

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

CZĘŚĆ III

Przedmiotem zamówienia jest zakup pomocy edukacyjnych w zakresie robotyki / programowania dla Szkoły Podstawowej Nr 12 i Nr 20 w Płocku dla potrzeb realizacji projektu współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej pn. „Z podstawówką w świat” realizowanego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego na lata 2014 – 2020.

Pomoce w zakresie robotyki będą wykorzystywane na zajęciach prowadzonych z uczniami szkoły podstawowej. Pomoce powinny spełniać wszystkie wymogi bezpieczeństwa, być dedykowane dzieciom w wieku szkolnym, posiadać wszelkie niezbędne certyfikaty. Pomoce zaproponowane przez Wykonawcę muszą być nowe, nieużywane. Zaproponowane produkty muszą być kompletne, posiadać niezbędne oprogramowanie i instrukcje umożliwiające spełnianie swoich funkcji bez dodatkowych zakupów.

Urządzenia zaproponowane przez Wykonawcę powinny być objęte co najmniej 2 letnią gwarancją.

Lp	Pozycja z budżetu projektu	Opis przedmiotu zamówienia	j.m.	Ilość	Miejsce przeznaczenia
1.	Zad 6 poz. 8	Gra edukacyjna do nauki podstaw programowania dla dzieci w wieku szkolnym. Gra edukacyjna powinna być połączona z kursem programowania. Gra edukacyjna w wersji edukacyjnej w języku polskim przeznaczona dla szkoły podstawowej. Gra powinna zawierać co najmniej 90 zadań podzielonych na moduły zawierające zagadnienia z obszaru matematyki oraz zagadnienia programistyczne takie jak np.: parametr, pętla, wyrażenia warunkowe, zmienna, funkcja. Gra w wersji edukacyjnej powinna zapewniać co najmniej: dostęp do materiałów metodycznych wraz z rozwiązaniami, plansz z zadaniami / kart pracy. Gra powinna umożliwiać instalację na co najmniej 3 urządzeniach. W zestawie powinna znajdować się co najmniej: instrukcja w języku polskim oraz licencja / kod licencyjny.	szt	12	SP 12
2.	Zad. 6 poz. 8	Tablet będzie wykorzystywany co najmniej do gry edukacyjnej opisanej w poz. 1 niniejszej tabeli. Minimalne parametry urządzenia: urządzenie wyposażone w system Android min. 6.0, procesor min. 4 rdzeniowy, pamięć wbudowana min. 16 GB, pamięć RAM min. 2 GB, przekątna ekranu min. 9 cali, karta Wifi 802.11a/b/g/n, Bluetooth 4.2, ładowarka sieciowa. Gwarancja na urządzenie co najmniej 2 lata.	szt	6	SP 12

3.	Zad. 6 poz. 8	Robot edukacyjny do nauki programowania. Roboty będą wykorzystywane na lekcjach w szkole podstawowej. Robot powinien współpracować z komputerami stacjonarnymi i laptopami. Komunikacja co najmniej 2.4G i USB. Programowanie urządzenia powinno być możliwe w graficznych środowiskach opartych na co najmniej Scratch. Robot powinien posiadać co najmniej: czujnik odległości, czujnik linii, adapter do sieci bezprzewodowej 2,4 G. Robot powinien umożliwiać jego rozbudowę o co najmniej: wyświetlacz LED, czujnik światła i czujnik dźwięku. Robot powinien posiadać obudowaną płytkę główną / sterownik co powinno zwiększyć bezpieczeństwo urządzenia. Robot powinien być wyposażony w co najmniej pilot do zdalnego sterowania, kabel USB oraz kompatybilne z urządzeniem akumulatory o pojemności minimalnej 1900 mAh (do wszystkich robotów). Do urządzenia powinny być załączone scenariusze w języku polskim pozwalające na prowadzenie lekcji w szkole podstawowej lub Wykonawca powinien umożliwić bezpłatnie dostęp do ww. scenariuszy. Gwarancja na urządzenie co najmniej 2 lata. Ponadto Wykonawca powinien dostarczyć ładowarkę do akumulatorów umożliwiającą ładowanie co najmniej 4 akumulatorów.	szt	5	SP 12
4	Zad. 6 poz. 8	Zestaw konstrukcyjny robota spełniający funkcję wprowadzenia do zajęć robotyki w szkole podstawowej dla dzieci na etapie edukacji wczesnoszkolnej i na dalszym etapie edukacji. Liczba części w zestawie - co najmniej 280 elementów. Zestaw powinien składać się z: - części konstrukcyjnych (elementy modułowe, koła zębate, koła, zębátky, belki konstrukcyjne, elementy łączące itp..), - części elektronicznych (sterownik robota, silnik elektryczny, czujnik ruchu / odległości, czujnik wychylenia itp.). Do zestawu powinien być dołączone dedykowane oprogramowanie, Zestaw powinien posiadać lub umożliwiać dostęp do aplikacji dla uczniów i dla nauczycieli m.in. ze scenariuszami zajęć, instrukcje/ podręczniki w języku polskim, scenariusze zajęć opisy zadań ćwiczenia i inne materiały pomocnicze. Zestaw powinien znajdować się w pudełku / skrzyni do przechowywania. W cenę zestawu powinna być wliczona licencja bezterminowa. Gwarancja na urządzenie co najmniej 2 lata.	zestaw	6	SP 12
5	Zad 6 poz. 15	Gra edukacyjna do nauki podstaw programowania dla dzieci w wieku szkolnym. Gra edukacyjna powinna być połączona z kursem programowania. Gra edukacyjna w wersji edukacyjnej w języku polskim przeznaczonej dla szkoły podstawowej. Gra powinna zawierać co najmniej 90 zadań podzielonych na moduły zawierające zagadnienia z obszaru matematyki oraz przedstawiające zagadnienia programistyczne takie jak np.: parametr, pętla, wyrażenia warunkowe, zmienna, funkcja. Gra w wersji edukacyjnej powinna zapewniać co najmniej: dostęp do materiałów metodycznych wraz z rozwiązaniami, plansz z zadaniami / kart pracy. Gra powinna umożliwiać instalację na co najmniej 3 urządzeniach. W zestawie powinna znajdować się co najmniej: instrukcja w języku polskim oraz licencja / kod licencyjny.	szt	4	SP 20



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

