Załącznik 1.9

(nazwa i adres firmy uczestniczącej w postępowaniu)

**Dokument potwierdzający, że oferowane produkty spełniają wymagania zawarte w SWZ zamówienia Or.272.20.2021**

Należy wpisać parametry oferowanego produktu

Dokument jest integralną częścią oferty.

**Część IX: Pomoce dydaktyczne do nauki kodowania i robotyki – 3 rodzaje**

- podać producenta i typ, model

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Lp. | Nazwa | Wymagane minimalne parametry techniczne | Parametry oferowanego produktu (nazwa producenta, typ, model): |
| 1. | Pomoce dydaktyczne do nauki kodowania i robotyki | * 1. Zestaw do nauki podstaw programowania, mechatroniki oraz elektroniki z elementami robotyki w modelu STEAM, rozwijający umiejętności analitycznego i logicznego myślenia, uczący współpracy i umiejętności rozwiązywania skomplikowanych, praktycznych problemów w otoczeniu człowieka, rozwijający intuicję algorytmiczną- 5 sztuk. Zestaw powinien zawierać:  1. aplikacje do nauki programowania pracującą pod kontrolą systemu Windows zarówno w trybie online jak i offline, z możliwością instalacji na co najmniej 2 urządzeniach, pozwalającą na budowane programów w środowisku wizualnym, i jak i tekstowym z dostępem do minimum 20 lekcji w aplikacji w formie kursu i co najmniej 8 zadań w formule mini projektów. Aplikacja musi posiadać możliwość komunikacji z mikrokontrolerem oraz sprawdzenia poprawności zapisanego programu, 2. moduły elektroniczne i elementy montażowe, w skład których wchodzić powinna płytka programowalna Arduino Uno Rev 3 lub Genuino 101, nakładka rozszerzająca z wyświetlaczem OLED, minimum 3 złącza analogowe, minimum 8 złącz cyfrowych, złącze serwomechanizmu, złącze czujnika odległości, minimum 3 złącza I2C, 3. minimum 3 diody, buzzer (głośniczek), czujnik światła, czujnik temperatury, przycisk/włącznik, joystick, czujnik obrotu, serwomechanizm typu micro z modułem posiadającym własny stabilizator napięcia oraz zintegrowanym złączem minimum 10-pinowym, montaż kompatybilny z płytką Arduino Uno oraz Genuino 101, 4. elementy montażowe i podłączeniowe, w skład których musi wchodzić przynajmniej plastykowa plansza do mocowania modułów, 5. elektronicznych i mikrokontrolera, co najmniej 11 plastykowych elementów łączących (złączek) dostosowanych do modułów elektronicznych będących częściami zestawu oraz klocków LEGO, kabel USB do połączenia zestawu z komputerem, minimum 10 kabelków do podłączenia modułów cyfrowych i analogowych, adapter na baterie AA do zasilania zestawu, minimum 8 nakładek tematycznych kompatybilnych z aplikacją komputerową.    1. Zestawy do nauki kodowania wykorzystujących STEM – sztuk 3   Zestaw do edukacji służący rozwijaniu kompetencji społeczno-emocjonalnych, w skład którego powinien wchodzić:   1. robot edukacyjny posiadający następujące funkcje i podzespoły  * wykrywanie przeszkód, pomiar odległości, * czujnik światła, * czujnik dźwięku * czujnik dotyku, * czujnik kontrastu podłoża, * akcelerometr, * głośnik, * minimum dwie diody led RGB (wielokolorowe), * silniki umożliwiające poruszanie się robota w dowolnym kierunku po płaszczyźnie, * wytrzymała konstrukcja, zwarta i zamknięta obudowa, nie wymagająca montażu, * bez modułowych elementów, * sterowanie manualne ( wirtualny joystick), możliwość prostego programowania (np. z wykorzystaniem graficznych języków programowania takich jak Scratch), * kabel zasilający ( złącze micro USB), wbudowana bateria (akumulator) pozwalająca na przynajmniej 6h pracy, komunikacja IR, komunikacja Bluetooth, (wymagana wersja 4.0 lub nowsza); sterowanie zdalne za pomocą urządzenia mobilnego oraz komputera, * instrukcja w języku polskim, materiały edukacyjne w języku polskim, scenariusze zajęć z obotami do pracy grupowej w języku polskim, aplikacja sterująca w języku polskim, zgodna z systemem operacyjnym Windows, MacOS, Android oraz iOS.  1. materiały edukacyjne w języku polskim, do wykorzystania przez nauczycieli w ramach zajęć. - karty ćwiczeń – co najmniej 50 ćwiczeń wspierających rozwój uczniów w różnych obszarach takich jak: samoświadomość, radzenie sobie z emocjami, umiejętność budowania relacji, świadomość społeczna oraz podejmowanie odpowiedzialnych decyzji; umożliwiające pracę grupową oraz indywidualną, fiszki edukacyjne dotyczące merytoryki z reprezentacją graficzną emocji, sytuacji i postaw społecznych oraz metod zarządzania stresem 2. maty edukacyjne – co najmniej jedna dwustronna mata umożliwiająca prowadzenie zajęć storytelling'owych oraz dowolnych zajęć z wykorzystaniem robota.    1. Dostawa interdyscyplinarnego laboratorium STEAM do prowadzenia zajęć szkolnych w szkole podstawowej i liceum – 1 sztuka, z takich przedmiotów jak: matematyka, fizyka, przyroda, biologia, geografia, chemia, technika czy informatyka oraz przeprowadzenie kompleksowego wdrożenia kadry pedagogicznej w realizację lekcji z wykorzystaniem laboratorium. Laboratorium winno umożliwiać prowadzenie zajęć szkolnych w formule hybrydowej t. j. zarówno w klasie jak i zdalnie.   Laboratorium edukacyjne STEAM musi zawierać gotowe, zgodne z podstawą programową, scenariusze zajęć lekcyjnych w języku polskim (minimum 10 scenariuszy dla każdego z przedmiotów) wzbogacone o materiały dla ucznia ( karty pracy) i nauczyciela (konspekt lekcji, prezentacje multimedialne) oraz dodatkowo realizujące zagadnienia związane z drukiem 3D, modelowanie 3D, robotyką i programowaniem. Scenariusze lekcji winny być umieszczone na platformie umożliwiającej nauczycielom dostęp w przyjaznej formie i wyłącznie z poziomu przeglądarki internetowej. Pliki zamieszczone w scenariuszach winny być możliwe łatwo do pobrania na lokalny komputer nauczyciela w ogólnie znanych formatach.  Scenariusze lekcji realizowane w ramach laboratorium edukacyjnego STEAM winny obejmować:   1. rozwój kreatywności , krytycznego myślenia ukierunkowane na rozwiązywanie problemów i przełożenie zdobytej wiedzy na praktykę wśród uczniów, 2. rozwój kompetencji i umiejętności praktycznych niezbędnych na przyszłym rynku pracy wśród uczniów, 3. wsparcie rozwoju zdolności społecznych i kompetencji miękkich uczniów, 4. rozwój kompetencji cyfrowych kadry nauczycielskiej, 5. wykształcenie nauczycieli w kierunku łatwego przekazywania uczniom wiedzy przy wykorzystaniu metodologii STEAM, 6. podnoszenie kompetencji metodologicznych kadry nauczycielskiej 7. umożliwienie realizacji powyższych również w warunkach edukacji hybrydowej i zdalnej.   Laboratorium edukacyjne STEAM winno zawierać elementy sprzętowe i oprogramowanie niezbędne do realizacji wskazanych celów. Liczba sprzętu musi umożliwiać pracę uczniom w min. 10 zespołach składających się z nie więcej niż 3 uczniów w jednym.  Elementy sprzętowe mają umożliwiać:   1. realizację zajęć w ramach scenariuszy wskazanych powyżej, 2. pracę z drukiem 3D: drukowanie 3D przy pomocy programów do modelowania 3D lub korzystając ze zintegrowanej z drukarką bazy modeli 3D, 3. pracę z elementami konstrukcyjnymi składających się z możliwych do wydrukowania na drukarce 3d klocków wraz z dedykowaną programowalną elektroniką, która umożliwia konstruowanie edukacyjnych robotów 3D wraz z możliwością programowania zarówno przez aplikację mobilną jak i przez aplikację na PC, w różnych językach programowania ( m. in. microPython, C++) oraz systemem bloczkowym, 4. dostęp do całego oprogramowania, z pominięciem aplikacji do programowania, z poziomu przeglądarki internetowej.   Laboratorium edukacyjne STEAM winno posiadać znak bezpieczeństwa CE, a producent normę ISO9001 potwierdzoną pisemnym certyfikatem. |  |