| 20 | Program multimedialny typu Ortografia | Program multimedialny kształcący świadomość ortograficzną i poprawną pisownię. Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych lub dydaktyczno-wyrównawczych, a także na lekcjach mających na celu kształtowanie świadomości ortograficznej i poprawnej pisowni. Blisko 1200 ekranów interaktywnych, więcej niż 200 kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych. Bezpłatne szkolenie zakończone wystawieniem certyfikatu. Bezterminowa licencja. 3 stanowiska online i 6 offline. Bezpłatne aktualizacje programu | Zestaw | 1 |  |  |  |  |  |
| 21 | Monitor interaktywny Przekątna obrazu 65 cali | Monitor interaktywny będzie używany na zajęciach edukacyjnych. Przekątna obrazu 65 cali, Android 8, Rozdzielczość 4K Ultra HD 60Hz, żywotność panelu: 50 000  W zestawie z monitorem zestaw do jego montażu oraz okablowanie niezbędne do jego działania.  **Montaż/instalacja przez Wykonawcę w miejscu, wskazanym przez Zamawiającego.** Wykonawcaprzeszkoli co najmniej 1 pracownika Szkoły z obsługi monitora. | Szt | 1 |  |  |  |  |  |
| **RAZEM** | | | | | |  |  |  |  |

……………………………………………………………………………………………….  
Podpis Wykonawcy lub osoby uprawnionej do reprezentowania Wykonawcy