

**Opis Przedmiotu zamówienia****- Dostawa i instalacja sprzętu komputerowego, multimedialnego i edukacyjnego na potrzeby Zespołu Szkolno-Przedszkolnego w Szewcach**

1. Przedmiotem zamówienia dostawa wraz z montażem sprzętu multimedialnego na potrzeby Zespołu Szkolno-Przedszkolnego w Szewcach w tym:


Część 1 – Dostawa wraz z montażem sprzętu multimedialnego na potrzeby oddziałów wychowania przedszkolnego Zespołu Szkolno-Przedszkolnego w Szewcach: OWP Szewce i OWP Strzeszów


Część 2 – Dostawa wraz z montażem sprzętu multimedialnego i edukacyjnego na potrzeby Szkoły Podstawowej w Szewcach



2. Szczegółowy zakres zamówienia obejmuje:

Część 1 – Dostawa wraz z montażem sprzętu multimedialnego na potrzeby oddziałów wychowania przedszkolnego Zespołu Szkolno-Przedszkolnego w Szewcach: OWP Szewce i OWP Strzeszów.

**Zadanie realizowane w ramach projektu pn.: „Rozwój edukacji przedszkolnej w gminach Czernica, Długoleka, Oleśnica (gmina wiejska), Sobótka, Wisznia Mała, Zawonia i Żórawina”.**

	<b>Minimalne wymagania sprzętu</b>	
1	<b>Interaktywna podłoga – zestaw mobilny - 4 kpl.</b> Miejsce dostawy Szewce	
	Zintegrowana platforma multimedialna z komputerem, projektorem, interaktywnym ekranem, czujnikami ruchu, głośnikami.. Pakiet oprogramowania ze min. 120 aplikacjami, 40 piłek oraz kosz do ich przechowywania, 2 interaktywne pisaki z zapasowymi końcówkami. Pilot, klawiatura bezprzewodowa, myszka. Kabel zasilający i torba na akcesoria, bateria.	
•	Krótkoogniskowy projektor laserowy, krótkoogniskowy. Technologia LCD Żywotność lampy (tryb oszczędny) 30,000 h Jasność 4,000 ANSI lumens Kontrast 2500000:1 Rozdzielczość optyczna 1280 x 800 Informacje dodatkowe Wbudowany głośnik Komunikacja Wi-Fi Złącza RS-232, HDMI, VGA, USB 2.0 Moc lampy 190 W	
•	Wyświetlanie na różnych płaskich powierzchniach: ścianie i podłodze	
•	Wielkość obrazu: na ścianie do 226 cm szerokości, na podłodze do 185 cm szerokości.	

•	Mobilność dzięki wbudowanym kółkom.	
•	Dwa rodzaje interakcji: uderzenie (piłka) i pisanie/rysowanie (pisak interaktywny).	
•	Ultradźwiękowe czujniki i interaktywne pisaki.	
	<p>Interaktywne urządzenie pozwalające na wyświetlanie obrazu i interakcję zarówno w pionie, jak i poziomie. Spełnia ono funkcję zarówno magicznej ściany, jak i podłogi. Kompatybilność urządzenia i wbudowane kółka pozwalają na swobodę przemieszczania urządzenia interaktywnego pomiędzy pomieszczeniami</p> <p>Urządzenie można obsługiwać za pomocą piłeczek, pisaków, klawiatury i myszki. Pisaki interaktywne umożliwiają rysowanie, sterowanie grami i obsługę dowolnych aplikacji. Gry można również obsługiwać za pomocą piłek, rzucając je w wyświetlane na ekranie symbole i animacje. Dzięki tej funkcjonalności stanowi on także system interaktywnej rozrywki grupowej, łączący aktywność ruchową z wirtualną rzeczywistością..</p>	
<b>2</b>	<p><b>Interaktywna podłoga - zestaw stacjonarny 1 kpl.</b></p> <p><b>Miejsce dostawy: Strzeszów</b></p>	
	<p>Urządzenie do wyświetlania interaktywnej podłogi wyposażony w interaktywne menu. Może być obsługiwany przez nauczyciela na dwa sposoby: sterowanie urządzeniem przy użyciu pilota lub interaktywnie - ruchami rąk i nóg.</p> <p>Możliwość podłączenia do internetu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-kablowego poprzez gniazdo RJ- 45</li> <li>-radiowego WiFi poprzez dongle WiFi wkładany do portu USB (moduł WiFi w komplecie).</li> </ul> <p>Dołączenie zewnętrznego systemu nagłaśniającego -głośność 20 W.</p> <p>Dane techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sterowanie za pomocą pilota</li> <li>• wyposażony w czujniki ruchu</li> <li>• wbudowany projektor szerokokątny</li> <li>• wbudowany komputer z procesorem -dysk SSD</li> <li>• montażu sufitowy z możliwością regulacji 40-55 cm</li> <li>• nadaje się do jasnych, gładkich powierzchni</li> <li>• rozmiar pola gry na wysokości 3 m min. 2,2 x 3,5 m</li> <li>• waga 8,3 kg</li> <li>• rozdzielczość 1280 x800 px</li> <li>• jasność 3200 ANSI lumen</li> <li>• kontrast 13000:1</li> <li>• czujnik ruchu</li> <li>• zużycie energii max. 375 W</li> </ul> <p>W komplecie zestaw 100 gier i zabaw interaktywnych dla dzieci w wieku 3-6 lat.</p>	
<b>3</b>	<p>Pakiet do kodowania - przedszkole do nauki kodowania do zestawu interaktywnej podłogi – 1kpl.</p>	
	<p>Pakiety do nauki kodowania wspomagające nauczanie myślenia komputacyjnego (w tym programowania), które wykorzystuje interaktywną podłogę wraz z dedykowaną platformą.</p> <p>Pakiet składający się z obudowy metodycznej dla nauczyciela (program wraz ze scenariuszami zajęć) oraz z interaktywnych gier, zabaw i sytuacji edukacyjnych (wraz z dodatkową obudową dydaktyczną np. w formie Kart Pracy) nakierowanych na realizację</p>	

	<p>nowej podstawy programowej.</p> <p>Pakiety umożliwiają:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• naukę programowania poprzez zabawę i ruch</li> <li>• eksperymentowanie, poszukiwanie i rozwiązywanie problemów przez dzieci/uczniów</li> <li>• wykorzystanie różnorodnych zmysłów i stylów uczenia się</li> <li>• programowanie w parach, w grupie</li> <li>• naukę programowania na różnych urządzeniach</li> <li>• programowanie na różnych przedmiotach, korelowanie edukacji i przedmiotów</li> <li>• wykorzystanie i zarządzanie darmową platformą</li> <li>• programowanie „przedłużone”, czyli w trakcie zajęć świetlicowych i przerw międzylekcyjnych</li> <li>• poczucie sprawstwa u dzieci i uczniów</li> <li>• wykorzystanie bogatej obudowy dydaktycznej</li> </ul> <p>Pakiet metodyczno - dydaktyczny zawiera:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zestaw 4 gier, zabaw i sytuacji edukacyjnych przeznaczonych na interaktywną podłogę. Każda gra lub zabawa posiada trzy poziomy gry i zabawy w zestawie: „Kodowanie dźwiękiem”, „Dyrygent”, „Podobne czy różne”, „Rytmy i wzory”</li> <li>2. Program zajęć wspomagający nauczanie myślenia komputacyjnego w wychowaniu przedszkolnym</li> <li>3. Scenariusze zajęć do każdej gry lub zabawy, łącznie: 4 scenariusze zajęć do realizacji w procesie wychowawczo - dydaktycznym</li> <li>4. 3 Generyczne Karty Pracy do każdego scenariusza zajęć, łącznie 12 Kart Pracy</li> <li>4 karty z instrukcjami do gier</li> </ol>	
<b>4</b>	Pakiet gier do pracy z robotem na interaktywnej podłodze – 1 kpl.	
	<p>Zestaw 4 gier przeznaczony do pracy z Robotem ,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wiosenny piknik Robot wybiera się na piknik, ale najpierw musi zebrać wszystkie owoce, które wyspały się z koszyka. Pomożesz mu</li> <li>2. Owocowe zbiory Robot uwielbia owoce, pomóż mu zebrać ich jak największą ilość. Nie jest to łatwa sprawa, ponieważ smaka na nie mają też ogrodowe owady. Dasz radę</li> <li>3. Kolorowe kształty Uwielbiasz nowe technologie i czujesz w sobie duszę artysty Świetnie się składa! Z pomocą Robota zaprogramujesz dzieło sztuki! Gotowy do zabawy</li> <li>4. Wędrówka w nieznanie Zabierz Robot na wycieczkę- przemierzycie nieodkryte dotąd szlaki. Ważne jest, aby nie zboczyć z kursu. Steruj Robotem tak, aby nie zjechał ze ścieżki i dotarł do mety. Do dzieła!</li> </ol>	
<b>5</b>	Interaktywny robot – 1 kpl.	
	<p>Zestaw do kompleksowego rozwoju dzieci w wieku przedszkolnym. Robot jest idealnym narzędziem używanym na zajęciach przez cały okres edukacji przedszkolnej.</p> <p>Zestaw z robotem składa się z : Robota, maty edukacyjnej (litery, kolory, kształty), mata edukacyjna kratownica. Zestaw kształtuje:</p>	

	<p><u>Rozwój poznawczy</u> Zestaw pozwala na przeprowadzenie wielu atrakcyjnych zajęć, które wprowadzą najmłodszych w świat kolorów, liter, zwierząt oraz figur geometrycznych.</p> <p><u>Rozwój społeczny</u> Materiały dostępne w zestawie pozwalają na naukę przyjętych zachowań społecznych, konstruktywnego rozwiązywania konfliktów oraz reagowania na stresujące sytuacje.</p> <p><u>Rozwój emocjonalny</u> Zestaw wspiera rozwój emocjonalny poprzez doskonalenie umiejętności nazywania uczuć, przejawiania empatii oraz radzenia sobie z trudnymi emocjami.</p> <p><u>Rozwój fizyczny</u> Ćwiczenia w zestawie wspierają rozwój fizyczny poprzez gimnastykę, taniec, budowanie torów przeszkód oraz wiele innych aktywności. W zestawie nauczyciel znajdzie robota interaktywnego z min. 50 pomysłami na zajęcia oraz akcesoria niezbędne do przeprowadzenia zaplanowanych aktywności: dwie maty edukacyjne, kostkę edukacyjną, zestaw kart (A5) – min. 50szt. i pakiet fiszek, zestaw patyczków do liczenia – min. 300szt. i gumowych opasek na rękę -2 kolory po min. 26szt. Scenariusze uporządkowane są według kluczowych obszarów (poznawczy, społeczny, emocjonalny, fizyczny). Każdy scenariusz dostarcza nauczycielom szczegółowych wskazówek, jak przeprowadzić zajęcia. W zależności od ćwiczenia, dzieci lub nauczyciel sterują działaniami robota. Mogą wprawiać go w ruch (za pomocą joysticka, rysowania trasy i programowania z wykorzystaniem bloczków) lub odczytywać jego działania (zmiany koloru czułek i oczu, odtwarzane dźwięki). W niektórych aktywnościach dzieci mogą wchodzić w interakcję z robotem, np. aktywować jego działanie poprzez dotyk lub klaskanie. Do zestawu dołączony jest przewodnik dla nauczyciela, który przedstawia pierwsze kroki korzystania z robota oraz szczegółowo omawia, jak korzystać z akcesoriów i aplikacji.</p>	
--	---	--

Część 2 – Dostawa i wraz z montażem sprzęt multimedialnego i edukacyjnego na potrzeby Szkoły Podstawowej w Szewcach

**Zadanie realizowane w ramach projektu pn.: „Nowoczesna Edukacja w gm. Wisznia Mała”.**

	<b>Minimalne wymagania sprzętu</b>
--	------------------------------------

1.	Wirtualne laboratorium przedmiotowego -1 zestaw (4 szt.) <b>Miejsce dostawy: Szewce</b>
	<p>Nowatorskie podejście do nauczania z wykorzystaniem okularów do wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości. System został zaprojektowany tak aby w pełni zaangażować uczniów w kreatywne i ekscytujące nauczanie. Wizualizacje miejsc w trybie 360°, trójwymiarowe obiekty i złożone struktury na wyciągnięcie ręki to wszystko przenosi lekcje w zupełnie inny wymiar. Zestaw posiada intuicyjny interfejs oraz łatwy dostęp do treści edukacyjnych zlokalizowanych na portalu dla nauczycieli. Okulary posiadają możliwość zakładania na okulary korekcyjne.</p> <p><b>SPECYFIKACJA TECHNICZNA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wyświetlacz 5,5" HD 2K o rozdzielczości 2560 x 1440</li> <li>- Ośmiordzeniowy procesor Qualcomm Snapdragon XR1 lub równoważny obsługujący rozdzielczość wideo UltraHD 4K przy 30 klatkach na sekundę, obsługujący szereg opcji wyświetlania, w tym kompozycje przyspieszane sprzętowo, nakładki 3D i obsługę wiodących interfejsów API graficznych, w tym OpenGL, OpenCL i Vulkan</li> <li>- ładowanie / wejście USB-C dla kontrolera ręcznego</li> <li>- Soczewka Fresnela / soczewka asferyczna 100 stopni FOV</li> <li>- Polimerowa bateria litowo-jonowa min. 4000 mAh</li> <li>- Przedni aparat min. 13 Mpx z autofokusem</li> <li>- Mocowanie na głowę z regulacją w 3 kierunkach za pomocą podwójnych pasków z tyłu</li> <li>- Min. 5,5-calowy szybki wyświetlacz o wysokiej rozdzielczości 2560 x 1440</li> <li>- Min. 3 GB DDR RAM i min. 64 GB wewnętrznej pamięci masowej</li> <li>- Zintegrowane podwójne głośniki,</li> </ul>



	<p>- 802.11 a/b/g/n Dual Band WiFi 2.4/5Ghz + Bluetooth 4.2</p> <p>Zestaw w twardej walizce. Zintegrowany hub ładujący USB wraz z aktywnymi wentylatorami chłodzącymi zapewnia bezpieczne zamknięcie i jednoczesne ładowanie zestawów, bez obawy o przegrzanie.</p> <p>Zestaw wraz z przewodowym kontrolerem ręcznym obsługującym otwarte światy. Kontroler ma trzy przyciski użytkowe oraz centralny joystick. W zestawie łącznie znajdują się 4 kontrolery oraz cztery kości rzeczywistości mieszanej.</p> <p>Przenośne, wzmocnione etui do przechowywania i ładowania.</p> <p>Bezpłatny dostęp w okresie gwarancji do portalu dla nauczycieli zawierającego min. 14 modułów dydaktycznych takich jak: biologia, chemia, fizyka, geografia, historia, matematyka, sztuka, muzyka, religia, wf, technologia. łącznie co najmniej 1000 gotowych do wykorzystania na lekcji materiałów zawierających wizualizacje miejsc w trybie 360°, trójwymiarowe obiekty i złożone struktury na wyciągnięcie ręki.</p>	
--	--	--

### 3. Przedmiot zamówienia według kodu CPV:

32322000-6 – Sprzęt multimedialny do nauki

### 4. Miejsce dostawy

- Szkoła Podstawowa im. Młodych Bohaterów w Szewcach, 55-114 Wisznia Mała, Szewce ul. Strzeszowska 7 (Szewce),
- Przedszkole Publiczne w Strzeszowie, 55-114 Wisznia Mała, Strzeszów ul. Lipowa 35 (Strzeszów).

### UWAGA

Zamawiający informuje, że placówki wymienione w powyższym zamówieniu są placówkami oświatowymi prowadzonymi przez: Gminę Wisznia Mała oraz przedmiotowy sprzęt jest związane z realizowaną przez daną placówkę działalnością dydaktyczną.

5. Minimalny okres gwarancji: 36 miesięcy

6. Termin realizacji: do 30 dni od dnia podpisania umowy.

.

.