

Opis przedmiotu zamówienia

na zakup i dostawę sprzętu, pomocy dydaktycznych i narzędzi do terapii w ramach Rządowego programu rozwijania szkolnej infrastruktury oraz kompetencji uczniów i nauczycieli w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) na lata 2020-2024 „Aktywna tablica” do Publicznej Szkoły Podstawowej w Kruszewie.

dotyczy:

Zapytania ofertowego na zakup i dostawę sprzętu, pomocy dydaktycznych i narzędzi do terapii w ramach Rządowego programu rozwijania szkolnej infrastruktury oraz kompetencji uczniów i nauczycieli w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) na lata 2020-2024 „Aktywna tablica” do Publicznej Szkoły Podstawowej w Kruszewie.

1. Zamawiający wymaga, aby zamówienie zostało zrealizowane w ciągu 7 dni licząc od dnia podpisania umowy
2. Składane oferty muszą być złożone na formularzu ofertowym zamieszczonym przez Zamawiającego w zapytaniu ofertowym oraz muszą być z opisami i zdjęciami oferowanych produktów.
3. Podstawowym kryterium wyboru oferty jest 100% cena brutto.
4. Miejsce dostawy zamówienia:

Publiczna Szkoła Podstawowa im. Papieża Jana Pawła II w Kruszewie, Kruszew 57a

5. Zakupione w ramach udzielonego wsparcia sprzęt, pomoce dydaktyczne i narzędzia do terapii muszą spełniać następujące warunki:
 - 1) posiadają deklarację CE,
 - 2) posiadają certyfikat ISO 9001 dla producenta, z tym że warunek ten nie dotyczy sprzętu, pomocy dydaktycznych lub narzędzi do terapii stanowiących wyroby medyczne,
 - 3) zostały wytworzone zgodnie z normą medyczną PN-EN ISO 13485 – w przypadku gdy sprzęt, pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii stanowią wyroby medyczne;
 - 4) są fabrycznie nowe i wolne od obciążeń prawami osób trzecich, wyprodukowane najwcześniej w 2021r.
 - 5) posiadają dołączone niezbędne instrukcje i materiały dotyczące użytkowania, sporządzone w języku polskim;
 - 6) posiadają okres gwarancji udzielonej przez producenta lub dostawcę nie krótszy niż 2 lata.
6. Wszystkie podane w zapytaniu ofertowym parametry należy traktować jako minimalne do spełnienia.

Zrealizowanie dostawy zostanie potwierdzone podpisanym protokołem odbioru po weryfikacji przez przedstawiciela Zamawiającego.

Specyfikacja przedmiotu zamówienia

Wszystkie podane poniżej parametry należy traktować jako minimalne:

1. Aktywna ściana/podłoga wraz z dodatkowymi pakietami multimedialnymi 1 szt.

Magiczna ściana i podłoga to wielofunkcyjna tablica multimedialna pozwalająca na wyświetlanie obrazu i interakcję zarówno na ścianie, jak i podłodze z możliwością obsługi pisakami interaktywnymi oraz z możliwością obsługi aplikacji za pomocą piłek.

Zestaw musi zawierać:

- w pełni złożone urządzenie gotowe do uruchomienia
- odpowiedni model projektora
- kabel zasilający
- 40 piłek
- kosz na piłki
- klawiaturę bezprzewodową
- 2 interaktywne pisaki
- 54 gry zawierające 246 aktywności
- wym. urządzenia 39,7 x 58,3 x 36,8 cm · wym. wyświetlanego obrazu: 178 x 113 cm (max. szer. 226 cm; max. dł. 144 cm)

Dodatkowe pakiety multimedialne :

a) Pakiet Specjalne Potrzeby Edukacyjne - zestaw 12 gier zawierających 176 aktywności, które odpowiadają na potrzeby dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Materiał adresowany do dzieci przedszkolnych i wczesnoszkolnych obejmuje wspomaganie:

- rozwoju mowy
- wspieranie dzieci w rozwijaniu czynności intelektualnych
- aktywności korekcyjno-kompensacyjne
- terapię logopedyczną
- aktywności rozwijające kompetencje emocjonalno-społeczne
- aktywności rewalidacyjne

Pakiet zawiera wsparcie w postaci wirtualnego Asystenta motywującego do dalszej pracy.

b) Pakiet Rytmika - zestaw 3 gier zawierające 10 aktywności, które wspierają sprawność ruchową dzieci. Zajęcia ogólnorozwojowe dla dzieci przedszkolnych oraz wczesnoszkolnych wzbogacone o elementy zabaw muzycznych, sensorycznych i ruchowych. Pakiet zawiera aktywności wspierające rozwój mowy poprzez zastosowanie ćwiczeń logopedycznych i oddechowych. Poza zajęciami muzyczno-ruchowymi i logo rytmiką, w pakiecie powinny być ćwiczenia relaksacyjne, jogę, mindfulness dla dzieci oraz aktywności rewalidacyjne.

c) Pakiet Emocje - zestaw 13 gier zawierających 144 aktywności wspierających rozwój emocjonalny dziecka, w tym dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (Autyzm, Asperger) w wieku przedszkolnym oraz wczesnoszkolnym. Pakiet musi zawierać aktywności rozwijające umiejętność nazywania i wyrażania emocji oraz umiejętności społeczne, a także zawierać przynajmniej 10 aktywności rewalidacyjnych.

d) Pakiet Logopedia- zestaw 12 gier zawierających 250 aktywności nakierowanych na rozwijanie mowy i usprawnianie kompetencji komunikacyjnych dzieci przedszkolnych i wczesnoszkolnych. Pakiet powinien zawierać aktywności wspierające terapię logopedyczną dzieci z zaburzeniem ze spektrum autyzmu (ASD).

e) Pakiet Eksperymenty - zestaw 8 gier zawierających 95 aktywności, które pozwolą dzieciom zagłębić się w świat fascynującej przyrody w oparciu o doświadczenia, obserwację, tworzenie projektów. Aktywności skupiają się wokół takich zagadnień przyrodniczych jak: powietrze, woda, gleba, rośliny, zwierzęta. Pakiet zawiera multimedialne aktywności wspierające kreatywność dzieci, pobudzanie wyobraźni poprzez tworzenie projektów w oparciu o rozwój umiejętności XXI wieku: komunikację, kreatywność, krytyczne myślenie, współpracę.

f) Pakiet Kodowanie i Programowanie - zestaw 3 gier zawierających 222 aktywności, które w przyjazny sposób wprowadzają dzieci w świat programowania. Aktywności są podzielone na trzy stopnie trudności (Easy - łatwy, Medium - średni, Hard - trudny), tak aby nawet najmłodsze dzieci (3 letnie) rozwijały swoją wyobraźnię programistyczną. Aktywności nie wymagają żadnego wprowadzenia. Dzieci w formie zabawy uczą się podstaw programowania, które w przyszłości mogą stanowić doskonałą podstawę do nauki zawodów przyszłości zarówno w branży IT, jak również w wielu pokrewnych obszarach jak grafika, design, branże kreatywne.

g) Pakiet Wzrok - zestaw 12 gier zawierających 208 aktywności, które odpowiadają na potrzeby dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Materiał adresowany do dzieci przedszkolnych i wczesnoszkolnych obejmuje

wspomaganie:

- koordynacji wzrokowo-ruchowej
- percepcji wzrokowej
- umiejętności poznawczych
- wodzenia wzrokiem
- komunikacji
- orientacji przestrzennej
- dużej i małej motoryki

Pakiet powinien zawierać wsparcie w postaci wirtualnego Asystenta motywującego do dalszej pracy.

h) Pakiet Motoryka - zestaw 9 gier zawierających 174 aktywności wspierających motorykę małą dzieci. Pakiet powinien zawierać aktywności obejmujące między innymi:

- grafomotorykę
- sekwencje i szeregi
- ćwiczenia stymulujące lewą i prawą półkulę mózgu
- analizę i syntezę wzrokową.

Wszystkie powyższe pakiety winny zawierać dodatkowo przynajmniej 10 aktywności rewalidacyjnych.

2. Program multimedialny 1 szt .

Program wspierający kształcenie kompetencji emocjonalno-społecznych oraz udzielanie pomocy psychologiczno-pedagogicznej w kontekście sytuacji kryzysowych i traumatycznych (10-15 lat) 30 zagadnień dotyczących ważnych społecznie tematów, takich jak dyskryminacja, autorytet, sukces, depresja, uzależnienia, fake news czy trolling, 10 zagadnień związanych z zajęciami specjalistycznymi z zakresu pomocy psychologiczno-pedagogicznej, ze szczególnym uwzględnieniem zajęć wspierających kondycję psychiczną uczniów wynikającą z doświadczenia traumy, długotrwałej izolacji i innych sytuacji kryzysowych, a także tematy związane ze nieporozumieniami w grupie, funkcjonowaniem grupy zróżnicowanej itp., licencja bezterminowa: 3 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 6 stanowisk offline (praca bez dostępu do Internetu) dla nauczycieli oraz dodatkowa licencja dla 30 uczniów. Nieograniczony czasowo bezpłatny dostęp do certyfikowanego szkolenia online z obsługi programów na platformie wraz z imiennym zaświadczeniem o jego ukończeniu dla każdego terapeuty, bezpłatny udział w cyklicznie organizowanych konferencjach i szkoleniach online poświęconych metodyce wykorzystania TIK w pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

3. Program multimedialny 1 szt .

Program ma na celu rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych (6-13 lat) - pakiet multimedialnych programów terapeutycznych z odrębnymi ćwiczeniami dla uczniów pierwszego etapu edukacyjnego i uczniów starszych. blisko 300 ekranów multimedialnych z interaktywnymi ćwiczeniami, licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline. Nieograniczony czasowo bezpłatny dostęp do certyfikowanego szkolenia online z obsługi programów na platformie wraz z imiennym zaświadczeniem o jego ukończeniu dla każdego terapeuty, bezpłatny udział w cyklicznie organizowanych konferencjach i szkoleniach online poświęconych metodyce wykorzystania TIK w pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

4. Program multimedialny 1 szt .

Program logopedyczny (cz. 1 i 2) - seria programów multimedialnych dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej. ponad 40 tytułów obejmujących materiał z różnych zakresów terapii logopedycznej, ponad 3300 ćwiczeń interaktywnych (ćwiczenia typu: odsłuchiwanie i nagrywanie własnej wersji materiału językowego, łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci ((np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście. Kartoteka (baza danych dla logopedy), która pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy, 800 kart pracy do wydruku. Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online + 2 stanowiska offline oraz - 3 stanowiska online + offline. Nieograniczony czasowo bezpłatny dostęp do certyfikowanego szkolenia online z obsługi programów na platformie wraz z imiennym zaświadczeniem o jego ukończeniu dla każdego terapeuty, bezpłatny udział w cyklicznie organizowanych konferencjach i szkoleniach online poświęconych metodyce wykorzystania TIK w pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

5. Program multimedialny 1 szt .

Program kształcący kompetencje matematyczne u uczniów pierwszego etapu edukacyjnego. Program powinien zawierać przynajmniej 3000 ekranów multimedialnych, kilkanaście rodzajów ćwiczeń, dzięki którym uczniowie będą ciągle zaangażowani, ponad 460 zróżnicowanych lekcji, przewodniki metodyczne dla nauczycieli, ponad 70 wzorów kart pracy dla uczniów w PDF, tradycyjne pomoce dydaktyczne (m.in. liczmany, puzzle po angielsku itp.). Wersja dla trzech nauczycieli, bezterminowa licencja. Zawarte treści muszą być dostosowane dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

6. Robot edukacyjny 1 zestaw.

Zestaw ćwiczeń wspierających rozwój społeczno-emocjonalny dzieci w wieku 6-10 lat. Zestaw zawiera: robot , zestaw scenariuszy zajęć (50 szt.), maty edukacyjne (2 szt.), zestawy fiszek (5 kpl.), karty pracy .Robot wyposażony w min. 10 czujników, które umożliwią programowanie na różnych poziomach poprzez obsługę więcej niż jednego języka programowania. Minimalne możliwości robota : zmiana podświetlenia LED (RGB), wykrywanie zmian oświetlenia, wykrywanie dotyku, wydawanie dźwięków, wykrywanie przeszkód, pomiar odległości, komunikacja z innymi robotami, wykrywanie kontrastu podłoża, system podążania po czarnej linii, pomiar przejechanej odległości, pomiar kąta obrotu. współdziałanie robota z „podłogą interaktywną/ magicznym dywanem”. Minimalne wymiary robota: Szerokość: 17,2 cm Długość: 17 cm Wysokość: 19 cm minimalna waga robota: 690 g Bateria: akumulator 2600mAh (9.62 Wh) z czasem pracy do 8 godzin.

7. Robot edukacyjny 1 zestaw.

Zestaw składający się z 50 ćwiczeń, w skład których wchodzi: - 20 ćwiczeń doskonalących kompetencje społeczno - emocjonalne, - 30 ćwiczeń dla dzieci ze spektrum autyzmu pogrupowane w trzech obszarach (komunikacja, obszar poznawczy, obszar społeczny). Zestawie przeznaczony do pracy indywidualnej i grupowej. Musi posiadać elementy do tworzenia scenariuszy zajęć. Robot zawiera: matę Edukacyjną (2 szt.), 5 zestawów fiszek do przeprowadzania ćwiczeń (50 kart):, - piktogramy do komunikacji podczas zajęć (na bazie komunikacji AAC), - emocje, przedmioty, czynności, - z życia codziennego, - symbole z aplikacji, - cyfry i litery, - stosunki przestrzenne. Robot wyposażony w min 10 czujników, musi umożliwiać programowanie na różnych poziomach poprzez obsługę więcej niż jednego języka programowania (m.in. bloczkowy, Scratch, tekstowy, JavaScript i Python). Minimalne możliwości robota : zmiana podświetlenia LED (RGB), wykrywanie zmian oświetlenia, wykrywanie dotyku, wydawanie dźwięków, wykrywanie przeszkód, pomiar odległości, komunikacja z innymi robotami, wykrywanie kontrastu podłoża, system podążania po czarnej linii, pomiar przejechanej odległości, pomiar kąta obrotu. współdziałanie robota z „podłogą interaktywną/ magicznym dywanem” Minimalne wymiary robota: Szerokość: 17,2 cm Długość: 17 cm Wysokość: 19 cm Waga robota: 690 g Bateria: akumulator 2600mAh (9.62 Wh) z czasem pracy do 8 godzin Ładowanie: czas ładowania baterii to 3 godziny. Robot musi pozwalać na integrację z odpowiednim oprogramowaniem komputerowym oraz umożliwiać zdalne kierowanie ruchem robota poprzez urządzenia mobilne.