

Dostawa sprzętu komputerowego, pomocy dydaktycznych i multimedialnych oraz szafy do ładowania tabletów w ramach projektu pt. "Z nauką i pasją kreuję swoją przyszłość w Gminie Gryfów Śląski" realizowanego w ramach RPO Województwa Dolnośląskiego współfinansowanego przez Unię Europejską w ramach środków Europejskiego Funduszu Społecznego

Część I. Dostawa sprzętu komputerowego w ramach projektu pt. "Z nauką i pasją kreuję swoją przyszłość w Gminie Gryfów Śląski" realizowanego w ramach RPO Województwa Dolnośląskiego współfinansowanego przez Unię Europejską w ramach środków Europejskiego Funduszu Społecznego

**1. Dostawa tablet z klawiaturą z systemem operacyjnym Android lub równoważne-
20 szt.**

Parametr	Wartość
Procesor	Wydajność obliczeniowa procesora: w teście Passmark - CPU Mark Wynik zaproponowanego procesora musi znajdować się na stronie: http://www.cpubenchmark.net w terminie pomiędzy dniem zamieszczenia ogłoszenia na stronie UR a terminem złożenia oferty (przy nominalnych ustawieniach procesora bez przetaktowywania). Wynik testu należy dostarczyć wraz z ofertą. https://www.cpubenchmark.net/CPU_mega_page.html kolumna CPU Markt procesor uzyskujący wynik co najmniej 1874 punktów. Testy powinny być przeprowadzone na proponowanej konfiguracji Urządzeń z zainstalowanym systemem operacyjnym zgodnym z oferowanym przez Wykonawcę. Jedyna różnica może dotyczyć wersji językowej systemu operacyjnego. Wynik końcowy jest średnią notą z trzech iteracji testu. Wykonawca dostarczy dokument zawierający wyniki testu dla oferowanego komputera w wersji elektronicznej. Wszystkie ustawienia testów, o których jest mowa powyżej, powinny być zgodne z domyślnie proponowanymi przez producenta. Nie dopuszcza się stosowania tzw. overlockingu celem uzyskania wymaganej liczby punktów.
Pamięć RAM	Min. 4 GB
Pojemność (pamięć wbudowana)	Min. 128 GB
Dźwięk	Wbudowany głośnik i mikrofon
Ekran	Przekątna co najmniej 11 cali, rozdzielczość ekranu co najmniej 2000 x 1200 pikseli, format ekranu 16:10, typ matrycy IPS
Aparat przedni	Min. 8 Mpix
Aparat tylny	Min. 13 Mpix
Technologia dotykowa	Technologia umożliwiająca obsługę piórką lub magnetycznym lub dotykaniem palca.

Porty	microSD/SDHC do 1 TB,
Złącza	USB typ C, słuchawkowe
Łączność bezprzewodowa	Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 5.1
Modem	4G/LTE
Czujniki	Akcelerometr, czujnik Halla, czujnik oświetlenia, G-sensor
Bateria/akumulator	Pojemność min. 7500 mAh, pozwalająca na pracę min. 11 godzin
Inne wymagania	Ładowarka sieciowa, fizyczna klawiatura zewnętrzna.

Część II. Dostawa sprzętu pomocy dydaktycznych i multimedialnych w ramach projektu pt. "Z nauką i pasją kreuję swoją przyszłość w Gminie Gryfów Śląski" realizowanego w ramach RPO Województwa Dolnośląskiego współfinansowanego przez Unię Europejską w ramach środków Europejskiego Funduszu Społecznego

1. Podłoga interaktywna- typu „Magiczny Dywan” - 3 szt. lub równoważne

Podłoga interaktywna	Parametry Interaktywne urządzenie projekcyjne do ćwiczeń, gier i zabaw, które zawiera w zamkniętej obudowie m.in.: czujnik ruchu, projektor i komputer. Posiada 2 tryby pracy: funkcja podłogi interaktywnej i funkcja stołu interaktywnego. Obsługa menu i wybór materiałów edukacyjnych mogą być przy pomocy ruchu rąk lub nóg oraz pilota zdalnego sterowania. Wbudowana funkcja: zoom, pauza w każdym momencie gry, oraz menu ulubione, pozwalające na dodanie wybranych gier do szybkiej opcji wyboru w menu głównym urządzenia. Wbudowana funkcja: odtwarzania materiałów edukacyjnych, automatycznego włączania i wyłączania urządzenia o zadanej godzinie, możliwości: podłączenia zewnętrznych urządzeń za pomocą interfejsu USB (typ-A), podłączenia do Internetu za pomocą RJ-45, zdalnego wykonywania uaktualnień oprogramowania za pomocą sieci Internet, zdalnego monitorowania parametrów pracy urządzenia, wykorzystania w dowolnym pomieszczeniu i na dowolnym podłożu, możliwość edycji własnych zasobów w niektórych aplikacjach (quizy) i przesyłania ich na urządzenie. Ze względów na bezpieczeństwo nie dopuszcza się wyświetlania obrazu z projektora przy pomocy luster lub mat odbijających. Wbudowane nagłośnienie stereo o mocy min. 2x15 W, zasilanie uniwersalne w zakresie 110-230 V Interaktywne urządzenie w komplecie powinno zawierać: mikrofon specjalistyczny, wbudowany detektor ruchu, projektor krótkoogniskowy o jasności min. 3200 ANSI lumenów, kontrast min. 13000:1, komputer klasy PC, min. 2 gniazda USB, gniazdo LAN; moduł Wi-Fi AC/B/G/N 5/2.4GHz i moduł Bluetooth v 4.2 zintegrowany z urządzeniem (zwiększony zasięg przez zastosowanie 2 anten nadawczo-odbiorczych), zestaw interaktywnych gier, zabaw i materiałów edukacyjnych w zakresie rozwoju dużej motoryki, koordynacji wzrokowo-słuchowej, spostrzegawczości i szybkości reakcji, 2 piloty zdalnego sterowania, wieszak sufitowy fabrycznie zintegrowany z obudową i z regulowaną wysokością do min. 630 mm, kabel zasilający. Instrukcja obsługi i montażu w języku polskim. Wymiary nie większe niż 330x310x205 i wadze nie większej niż 8,5kg, zasilacz uniwersalny 110/230V, głośniki stereo, rozdzielczość nie mniejsza niż 1280x800, proporcje obrazu 16:10, gwarancja min. 2 lata z czasem reakcji serwisu 24h, oraz możliwością bezpłatnego przedłużenia o rok po rejestracji urządzenia w bazie producenta. Urządzenie musi posiadać Deklarację Zgodności CE z podpisami osób uprawnionych do jej wystawienia oraz raporty lub certyfikaty zewnętrznych laboratoriów potwierdzające zgodność produktu z dyrektywami
------------------------------------	---

	wymienionymi w deklaracji oraz certyfikat ISO. Inne wymagania W zestawie pakiet, gier i zabaw ruchowych do pracy z dziećmi w wieku wczesnoszkolny: Pakiet: Start! Pakiet Fun Pakiet: Fun Mini Pakiet: Wczesna edukacja Pakiet: gry wieloosobowe Pakiet: Gry w pionie Pakiet: Ekologia Pakiet: Quizy QUIZ BOISKO QUIZ STATKI KARUZELA PYTAŃ GRA W SKOJARZENIA MAPA MYŚLI Pakiet REW Pakiet Funkodowanie 2 Pakiet Funkodowanie 3
Inne wymagania	Montaż w Szkole podstawowej nr 1 w Gryfowie Śląskim

2. Pakiet programów multimedialnych do podłogi interaktywnej- rewalidacja lub równoważny

Pakiet programów	W skład pakietu wchodzi 25 gier. Pakiet rewalidacja i terapia jest podzielony na 5 działów: 1. funkcje wzrokowe 2. percepcja słuchowa 3. orientacja przestrzenna i spostrzegawczość 4. klasyfikowanie i grupowanie 5. doskonalenie czytania Korzyści pakietu: • umożliwia pracę indywidualną oraz w małej grupie • usprawnia poruszanie się w sferze najbliższego rozwoju • przyczynia się do gradacji trudności, czyli przechodzenie od zadań łatwiejszych do zadań trudniejszych • dostosowuje czas trwania ćwiczenia do wydajności podopiecznego • indywidualizuje tempo pracy • mobilizuje dziecko
Inne	Pakiet gier ma być kompatybilny z podłogą interaktywną z poz. 1.

3. Pakiet programów multimedialnych do podłogi interaktywnej- zajęcia emocjonalne lub równoważny

Pakiet gier	Pakiet gier ma zachęcić dzieci, by podczas zabawy poznawały swoje emocje i emocje przeżywane przez innych. Dzieci bawiąc się z sympatycznymi ludzikami-emocjami, mogą zauważyć, że w życiu często towarzyszą im radość, smutek, złość i zaskoczenie. Gry można wykorzystywać zarówno podczas indywidualnych, jak i grupowych zajęć terapeutycznych, takich jak: warsztaty i treningi umiejętności społecznych, treningi asertywności oraz treningi zastępowania agresji. Pakiet gier przeznaczony dla przedszkolaków i uczniów z klas I-III.
Inne	Pakiet gier ma być kompatybilny z podłogą interaktywną z poz. 1.

4. Pakiet programów multimedialnych do podłogi interaktywnej- dysleksja lub równoważny

Pakiet gier	Pakiet gier ma za zadanie wspierać zarówno wychowanków przedszkola, uczniów szkoły podstawowej, jak i pracujących z nimi specjalistów, w dążeniu do pokonywania trudności edukacyjnych, urozmaicenia zajęć i wykorzystania wysokich technologii w procesie reedukacji i wspomagania rozwoju. Zestaw zawiera 8 gier m.in. tęcze wygibasy, gumowe ucho kota Miętusa, sklep malarza Macieja, balonowe szaleństwo, wesoły piknik, w stolarni, zimowa przygoda z Aduro, bociek w krainie bobasów. Lub pakiet gier zawierających min. 8 gier pozwalających na wspomagających proces rozwoju dzieci z dysleksją.
Inne	Pakiet gier ma być kompatybilny z podłogą interaktywną z poz. 1.

5. Program multimedialny do terapii pedagogicznej (kompetencje emocjonalno - społeczne lub równoważny

Program multimedialny	Program wspiera nauczycieli, wychowawców i pedagogów w realizacji celów podstawy programowej kształcenia ogólnego dla klas IV-VIII szkoły podstawowej, w zakresie rozwoju kompetencji społecznych i emocjonalnych. Ułatwia rozpoznawanie i efektywne zaspokajanie potrzeb rozwojowych uczniów w zakresie ich emocji i funkcjonowania społecznego. W zestawie: • min. 60 lekcji multimedialnych: min. 240 interaktywnych ćwiczeń oraz min. 60 multimedialnych materiałów edukacyjnych; • kreator komiksów wraz z propozycjami wykorzystania tego narzędzia na zajęciach; • materiały dydaktyczne w formie pdf; • 2 drukowane publikacje: przewodnik metodyczny i gotowe scenariusze zajęć wraz z kartami pracy i kartami obserwacji ucznia.
------------------------------	--

	Realizacja programu umożliwia omówienie takich zagadnień m.in. jak: • praca z różnicami, umiejętność współpracy, wzajemna pomoc, empatia; • umiejętność komunikacji, rozwiązywanie konfliktów, reagowanie na przemoc; • radzenie sobie z emocjami własnymi i innych osób; • relacje rodzinne i rówieśnicze (przyjaźń, miłość, lojalność, wsparcie); • radzenie sobie z informacjami płynącymi z mediów, media społecznościowe, korzystanie z telefonu. Lub pakiet gier zawierających min. 60 lekcji multimedialnych. Przeznaczonych dla klas IV-VIII szkoły podstawowej, w zakresie rozwoju kompetencji społecznych i emocjonalnych.
--	--

6. Program multimedialny do terapii pedagogicznej (kompetencje edukacyjne) lub równoważny

Program multimedialny	Program multimedialny wspomagający diagnozę i terapię zaburzeń umiejętności matematycznych. Jako program rozwijający kompetencje matematyczne w klasach 1-6 i zgodny z podstawą programową Program składa się z 5 części, z których każda może zostać przypisana do określonej grupy wiekowej: 1. Działania na liczbach 1-20 2. Działania na liczbach do 100 3. Działania na liczbach do 1000 4. Działania na liczbach wielocyfrowych ułamki dziesiętne 5. Działania na liczbach wielocyfrowych procenty, czas, miary i wagi. W zestawie min. 1000 ćwiczeń multimedialnych i min. 1300 kart pracy do wydruku, przesiewowe badanie mowy, multimedialne książki, dźwięki, melodie i piosenki, karty pracy do wydruku, obrazki i gry, aplikacje oraz przewodnik po tych pomocach. Bezterminowa licencja na 2 urządzenia: 2 x komputer. Lub inny program multimedialny zawierający min. 1000 ćwiczeń i min. 1300 kart pracy dla klas 1-6 wspomagający diagnozę oraz terapię zaburzeń metamatematycznych.
------------------------------	---

Część III. Dostawa szafy do ładowania tabletów w ramach projektu pt. "Z nauką i pasją kreuję swoją przyszłość w Gminie Gryfów Śląski" realizowanego w ramach RPO Województwa Dolnośląskiego współfinansowanego przez Unię Europejską w ramach środków Europejskiego Funduszu Społecznego

1. Dostawa szafy do ładowania tabletów – 1 szt.

Parametr	Wartość
Bezpieczeństwo pracy	Szafa przystosowana do pracy z napięciem ~230 V, służąca do przechowywania, zabezpieczenia, przewożenia, jednoczesnego ładowania minimum 20 tabletów, o których mowa w pkt 1
Korpus	Korpus wykonany z blachy stalowej malowanej farbami proszkowymi, posiadający otwory wentylacyjne do cyrkulacji powietrza
Mobilność	Skrętne koła jezdne pokryte gumą nie brudzącą powierzchni (w tym 2 z hamulcem)
Ergonomia	Uchwyty do przemieszczania zamontowane po obu stronach, zwijacz przewodu umożliwiający nawinięcie przewodu zasilającego, blat z melaminy
Zabezpieczenia	Sekwencyjne załączanie ładowania chroniące przed przeciążeniem obwodu elektrycznego Drzwi zamykane zamkiem zabezpieczającym z blokadą w 2 punktach, krawędzie boczne wózka zabezpieczone gumowymi narożnikami