

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 piórkim magnetycznym lub dotykiem 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” lub równoważne 3 szt.

Podłoga interaktywna	Parametry Interaktywna pomoc dydaktyczna dedykowana do ćwiczeń, gier i zabaw ruchowych. Zabawa i nauka z jej wykorzystaniem rozwija u dzieci dużą motorykę, koordynację wzrokowo-ruchową, spostrzegawczość i szybkość reakcji. Magiczny Dywan zawiera w sobie zintegrowany system czujników ruchu, projektor i komputer. Jego funkcjonalność umożliwia szerokie spektrum zastosowania w każdym pomieszczeniu, na jasnym, jednolitym podłożu. Wymiary „wyświetlanego obszaru” to ok. 2,2 x 3,5 m (dla ok. 3 m wysokości podwieszonego urządzenia). Magiczny Dywan posiada teraz nowe, interaktywne menu. Może być obsługiwany przez nauczyciela na dwa sposoby: albo steruje on urządzeniem przy użyciu pilota (zasada działania jest taka sama, jak w przypadku pilota do TV), albo całkowicie interaktywnie - ruchami rąk i nóg. Osoby przyzwyczajone do pilota mogą wyłączyć interaktywność menu w „opcjach”, które obecnie są dostępne pod klawiszem MODE. Wymiary „wyświetlanego obszaru” to ok. 2,2 x 3,5 m (dla ok. 3 m wysokości podwieszonego urządzenia). Magiczny Dywan posiada teraz nowe, interaktywne menu. Może być obsługiwany przez nauczyciela na dwa sposoby: albo steruje on urządzeniem przy użyciu pilota (zasada działania jest taka sama, jak w przypadku pilota do TV), albo całkowicie interaktywnie - ruchami rąk i nóg. Dane techniczne: • sterowanie za pomocą pilota • wyposażony w czujniki ruchu • wbudowany projektor szerokokątny • wbudowany komputer z procesorem Intel • dysk SSD • głośniki stereo • rozdzielczość 1280x800px • jasność 3200 ANSI lumen • kontrast 13000:1 • montażu sufitowy z możliwością regulacji 40-55 cm • nadaje się do jasnych, gładkich powierzchni • rozmiar pola gry na wysokości 3 m wynosi około 2,2 x 3,5 m • waga 8,3 kg • wymiary 33 x 20,5 x 31 cm (bez rączki).
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 kreują 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

