

.....
(Nazwa i adres WYKONAWCY)

.....
Miasto i Gmina Szamotuły
ul. Dworcowa 26
64-500 Szamotuły

FORMULARZ OFERTOWY

W odpowiedzi na zapytanie ofertowe na realizację dostawy pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej w Baborowie, Szkoły Podstawowej nr 2 z Oddziałami Sportowymi im. Marii Konopnickiej w Szamotułach, Szkoły Podstawowej nr 3 im. Adama Mickiewicza w Szamotułach realizowanego w ramach Rządowego programu rozwijania szkolnej infrastruktury oraz kompetencji uczniów i nauczycieli w zakresie technologii informacyjno – komunikacyjnych na lata 2020-2024 – „Aktywna tablica”, oferuję/emy* wykonanie przedmiotu zamówienia określonego w Zapytaniu ofertowym, zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia na następujących warunkach:

Lp.	Opis	Ilość sztuk/zestawów/kompletów	j.m.	Wyszczególnienie	Kod produktu (kod powinien pozwolić Zamawiającemu na identyfikację produktu na etapie oceny oferty)	Cena jednostkowa netto	Cena jednostkowa brutto	Łącznie brutto
Szkoła Podstawowa w Baborowie								
1	Pakiet gier do rewalidacji cz 1.	1	Szt.	Pakiet gier rewalidacyjnych. Gry opracowane we współpracy z ośrodkiem rehabilitacyjno-edukacyjno-wychowawczym. Wyraziste kolory, jednolite i jasne tła, zmniejszoną liczbę obiektów poruszających się na planszy. Elementy aktywne większe, spowolniona dynamika gier. Dwa poziomy trudności wyraźna nagroda po udanym wykonaniu zadania (brawo, oklaski). Część aplikacji w pionie. W skład Pakietu wchodzi minimum 16 gier. Część z nich w dwóch wersjach, co łącznie daje minimum 25 gier.				
2	Pakiet gier do rewalidacji cz 2.	1	Szt.	Pakiet gier rewalidacyjnych część II Zestaw minimum 15 gier do zajęć edukacyjnych i rehabilitacyjnych dla dzieci o różnym stopniu dysfunkcji. Seria koryguje, stymuluje zaburzone percepcje, usprawnia motorycznie, wprowadza somatognozę i orientację w przestrzeni, reguluje emocje, uczy sposobów ich wyrażania. Dysfunkcje: <ul style="list-style-type: none"> • deficyty rozwojowe (psychomotoryczne) • usprawnianie analizy i syntezy wzrokowej, • zharmonizowanie funkcji wzrokowych i ruchowych, • współdziałanie funkcji wzrokowych, słuchowo-językowych, ruchowych, • poprawa i doskonalenie wolniejszego tempa rozwoju niektórych funkcji psychomotorycznych w stosunku do wieku podopiecznego 				
3	Pakiet gier i zabaw ruchowych	1	Szt.	Pakiet minimum 50 różnych gier o różnorodnej tematyce. Np Zbieranie Miodu, łapanie Kulki itp. Gry można wykorzystywać do zajęć ruchowych, terapeutycznych np. rozwijania kompetencji wzrokowo -ruchowych.				
4	Laptop	1	Szt.	Laptop o parametrach minimalnych: <ul style="list-style-type: none"> • Ekran o przekątnej 15,6 cali 				

				<ul style="list-style-type: none"> • Procesor: AMD Ryzen 5 PRO 5650U • Pamięć RAM: 8 GB • Dysk: 256 SSD • Brak wbudowanego napędu optycznego • Złącza: D-SUB, HDMI, USB, Czytnik kart SD • Komunikacja: Wi-Fi, Bluetooth 4.0 • System operacyjny: Windows 11 Pro 				
5	Programy multimedialne Pakiet : Autyzm. Rozumienie, naśladowanie, mowa bierna + Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 1	1	Szt.	<p>Program dla dzieci z Autyzmem. Pakiet. Minimum 1600 ekranów interaktywnych, karty pracy do wydruku, zestaw publikacji autorskich, np: poradniki metodyczne; minimum 200 filmów minimum 200 atrakcyjnych animacji motywacyjnych; produkt przeznaczony do pracy na zajęciach rewalidacyjnych scenariusze zajęć stworzone przez doświadczonych terapeutów program stworzony we współpracy z fundacją Instytut Wspomagania Rozwoju Dziecka Działa na komputer, tablica i monitor interaktywny, laptop, tablet, smartfon.</p> <p>Drugi program z pakietu zawiera minimum 200 ekranów interaktywnych;- zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne: kostki emocji, pieczątki); - kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci może być wykorzystany podczas zajęć tradycyjnych oraz tych na odległość; - oprogramowanie umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, przygotowany w nowoczesnej technologii HTML5 (nie FLASH), praca z programem możliwa zarówno offline i online w każdym miejscu i czasie - wsparcie techniczne producenta bez dodatkowych kosztów; - minimum 1 stanowisko online minimum 2 stanowiska offline na każdym z programów. licencja bezterminowa Szkolenie online z obsługi programu.</p>				
6	Programy multimedialne: Pakiet Autyzm. Mowa czynna, od słowa do zdania + Autyzm. Mowa w kontekście społecznym cz. 2	1	Szt.	<p>Program dla dzieci z Autyzmem. Pakiet. Kompleksowe narzędzie wspomagające wykształcenie u uczniów umiejętności z zakresu mowy czynnej. Minimum 850 ekranów interaktywnych, karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny oraz zestaw dodatkowych pomocy i publikacji autorskich, - scenariusze zajęć stworzone przez doświadczonych terapeutów, produkt przeznaczony do pracy na zajęciach rewalidacyjnych,-kartoteka Program przeznaczony do pracy na większość urządzeń multimedialnych (komputer, tablica i monitor interaktywny, laptop, tablet, smartfon). - może być wykorzystany do zajęć</p>				

				na odległość; umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, przygotowany w nowoczesnej technologii HTML5 (nie FLASH), praca z programem możliwa offline jak i online w każdym miejscu i czasie z dostępem do Internetu. - wsparcie techniczne producenta bez dodatkowych kosztów – minimum 1 stanowisko online minimum 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu), - licencja bezterminowa. Drugi Program zawiera Minimum 260 ekranów multimedialnych -materiały do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej, - ćwiczenia z obszarów takich jak: zwroty grzecznościowe, tempo, fluencja mowy, intonacja, złożone wyrażenia frazeologiczne, a także wybrane obszary TUS- odrębny program do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi, - zestaw materiałów dodatkowych w pudełku (np. karty pracy do wydruku, poradnik metodyczny, tradycyjne pomoce dydaktyczne), - kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci oprogramowanie umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, przygotowany w nowoczesnej technologii HTML5 (nie FLASH), praca z programem możliwa offline i online w każdym miejscu i czasie bez dodatkowych kosztów -minimum 1 stanowisko online minimum 2 stanowiska offline licencja bezterminowa				
7	Program multimedialny: AUTYZM.	1	Szt.	Program dla dzieci z Autyzmem (starsze dzieci) zestaw interaktywnych ćwiczeń do pracy z uczniem ze spektrum autyzmu, niepełnosprawnością intelektualną i innymi zaburzeniami wymagającymi wsparcia umiejętności społecznych i życiowych. Minimum 600 ekranów interaktywnych, kilkadziesiąt kart pracy, tablet, przewodnik metodyczny oraz zestaw pomocy sensorycznych (słuchawki wyciszające, fidget toys) w jednym pudełku. Ćwiczenia przeznaczone dla ucznia starszego dotyczące obszarów: ciało/zmysły, relacje/kontakt, myślenie, działania, narzędzie opracowane przez specjalistów z Fundacji Artonomia i Fundacji Autism Team oraz Klubu Świadomej Młodzieży przy Fundacji Pro Aperte. Licencja bezterminowa minimum 2 stanowiska online minimum 2 stanowiska offline Zestaw Pomocy sensorycznych Do zestawu dołączony tablet do obsługi programów interaktywnych				
8	Program multimedialny Zajęcia	1	Szt.	Pakiet Programów Logopedycznych – Przeznaczonych dla				

	logopedyczne 1 i 2			<p>dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Minimum 3300 ćwiczeń interaktywnych oraz minimum 800 kart pracy do wydruku. W skład zestawu programu tradycyjne elementy wyposażenia: mikrofon, słuchawki, głośniki, drukowane elementy wyposażenia: ilustrowana książka z wyliczankami logopedycznymi, instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, a także LOGOPEDYCZNIK - publikacja, w której znajdują się: materiał wyrazowy do każdej głoski, notatnik logopedy, scenariusze tematycznych zajęć logopedycznych, a także poradnik metodyczny. Licencja na czas nieokreślony – minimum 1 stanowisko online + 2 stanowiska offline</p> <p>Do poprawnego działania zasobów edukacyjnych konieczne jest korzystanie z poniższych przeglądarek i systemów operacyjnych: Szkolenie online z obsługi programu GRATIS. BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta.</p>				
9	Program multimedialny: Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych	1	Szt.	<p>Program multimedialny do Rozwijania kompetencji emocjonalno-społecznych w zawartość zestawu wchodzi dwa programy interaktywne, których celem jest wzmocnienie oddziaływań terapeutycznych i profilaktycznych w odniesieniu do dzieci i młodzieży, programy wpływające korzystnie na poziom sukcesu osobistego, obraz samego siebie oraz przeciwdziałające występowaniu nieakceptowanych społecznie zachowań, ćwiczenia multimedialne i scenariusze zajęć adresowane do młodszych i starszych uczniów szkoły podstawowej (6-13 lat), Minimum 300 ekranów multimedialnych z interaktywnymi ćwiczeniami ćwiczenia usprawniające umiejętności skutecznego komunikowania się, okazywania empatii, rozwiązywania konfliktów, budowania dobrych relacji z innymi, a także kształcenie sposobów radzenia sobie z problemami związanymi z procesem rozwojowym lub sytuacjami kryzysowymi,- osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany i ćwiczenia bardziej złożone,- zestaw materiałów dodatkowych w pudełku, w tym szczegółowy poradnik metodyczny z propozycjami spotkań tematycznych,- dwa programy multimedialne (dwie części dla dwóch grup wiekowych), Kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci Licencja bezterminowa na minimum 12 stanowisk: 6</p>				

				stanowisk online i 6 stanowisk offline				
10	Prezentacje multimedialne dla klas IV-VIII- na lekcje godzinny wychowawczej	1	Szt.	Pakiet minimum pięciu prezentacji multimedialnych do zastosowania na godzinach wychowawczych w klasach IV-VIII szkoły podstawowej. Pomysły na przeprowadzenie lekcji wychowawczych opracowane zostały przez psychologa klinicznego. Opierają się na wiedzy i doświadczeniu z zakresu wspierania rozwoju społecznego i emocjonalnego dzieci. Tematy zajęć Jak skutecznie uczyć się i organizować pracę? Jak sobie radzić ze zdenerwowaniem i tremą? Jak sprawnie się porozumiewać? Jak się ustrzec przed uzależnieniem od komputera? lepiej razem czy osobno ? Każda z prezentacji zawiera: szczegółowy konspekt zajęć dla nauczyciela krótkie opracowanie teoretyczne tematu – prezentacja multimedialna prezentację multimedialną dla uczniów zadania i karty do pracy dla uczniów (możliwość wydruku) plakat zawierający najważniejsze zagadnienia i wskazówki dotyczące omawianego tematu licencja jednostronowa bezterminowa				
11	Program multimedialny Czytanie 1 i 2	1	Szt.	Zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki czytania opartych na zbiorze sylab otwartych oraz ćwiczeń inspirowanych metodą 18 struktur wyrazowych. Program można wykorzystać na zajęciach dydaktycznych, logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej, zajęciach rewalidacyjnych, w na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne lub dydaktyczno-wyrównawcze. Minimum 1000 ćwiczeń drukowalne karty pracy minimum 200 pomoce nieinteraktywne dołożone do pudełka: - zestaw kart, pt. "Stolikowa gra sylabowa", poradniki metodyczne; - instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, - książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych. Każdy program Licencja na czas nieokreślony -minimum 1 stanowisko online +minimum 2 stanowiska offline. Szkolenie online z obsługi programu. BEZPŁATNE wsparcie techniczne producenta. Cały program w wersji polskiej i ukraińsko języcznej.				
12	Program multimedialny: Czytanie LITERY	1	Szt.	Zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki i różnicowania drukowanych i pisanych liter polskiego alfabetu dla uczniów posługujących się językiem obcym lub uczących się języka polskiego jako obcego zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki i różnicowania 44 drukowanych i pisanych (małych i wielkich) liter polskiego alfabetu (uwzględniający wieloznaki), dla dzieci w wieku 5+ posługujących się				

				językiem polskim lub uczących się języka polskiego jako obcego, Minimum 1000 ekranów wspomagających znajomość i różnicowanie liter (w tym wieloznaków), przygotowane dla dzieci rozpoczynających przygodę z czytaniem i pisanem (profilaktyka i nauka), a także ze zdiagnozowanymi trudnościami w tym zakresie (np. ryzyko dysleksji), zestaw dodatkowych materiałów (np. drukowalne karty, poradnik metodyczny), Program powstał w oparciu o wiedzę i praktykę ekspertów Polskiego Towarzystwa Dysleksji Program został rozszerzony o polecenia w języku ukraińskim. Licencja bezterminowa na minimum 9 stanowisk.				
13	Program multimedialny: Czytanie ze zrozumieniem	1	Szt.	Zestaw multimedialnych ćwiczeń do kształcenia i treningu umiejętności czytania ze zrozumieniem dla uczniów posługujących się językiem polskim lub uczących się języka polskiego jako obcego minimum 1000 ekranów wspomagających umiejętność słuchania i czytania ze zrozumieniem, w tym tempo i technikę czytania, specjalnie przygotowane i zilustrowane teksty. Wyselekcjonowane przez językoznawców, filologów i pedagogów ćwiczenia interaktywne uzupełniające pracę z tekstem kompensujące funkcje poznawcze (wzrokowo-przestrzenne, słuchowo-językowe, koncentrację uwagi), Program powstał w oparciu o wiedzę i praktykę prezentowaną przez ekspertów z Polskiego Towarzystwa Dysleksji. Licencja bezterminowa na minimum 9 stanowisk minimum 3 stanowiska online minimum 6 stanowisk offline				
14	Program multimedialny Percepcja wzrokowo-słuchowa	1	Szt.	Program multimedialny Percepcja wzrokowo-słuchowa Percepcja wzrokowa zawiera Minimum 600 ekranów interaktywnych, minimum 200 kart pracy, narzędzie na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, logopedyczne, rewalidacyjne i inne mające na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji wzrokowej. Produkt interaktywny oparty o metodę M. Frostig. Dodatkowo w skład zestawu programu mTalent Percepcja wzrokowa wchodzi: Drukowany poradnik metodyczny "Percepcja wzrokowa" kolorowe patyczki okrągłe zetony liczmany – figury latarka z laserem lupa Książki z kursem e-kreda licencja instrukcja instalacji KOD odblokowujący dostęp do szkolenia online i umożliwiający otrzymanie imiennego Certyfikatu nagrodzony prestiżową europejską nagrodą BELMA. Licencja na czas nieokreślony – minimum 2 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) + minimum 2 stanowiska offline Percepcja				

				<p>słuchowa Minimum 700 ekranów interaktywnych, Minimum 200 kart pracy, idealne narzędzie na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, logopedyczne, rewalidacyjne i inne mające na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji słuchowej. Część ćwiczeń przygotowana również w wersji ukraińskojęzycznej. program o potwierdzonej skuteczności i bezpieczeństwie użytkowania (wyrób medyczny), Zawiera Pakiet pomocy tradycyjnych w środku. Licencja na czas nieokreślony -minimum 2 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) + minimum 2 stanowiska offline</p>				
15	Program multimedialny: ADHD	1	Szt.	<p>Zestaw interaktywnych ćwiczeń, kart pracy i scenariuszy do pracy z uczniem z objawami lub diagnozą zespołu nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi, został stworzony przez uznany i doświadczony zespół autorski, duet psychologów: Izabela Banaszczyk i Joanna Chromik-Kovacs Licencja bezterminowa na 4 stanowiska: minimum 2 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz minimum 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu). Dla 2 grup wiekowych 5+ i 11+. Ponad 650 ekranów interaktywnych. Minimum kart pracy. Zestaw pomocy tradycyjnych w środku takich jak Gry Karciane x2 ADHD -rozsądek oraz Aktywne pudełko poradnik metodyczny, Kurs do tworzenia własnych ekranów interaktywnych, Drukowane scenariusze dla ucznia młodszego i starszego.</p>				
16	Program multimedialny Trudności w pisaniu	1	Szt.	<p>Zestaw ćwiczeń uwzględniających wiele umiejętności potrzebnych przed lub w trakcie nauki pisania, wyróżnienie w prestiżowym konkursie Bett Awards 2021. Minimum 800 interaktywnych ćwiczeń dla czterech grup wiekowych, przeznaczony do:</p> <ul style="list-style-type: none"> wykonania diagnozy wstępnej (badanie poziomu sprawności grafomotorycznej – Kwestionariusz do wstępnej oceny przygotowania dziecka do pisania), wykonania diagnozy kontrolnej (kwestionariusze oceny osiągnięć dziecka w danym wieku w zakresie rozwoju motorycznego oraz umiejętności manualnych), zaplanowania działań o charakterze profilaktycznym lub terapeutycznym w odniesieniu do zaobserwowanych u dzieci trudności, prowadzenia ćwiczeń profilaktyczno-stymulujących z dziećmi, zapobiegających występowaniu trudności w nauce pisania, prowadzenia ćwiczeń przygotowujących dzieci do pisania, wdrażających do regularnej nauki pisania. Zestaw materiałów 				

				<p>dodatkowych w pudełku:</p> <ul style="list-style-type: none"> – podręcznik metodyczny napisany przez specjalistę trudności w pisaniu i wieloletniego członka Zarządu Głównego Polskiego Towarzystwa Dysleksji – Małgorzatę Rożyńską, – książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, – pomoce dydaktyczne do ćwiczenia paluszków typu: krążek rehabilitacyjny, kredki, farby do malowania palcami, drewniany bączek, tacka i pęseta. Licencja na czas nieokreślony – minimum 2 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) +minimum 2 stanowiska offline 				
Szkoła Podstawowa nr 2 w Szamotulach								
1	Interaktywne urządzenie	1	Szt.	<p>Interaktywne urządzenie pozwalające na wyświetlanie obrazu i interakcję zarówno w pionie, jak i poziomie. Spełnia ono funkcję zarówno magicznej ściany, jak i podłogi. Wyposażone w krótkoogniskowy projektor Epson. Umożliwia obsługę nie tylko dedykowanych do urządzenia aplikacji, może też służyć jako samodzielne centrum multimedialnej rozrywki tzn. Wbudowany komputer z systemem Windows wraz z dołączoną do zestawu myszką i klawiaturą bezprzewodową umożliwiają przekaz własnych materiałów dydaktycznych, obsługę przeglądarki itp. Wbudowane kółka pozwalają na swobodę przemieszczania pomiędzy pomieszczeniami. W zestawie są również – minimum 40 piłeczek, 2 interaktywne pisaki, koszyk na piłeczki, torba na akcesoria, kabel zasilający, aplikacja startowa z minimum 120 różnymi aktywnościami Minimalne parametry</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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) 				
2	Robot edukacyjny z ćwiczeniami dla dzieci w spektrum autyzmu	1	Szt.	<p>Zestaw składający się z robota minimum dwóch mat edukacyjnych i minimum 50 ćwiczeń do zajęć terapii pedagogicznej i zajęć rewalidacyjnych z uczniami ze spektrum autyzmu lub zaburzeniami emocjonalnymi i społecznymi. Robot wyprodukowany w Polsce. Robot wyposażony w min 10 czujników, umożliwia programowanie na różnych poziomach poprzez obsługę więcej niż jednego języka programowania (m.in. blokowy, 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</p>				

				<p>po czarnej linii, pomiar przejechanej odległości, pomiar kąta obrotu. współdziałanie robota z „podłogą interaktywną/ magicznym dywanem” 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 sygnalizuje naładowanie świecąc czułkami na zielono. Łączność: Bluetooth 4.0 Certyfikaty: Deklaracja zgodności CE (RoHS, EN-71) Konstrukcja robota jest w pełni bezpieczna dla dzieci, nie posiada wystających kabli, wymiennych baterii czy bezpośredniego dostępu do układów elektronicznych. Do jego produkcji użyto niezwykle wytrzymałych, odpornych na uderzenia i upadki materiałów. Autoryzowany serwis na terenie Polski, SLA do 3 tygodni - aplikacje, instrukcja obsługi i wsparcie techniczne w języku polskim, - Zestaw przewiduje 50 ćwiczeń, w skład których wchodzi: - 20 ćwiczeń doskonalących kompetencje społeczno - emocjonalne, - 30 ćwiczeń dla dzieci ze spektrum autyzmu pogrupowane w trzech obszarach minimum 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,</p>				
3	Robot edukacyjny do zestawu z pkt 2 i 7	4	Szt.	<p>Robot wyposażony w min 10 czujników, umożliwia 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” 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 sygnalizuje naładowanie świecąc czułkami na zielono. Łączność: Bluetooth 4.0 Certyfikaty: Deklaracja zgodności CE (RoHS, EN-71) Konstrukcja robota jest w pełni bezpieczna dla dzieci, nie posiada wystających kabli, wymiennych baterii czy bezpośredniego dostępu do układów elektronicznych. Do</p>				

				jego produkcji użyto niezwykle wytrzymałych, odpornych na uderzenia i upadki materiałów. Wymagania minimalne tabletu lub smartfonu do sterowania robotem: - procesor 1.2 GHz, 4 rdzenie - pamięć 8 GB, pamięć RAM 1 GB DDR3 - ekran 7", rozdzielczość 1024 x 600 - system min. Android 4.4 KitKat - bluetooth min. Bluetooth 4.0. Polski producent. Autoryzowany serwis na terenie Polski, SLA do 3 tygodni				
4	Program multimedialny z zakresu Koncentracji i pamięci	1	Szt.	Zestaw interaktywnych ćwiczeń stymulujących funkcje poznawcze, a także usprawniających spostrzeganie, pamięć i koncentrację uwagi. Minimum 700 ekranów interaktywnych, 3 publikacje (w tym obszerny poradnik metodyczny i instrukcja tworzenia własnych zasobów) materiał podzielony na dwa obszary trudności – osobne ćwiczenia dla dzieci oraz dla starszych uczniów i młodzieży, bezpłatny dostęp do Centrum Szkoleniowego bezpłatny dostęp do Centrum Wsparcia Technicznego Licencja bezterminowa: minimum 2 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz minimum 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu)				
5	Program multimedialny z zakresu czytania ze zrozumieniem	1	Szt.	Zestaw multimedialnych ćwiczeń do kształcenia i treningu umiejętności czytania ze zrozumieniem dla uczniów posługujących się językiem polskim lub uczących się języka polskiego jako obcego minimum 1000 ekranów wspomagających umiejętność słuchania i czytania ze zrozumieniem, w tym tempo i technikę czytania, specjalnie przygotowane i zilustrowane teksty. Wyselekcjonowane przez językoznawców, filologów i pedagogów ćwiczenia interaktywne uzupełniające pracę z tekstem kompensujące funkcje poznawcze (wzrokowo-przestrzenne, słuchowo-językowe, koncentrację uwagi), Program powstał w oparciu o wiedzę i praktykę prezentowaną przez ekspertów z Polskiego Towarzystwa Dysleksji. Licencja bezterminowa na minimum 9 stanowisk minimum 3 stanowiska online minimum 6 stanowisk offline				
6	Program multimedialny z zakresu kompetencji emocjonalno społecznych	1	Szt.	Program multimedialny do Rozwijania kompetencji emocjonalno-społecznych w zawartość zestawu wchodzi dwa programy interaktywne, których celem jest wzmocnienie oddziaływań terapeutycznych i profilaktycznych w odniesieniu do dzieci i młodzieży, programy wpływające korzystnie na poziom sukcesu osobistego, obraz samego siebie oraz przeciwdziałające występowaniu nieakceptowanych społecznie zachowań, ćwiczenia multimedialne i scenariusze zajęć adresowane do młodszych i starszych uczniów szkoły podstawowej (6-13 lat), Minimum				

				300 ekranów multimedialnych z interaktywnymi ćwiczeniami ćwiczenia usprawniające umiejętności skutecznego komunikowania się, okazywania empatii, rozwiązywania konfliktów, budowania dobrych relacji z innymi, a także kształcenie sposobów radzenia sobie z problemami związanymi z procesem rozwojowym lub sytuacjami kryzysowymi,- osobne zbiory ćwiczeń dostosowane dla dzieci nieumiejących czytać oraz dla uczniów starszych, w przypadku których zadania zawierają tekst pisany i ćwiczenia bardziej złożone,- zestaw materiałów dodatkowych w pudełku, w tym szczegółowy poradnik metodyczny z propozycjami spotkań tematycznych,- dwa programy multimedialne (dwie części dla dwóch grup wiekowych), Kurs obsługi narzędzia pozwalającego na tworzenie dodatkowych ekranów multimedialnych dla dzieci Licencja bezterminowa na minimum 12 stanowisk: 6 stanowisk online i 6 stanowisk offline				
7	Robot z pakietem ćwiczeń z kompetencji emocjonalno-społecznych	1	Szt.	Zestaw ćwiczeń wspierających rozwój społeczno-emocjonalny dzieci w wieku 6-10 lat. Zestaw zawiera: robot x1, zestaw scenariuszy zajęć (minimum 50 szt.), maty edukacyjne (minimum 2 szt.), zestawy fiszek (minimum 5 kpl.), karty pracy Robot wyprodukowany w Polsce. Dla klas I-VIII Robot wyposażony w min 10 czujników, umożliwi programowanie na różnych poziomach poprzez obsługę więcej niż jednego języka programowania (m.in. blokowy, 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” 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 sygnalizuje naładowanie świecąc czułkami na zielono. Łączność: Bluetooth 4.0Certyfikaty: Deklaracja zgodności CE (RoHS, EN-71) Konstrukcja robota jest w pełni bezpieczna dla dzieci, nie posiada wystających kabli, wymiennych baterii czy bezpośredniego dostępu do układów elektronicznych. Do jego produkcji użyto niezwykle wytrzymałych, odpornych na uderzenia i upadki materiałów. Autoryzowany serwis na				

				terenie Polski, SLA do 3 tygodni - aplikacje, instrukcja obsługi i wsparcie techniczne w języku polskim,				
8	Pakiet interaktywnych ćwiczeń z pomocami tradycyjnymi z twórczości i konstrukcji	1	Szt.	Multimedialne gry i zabawy wspierające wszechstronny rozwój dzieci w wieku 5-7 lat. Pakiet zawiera: minimum 3 interaktywne gry specjalnie przystosowane do zespołowego wykorzystania na tablicy multimedialnej, karty pracy do wydrukowania lub kopiowania, zawierające ćwiczenia indywidualne, zespołowe lub materiały do przygotowania przedstawień teatralnych, grę wielkoformatową wykonaną z kartonów o dużym formacie, przeznaczoną do wykorzystania przez całą klasę lub duże grupy dzieci Gra wielkoformatowa zawiera minimum 30 kartonów w wielkości 20x20cm i minimum 24 okrągłych kartonów o średnicy 12cm przedstawiające ulice, zakręty, skrzyżowania oraz typowe budynki miejskie x mieszkania, szkołę, sklepy, warsztaty. nośnik: pendrive ilość stanowisk: nieograniczona licencja otwarta, bezterminowa				
Szkoła Podstawowa nr 3 w Szamotulach								
1	Monitor interaktywny 75 cali z uchwytem	1	Szt.	Monitor Interaktywny Parametry Minimalne Specyfikacja: • 75 cali • Rozdzielczość: 4K 3840x2160 Android minimum 9 • Kontrast 4000:1 • Jasność 380 cd/m ² • Czas reakcji ≤10ms • Panel LED o żywotności 50 000 godzin • Głośniki 2x10W Uchwyt ścienny w zestawie				
2	Program multimedialny ADHD	1	Szt.	Zestaw interaktywnych ćwiczeń, kart pracy i scenariuszy do pracy z uczniem z objawami lub diagnozą zespołu nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi. został stworzony przez uznany i doświadczony zespół autorski, duet psychologów: Izabela Banaszczyk i Joanna Chromik-Kovacs Licencja bezterminowa na 4 stanowiska: minimum 2 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz minimum 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu). Dla 2 grup wiekowych 5+ i 11+. Ponad 650 ekranów interaktywnych. Minimum kart pracy. Zestaw pomocy tradycyjnych w środku takich jak Gry Karciane x2 ADHD -rozsądek oraz Aktywne pudełko poradnik metodyczny, Kurs do tworzenia własnych ekranów interaktywnych, Drukowane scenariusze dla ucznia młodszego i starszego.				
3	Program Multimedialny Percepcja słuchowa i uwaga słuchowa	1	Szt.	Program Do zastosowania na różnorodnych zajęciach: logopedycznych, korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych w wieku 7-14 lat z wadą wymowy, kłopoty słuchem fonemowym, pamięcią i koncentracją uwagi słuchowej, dysleksją lub ryzykiem dysleksji, dysgrafią, ADHD/ADD, spektrum autyzmu, zaburzeniami koncentracji				

				uwagi. Zawartość pakietu: minimum 600 , interaktywnych ćwiczeń multimedialnych z podziałem na dzieci młodsze i dzieci starsze, Minimum 150 kart pracy w wersji elektronicznej i drukowanej z podziałem na dzieci młodsze i dzieci starsze, ilustrowane karty do ćwiczenia słuchu fonemowego, słuchawki ze zintegrowanym mikrofonem, gry logopedyczne do samodzielnego wydruku, poradnik metodyczny wraz z instrukcją obsługi programu, przykładowe scenariusze do prowadzenia zajęć percepcji słuchowej, na zajęcia indywidualne i grupowe, licencja otwarta – bezterminowa					
4	Program Autyzm	Multimedialny	1	Szt.	Program multimedialny dla nauczycieli i terapeutów przeznaczony do terapii dzieci ze spektrum autyzmu. Program wspiera rozwój kompetencji emocjonalno-społecznych i komunikacyjnych u dzieci ze spektrum autyzmu. To niezwykle przydatne narzędzie w pracy terapeutycznej również z dziećmi, u których występują trudne zachowania. Zakres tematyczny programu to m.in.: rozpoznawanie, wyrażanie i nazywanie emocji, planowanie i inicjowanie kontaktów społecznych, zachowania adekwatne do sytuacji, radzenie sobie z odmową, podążanie za wzrokiem patrzącego, odczytywanie gestów, funkcjonowanie w grupie, płynność wypowiedzi, rozpoznawanie prozodii, rozumienie emocjonalnego zabarwienia tekstu, różnicowanie tempa czytania i natężenia głosu, historyjki mentalistyczne, modelowanie zachowań. Zawartość zestawu: • blisko 300 multimedialnych ćwiczeń na pendrive i na karcie SD – do wykorzystania na laptopie oraz na tablecie (Android), • tablet dołączony do zestawu – do wykorzystania z ćwiczeniami multimedialnymi instalowanymi z karty SD, • aplikacja terapeuty umożliwiająca śledzenie postępów dziecka i dokumentowanie przebiegu terapii (zapisywanie nagrań i zdjęć) – dostępna na pendrive, • ponad 50 filmów animowanych wspierających modelowanie zachowań, • moduł ustawiania dostępności zgodnie z WCAG – system ustawień widoku ćwiczeń i innych funkcji pozwalających na indywidualizację pracy z programem (np. wybór głosu lektora, wyłączanie dźwięków), • program Komikser do samodzielnego tworzenia komiksów z możliwością wydruku, • atrakcyjny system motywacyjny – do wyboru 6 postaci towarzyszących dziecku, • 40 przykładowych scenariuszy				

				<p>zajęć terapeutycznych wraz z kartami emocji i kartami pracy,</p> <ul style="list-style-type: none"> • przewodnik metodyczny opracowany przez doświadczonych terapeutów. Ponad 2000 dodatkowych pomocy dydaktycznych w wersji elektronicznej • e-Przewodnik metodyczny do pracy z programem. • Bezpłatne szkolenie online z obsługi programu, aktualizacje i wsparcie techniczne producenta po zakupie. • Bezterminowa licencja na 2 urządzenia: 2 x komputer. • Bezpłatne szkolenie online z obsługi programu, aktualizacje i wsparcie techniczne producenta po zakupie. • Gwarancja 2 lata. 				
5	Tablet do programu multimedialnego z pozycji 4	1	Szt.	<p>Parametry minimalne Processor - Unisoc T610 (8C, 2x A75 @1.8GHz + 6x A55 @1.8GHz) Grafika ntegrated ARM Mali-G52 3EE 2-Core™ Pamięć 4GB Storage 64GB eMMC 5.1 (eMCP) Expandable Memory microSD Card (up to 128GB, FAT32; 2TB, exFAT) Card Reader microSD Card Slot Storage Support 64GB eMCP on systemboard (eMMC 5.1)• microSD card, supports FAT32 up to 128GB, exFAT up to 2TB Case Material Plastic + Metal Pen No Support Dimensions (WxDxH)[2] 239.84 x 158.62 x 8.5 mm (9.44 x 6.24 x 0.33 inches) Weight[3] Around 460 g (1.01 lbs) Case Color Storm Grey SOFTWARE Operating System[4] Android™ 11 or Later 1x USB-C® 2.0 (support data transfer and charging)• 1x Card slot• 1x Headphone / microphone combo jack (3.5mm)</p>				
6	Magiczna Podłoga Mobilna	1	Szt.	<p>Nowoczesne urządzenie multimedialne, które wyświetla obraz na podłożu. Składa się z projektora, systemu czujników ruchu, specjalnego oprogramowania oraz komputera, które zostały umieszczone w jednej obudowie. Wykorzystana technologia umożliwia poruszanie się po wyświetlanym obrazie, który reaguje na nasz ruch. Możliwość dołączenia W placówkach medycznych ma zastosowanie jako urządzenie, które przyspiesza proces rehabilitacji. Produkt w wersji mobilnej w zestawie Podstawa mobilna. Obraz wielkości 270 x 200 cm. W pakiecie minimum 210 gier w pakiecie podzielonych na 4 działy (EDU minimum 50 gier zgodnych z Podstawą programową Ministra Edukacji Narodowej, FUN minimum 50 gier, EKOLOGIA minimum 10 gier ANGIELSKI minimum 100 gier w pakiecie minimum 500 słówek jasność projektora minimum 3500 ANSI możliwość uzupełnienia zestawu o matę poliwinylową zgodną z wymiarami wyświetlanego obrazu, dodatkowe pakiety gier, pisaki (długi lub krótki). Możliwość po podłączeniu do internetu, skorzystania z opcji samego projektora co pozwala na odtworzenie przeglądarki Google i</p>				

				Youtube.				
7	Specjalistyczne oprogramowanie do magicznej Podłogi -Rewalidacja	1	Szt.	Pakiet gier rewalidacja i terapia do urządzenia z pkt. 6 zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie zaburzonych funkcji i rozwój percepcji. wspomaga koncentrację uwagi. Ułatwia pracę nauczycielowi Pakiet minimum 25 gier jest podzielony na 5 działów: 1. FUNKCJE WZROKOWE 2. PERCEPCJA SŁUCHOWA 3. ORIENTACJA PRZESTRZENNA I SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 4. KLASYFIKOWANIE I GRUPOWANIE 5. DOSKONALENIE CZYTANIA				
8	Laptop	3	Szt.	Parametry Minimalne Procesor: Intel Core i5-1235U Przekątna ekranu: 15,6" Typ ekranu: IPS Rozdzielczość: 1920 x 1080 (Full HD) Złącza i porty: Thunderbolt 4 - 1 szt. USB-C 3.2 Gen. 2 - 1 szt. USB 3.2 Gen. 1 - 1 szt. USB 3.2 Gen. 1 typu A - 2 szt. gniazdo jack gniazdo sieciowe (RJ45) - 1 szt. wejście HDMI - 1 szt. Łączność: Bluetooth 5.2 Wi-Fi 6E Pamięć RAM: 16 GB Pojemność dysku: 512 GB Rodzaj dysku: SSD System operacyjny: Windows 11 Pro (EDU) Kamera internetowa: tak Dźwięk: wbudowany mikrofon - tak Karta graficzna: Intel Iris Xe Pamięć karty graficznej: pamięć współdzielona Pojemność baterii: 3-komorowa Typ baterii: litowo-polimerowa Podświetlana klawiatura: tak Czytnik kart pamięci: tak Gwarancja: 36 miesięcy Waga: 1,7 kg Czytnik Linii Papilarnych – tak Aparat fotograficzny: Tak – 1080p Ilość rdzeni: 10-rdzeniowy Szybkość znamionowa: 3200 MHz Jasność obrazu: 300 cd/m2				

Łączne wynagrodzenie brutto za realizację zamówienia: zł.

Oświadczamy, że zapoznaliśmy się z Zapytaniem ofertowym i załącznikami stanowiącymi jego integralną część i nie wnosimy do nich zastrzeżeń oraz uzyskaliśmy niezbędne informacje do przygotowania oferty.

Oświadczamy, że spełniamy warunki udziału w postępowaniu dotyczące:

- a) posiadania uprawnień do wykonywania określonej działalności lub czynności, jeżeli przepisy prawa nakładają obowiązek ich posiadania
- b) posiadania wiedzy i doświadczenia.

- c) dysponowania odpowiednim potencjałem technicznym oraz osobami zdolnymi do wykonania zamówienia.
- d) sytuacji ekonomicznej i finansowej.

Oświadczamy, że Wykonawca nie jest powiązany z Zamawiającym osobowo lub kapitałowo.

Wszelką korespondencję w sprawie niniejszego postępowania należy kierować do:

Imię i Nazwisko

.....

Adres:

.....

Telefon/Fax:

.....

Adres e-mail:

.....

Załącznikami do niniejszego Formularza Ofertowego są:

-

-

-

Ofertę niniejszą składamy na** kolejno ponumerowanych stronach.

.....

(miejscowość, data)

.....

(podpis i pieczęć Wykonawcy)

* Niepotrzebne skreślić

** Wpisać liczbę stron