

MBP.06.2020

ZAPYTANIE OFERTOWE

1. Zamawiający:

**Miejska Biblioteka Publiczna
ul. Tadeusza Kościuszki 4
58-400 Kamienna Góra**

zaprasza do złożenia ofert na:

**Zakup i dostawę sprzętu multimedialnego na potrzeby Miejskiej Biblioteki Publicznej w Kamiennej Górze –
w ramach projektu Interaktywna Biblioteka**

2. Przedmiot zamówienia:

Przedmiotem zamówienia jest zakup i dostawa sprzętu multimedialnego na potrzeby Miejskiej Biblioteki Publicznej w Kamiennej Górze – w ramach projektu Interaktywna Biblioteka.

Wykaz sprzętu multimedialnego stanowi załącznik nr 3 (Opis przedmiotu zamówienia).

Kod CPV: 30236000-2 Różny sprzęt komputerowy

3. Termin realizacji zamówienia: **do 14 dni od dnia podpisania umowy.**

4. Kryterium wyboru oferty najkorzystniejszej:

Cena brutto oferty – znaczenie **100%**

5. Warunki płatności: **30 dni** od otrzymania faktury.

6. Ofertę należy złożyć w terminie do dnia: **2 grudnia 2020 roku.**

7. Osoba upoważniona do kontaktu z Wykonawcami: Dorota Bocheńska, tel. 507 100 231.

8. Załączniki do niniejszego zapytania:

Załącznik nr 1 – Wzór umowy

Załącznik nr 2 – Formularz oferty

Załącznik nr 3 – Opis przedmiotu zamówienia

Z poważaniem:
Dyrektor
Miejskiej Biblioteki Publicznej
/-/ Dorota Bocheńska

Mając na uwadze wejście w życie w dniu 25 maja 2018 roku Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (zwanego dalej „RODO”) informujemy o zasadach przetwarzania Państwa danych osobowych.

Klauzula informacyjna (zgodnie z art. 13 i 14 RODO) dotycząca przetwarzania danych osobowych w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Kamiennej Górze

TOŻSAMOŚĆ ADMINISTRATORA	Administratorem danych osobowych przetwarzanych w Miejskiej Bibliotece Publicznej jest Miejska Biblioteka Publiczna reprezentowana przez Dyrektora Biblioteki z siedzibą w Kamiennej Górze (58-400) przy ul. Tadeusza Kościuszki 4.
DANE KONTAKTOWE ADMINISTRATORA	Z administratorem można się skontaktować poprzez adres email mbp.kamgora@gmail.com lub pisemnie na adres siedziby Administratora.
DANE KONTAKTOWE INSPEKTORA OCHRONY DANYCH	Administrator wyznaczył inspektora ochrony danych, z którym można się skontaktować poprzez email mbp.kamgora@gmail.com , lub pisemnie na adres siedziby Administratora. Z inspektorem ochrony danych można się kontaktować we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych.
CELE PRZETWARZANIA I PODSTAWA PRAWNA	Zgodnie z ustawą z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym do zakresu działania gminy należą wszystkie sprawy publiczne o znaczeniu lokalnym, niezastrzeżone ustawami na rzecz innych podmiotów. Dane osobowe są przetwarzane w celu realizacji obowiązków wynikających z przepisów prawa oraz obowiązków i zadań zleconych przez instytucje nadrzędne wobec gminy. Administrator przetwarza dane osobowe w ściśle określonym, minimalnym zakresie niezbędnym do osiągnięcia celu, o którym mowa powyżej.
ODBIORCY DANYCH	W szczególnych sytuacjach Administrator może przekazać/powierzyć Państwa dane innym podmiotom. Podstawą przekazania/powierzenia danych są przepisy prawa (np. wymiar sprawiedliwości, administracja skarbową, instytucje związane z obsługą szeroko pojętych funduszy unijnych, podmioty związane z obsługą sfery socjalnej - ZUS, PFRON) lub właściwie skonstruowane, zapewniające bezpieczeństwo danym osobowym, umowy powierzenia danych do przetwarzania (np. z podmiotami sektora teleinformatycznego i telekomunikacyjnego).
PRZEKAZANIE DANYCH OSOBOWYCH DO PAŃSTWA TRZECIEGO LUB ORGANIZACJI MIĘDZYNARODOWEJ	W szczególnych sytuacjach Administrator może przekazać Państwa dane do państw trzecich na podstawie umów międzynarodowych, których stroną jest Rzeczpospolita Polska.
OKRES PRZECHOWYWANIA DANYCH	Dane osobowe przetwarzane przez Administratora przechowywane będą przez okres niezbędny do realizacji celu dla jakiego zostały zebrane zgodnie z ustawami szczegółowymi oraz zgodnie z przepisami ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach, a także Rozporządzenia Prezesa Rady Ministrów z dnia 18 stycznia 2011 r. w sprawie instrukcji kancelaryjnej, jednolitych rzeczowych wykazów akt oraz instrukcji w sprawie organizacji i zakresu działania archiwów zakładowych.
PRAWA PODMIOTÓW DANYCH	Każda osoba, z wyjątkami zastrzeżonymi przepisami prawa, ma możliwość dostępu do danych osobowych jej dotyczących, żądania ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
PRAWO WNIESIENIA SKARGI DO ORGANU NADZORCZEGO	Każdej osobie przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego na niezgodne z RODO przetwarzanie jej danych osobowych przez Administratora. Organem nadzorczym jest Urząd Ochrony Danych Osobowych z siedzibą w Warszawie (00-193) przy ul. Stawki 2.
INFORMACJA O DOWOLNOŚCI LUB OBOWIĄZKU PODANIA DANYCH	W zależności od sfery, w której przetwarzane są dane osobowe przez Administratora ich podanie jest wymogiem ustawowym lub umownym. W szczególnych przypadkach ich podanie jest warunkiem zawarcia umowy. Podanie danych niezbędnych do wystawienia faktury jest obowiązkiem ustawowym i wynika z ustawy o podatku od towarów i usług. Szczegółowych informacji dotyczących podstawy przetwarzania danych osobowych i ewentualnego obowiązku lub dobrowolności ich podania oraz potencjalnych konsekwencji niepodania danych udziela Miejska Biblioteka Publiczna.

UMOWA Nr MBP/...../2020

W dniu 2020 r. w Kamiennej Górze, pomiędzy:

Miejską Biblioteką Publiczną, z siedzibą: ul. Tadeusza Kościuszki 4, 58-400 Kamienna Góra, NIP: 6141047001

reprezentowaną przez:

Dorotę Bocheńską – Dyrektora Miejskiej Biblioteki Publicznej

zwaną w dalszej części umowy **Zamawiającym**

a

..... (nazwa i adres podmiotu gospodarczego)

zwanym w dalszej części umowy **Wykonawcą**, reprezentowanym przez właściciela, upoważnionego (ych) przedstawiciela (i) - (niepotrzebne skreślić):

1.

2.

w rezultacie dokonania wyboru oferty w zapytaniu ofertowym, została zawarta umowa o następującej treści:

§ 1

1. Przedmiotem niniejszej umowy jest zakup i dostawa sprzętu multimedialnego na potrzeby Miejskiej Biblioteki Publicznej w Kamiennej Górze – w ramach projektu Interaktywna Biblioteka wymienionego w ofercie Wykonawcy (Załącznik nr 1 do niniejszej umowy), zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia (Załącznik nr 2 do niniejszej umowy).
2. Wykonawca oświadcza, że przedmiot umowy jest fabrycznie nowy, nieużywany oraz nieeksploatowany na wystawach lub imprezach targowych, sprawny technicznie, bezpieczny, kompletny i gotowy do pracy, a także spełnia wymagania techniczno – funkcjonalne wyszczególnione w opisie przedmiotu zamówienia.

§ 2

Wykonanie umowy nastąpi w terminie maksymalnie do 14 dni od daty zawarcia niniejszej umowy tj. do dnia

§ 3

1. Przedmiot umowy określony w § 1 ust. 1 Wykonawca zobowiązuje się dostarczyć na swój koszt i ryzyko na adres: Miejska Biblioteka Publiczna, Filia nr 2, ul. Słowackiego 40, 58-400 Kamienna Góra.
2. Dostawa przedmiotu umowy obejmuje: transport do Zamawiającego, załadunek oraz rozładunek i wniesienie do pomieszczeń wyznaczonych przez Zamawiającego oraz montaż i przeszkolenie z obsługi.
3. Wykonawca ubezpieczy przedmiot umowy do momentu przejęcia go przez Zamawiającego.
4. Wykonawca ponosi odpowiedzialność za wszystkie uszkodzenia sprzętu, o którym mowa w § 1 wynikłe w trakcie transportu.
5. Do urządzeń stanowiących przedmiot umowy Wykonawca dołączy instrukcje obsługi w języku polskim lub angielskim, karty gwarancyjne, licencje, deklaracje, certyfikaty i wszystkie inne dokumenty niezbędne do prawidłowej eksploatacji urządzeń w miejscu pracy.
6. Wykonawca zgłosi przedstawicielowi Zamawiającego gotowość dostarczenia sprzętu z co najmniej dwudniowym wyprzedzeniem, podając proponowaną datę jego dostarczenia.
7. Ilościowego i technicznego odbioru przedmiotu umowy dokona upoważniony przedstawiciel Zamawiającego.
8. Odbiór przedmiotu umowy zostanie potwierdzony protokołem, podpisanym przez przedstawicieli każdej ze stron.
9. Jeżeli w trakcie odbioru zostaną stwierdzone wady nadające się do usunięcia, Zamawiający odmówi przyjęcia dostawy do czasu usunięcia wady przez Wykonawcę.

10. Braki ilościowe lub wady jakościowe stwierdzone w dostawie Zamawiający reklamuje w ciągu 5 dni roboczych od ich stwierdzenia. Wykonawca zobowiązuje się na własny koszt do uzupełnienia braków lub usunięcia wad niezwłocznie, nie później jednak niż w terminie 5 dni roboczych, licząc od daty otrzymania wezwania.

§ 4

1. Wykonawca zobowiązuje się do dostarczenia przedmiotu umowy po cenie wymienionej w formularzu ofertowym złożonym przez Wykonawcę w zapytaniu ofertowym.
2. Wartość brutto przedmiotu umowy wynosi: zł (słownie zł:), w tym % podatku VAT i płatne będzie przelewem na konto Wykonawcy.
3. Wynagrodzenie Wykonawcy, określone w ust. 2 obejmuje wszystkie koszty, opłaty i podatki związane z zakupem i dostawą przedmiotu umowy w miejsce wskazane przez Zamawiającego.

§ 5

1. Podstawę do zapłaty wynagrodzenia za przedmiot umowy będzie stanowiła faktura wystawiona na podstawie protokołu odbioru podpisanego bez zastrzeżeń.
2. Zapłata nastąpi w formie przelewu na rachunek wskazany na fakturze w terminie 30 dni od daty otrzymania przez Zamawiającego prawidłowo wystawionej faktury, z wyjątkiem sytuacji przewidzianej w §3 ust. 9 i ust. 10, gdzie 30 - dniowy termin płatności liczony będzie od daty prawidłowego wykonania dostawy poprzez dostarczenie całego asortymentu wolnego od wad.
3. Za datę zapłaty przyjmuje się datę obciążenia rachunku bankowego Zamawiającego. Termin uważa się za zachowany, jeżeli obciążenie rachunku bankowego Zamawiającego nastąpi najpóźniej w ostatnim dniu terminu płatności.
4. Wykonawca nie może przenieść wierzytelności wynikającej z umowy na rzecz osoby trzeciej bez pisemnej zgody Zamawiającego. Treść dokumentów dotyczących przenoszonej wierzytelności nie może stać w sprzeczności z postanowieniami niniejszej umowy.
5. Wykonawca nie może bez pisemnej zgody Zamawiającego powierzyć podmiotowi trzeciemu wykonania zobowiązań wynikających z niniejszej umowy.

§ 6

1. W przypadku niewykonania lub nienależytego wykonania umowy Wykonawca zapłaci Zamawiającemu karę umowną w wysokości 10% łącznej wartości brutto, o której mowa w § 4 ust. 2.
2. Wykonawca zapłaci Zamawiającemu karę umowną w wysokości 0,2% łącznej wartości brutto określonej w § 4 ust. 2 za przedmiot umowy za każdy dzień zwłoki w jego dostawie lub zwłoki w usunięciu wad.
3. Wykonawca zapłaci Zamawiającemu karę umowną w wysokości 10% łącznej wartości brutto określonej w § 4 ust. 2 z tytułu odstąpienia Zamawiającego od umowy z powodu okoliczności, za które odpowiada Wykonawca.
4. Zamawiający zastrzega sobie prawo dochodzenia odszkodowania uzupełniającego do wysokości faktycznie poniesionej szkody, niezależnie od kar umownych.
5. Zamawiający ma prawo potrącenia kar umownych z należnego Wykonawcy wynagrodzenia, po uprzednim wystawieniu noty obciążeniowej.
6. Wykonawca wyraża zgodę na potrącenie kar umownych z przysługującego mu wynagrodzenia.

§ 7

1. Oprócz przyczyn wynikających z obowiązujących przepisów, Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy, gdy:
 - 1.1. Nastąpi znaczne pogorszenie sytuacji finansowej wykonawcy, szczególnie w razie powzięcia wiadomości o wszczęciu postępowania egzekucyjnego wobec majątku Wykonawcy;
 - 1.2. Wykonawca wykonuje umowę niezgodnie z jej warunkami, w szczególności nie zachowuje właściwej jakości oraz terminów określonych w § 2 oraz w § 3 niniejszej umowy;
 - 1.3. Wystąpiła okoliczność powodująca, że wykonanie umowy nie leży w interesie publicznym, w takim przypadku Wykonawca uprawniony jest do otrzymania zapłaty za wykonaną część umowy.
2. Odstąpienie następuje z chwilą pisemnego zawiadomienia o przyczynie odstąpienia od umowy. Oświadczenie o odstąpieniu od umowy może zostać złożone w terminie 30 dni od dnia powzięcia wiadomości o przyczynie odstąpienia.
3. W przypadku stwierdzenia dostaw wadliwie wykonanych, kosztami niezbędnymi do prawidłowego zrealizowania dostaw obciążony zostanie Wykonawca, z którym rozwiązano umowę poprzez odstąpienie.
4. Odstąpienie od umowy nie pozbawia Zamawiającego prawa do żądania kar umownych.

§ 8

Na dostarczone poszczególne urządzenia Wykonawca udziela minimalnej gwarancji producenta urządzeń określonej przez Zamawiającego w zapytaniu ofertowym, liczony od dnia odbioru przedmiotu umowy, potwierzonego protokołem odbioru bez zastrzeżeń.

§ 9

1. Zamawiający zastrzega sobie prawo zmiany postanowień umowy w przypadku:
 - 1.1. Aktualizacji rozwiązań ze względu na postęp techniczny lub technologiczny (np. wycofanie z obrotu urządzeń lub podzespołów), zmiana nie może spowodować podwyższenia ceny oraz obniżenia parametrów technicznych, jakościowych i innych wynikających z oferty, na podstawie której dokonany był wybór Wykonawcy;
 - 1.2. Gdy nastąpi zmiana powszechnie obowiązujących przepisów prawa w zakresie mającym wpływ na realizację umowy, w tym zmiana stawki podatku od towarów i usług na asortyment stanowiący przedmiot umowy.
2. Zmiany umowy mogą nastąpić wyłącznie w formie pisemnego aneksu pod rygorem nieważności za zgodą obu stron.
3. Strona występująca o zmianę postanowień umowy zobowiązana jest do udokumentowania zaistnienia okoliczności, o których mowa w ust. 1.
4. Wniosek o zmianę postanowień umowy musi być wyrażony na piśmie.

§ 10

1. Spory mogące wyniknąć w związku z wykonywaniem przedmiotu umowy strony zobowiązują się przede wszystkim załatwić polubownie, a nie dające się usunąć wątpliwości poddają pod rozstrzygnięcie właściwego dla Zamawiającego sądu powszechnego.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszą umową stosuje się odpowiednie przepisy Kodeksu Cywilnego.

§ 11

Umowę niniejszą sporządzono w czterech jednobrzmiących egzemplarzach, z czego trzy otrzymuje Zamawiający, a jeden Wykonawca.

Integralną część umowy stanowią załączniki:

- 1) Oferta Wykonawcy
- 2) Opis przedmiotu zamówienia

WYKONAWCA

ZAMAWIAJĄCY

Nazwa Wykonawcy:

Adres Wykonawcy:

Numer telefonu / faksu

E-mail:

NIP i Regon:

Numer rachunku bankowego:

Miejska Biblioteka Publiczna
ul. Tadeusza Kościuszki 4
58-400 Kamienna Góra

OFERTA

Odpowiadając na zapytanie ofertowe na: **Zakup i dostawę sprzętu multimedialnego na potrzeby Miejskiej Biblioteki Publicznej w Kamiennej Górze – w ramach projektu Interaktywna Biblioteka**

OFERUJEMY:

1. Wykonanie przedmiotu zamówienia za cenę brutto zł (słownie zł:), w tym % VAT. Cena została ustalona w oparciu o poniższą kalkulację:

I.p.	Przedmiot	Producent, model, rok produkcji	Ilość	Cena jedn. brutto	Wartość brutto (kol. 4x5)
1	2	3	4	5	6
1	Urządzenie typu MAGICZNA ŚCIANA	2 szt.
2	Zestaw do karaoke	2 szt.
3	Operacje myślowne na MAGICZNA ŚCIANĘ	2 szt.
4	Zestaw klocków edukacyjnych wraz z oprogramowaniem	1 szt.

5	Zaawansowany zestaw klocków edukacyjnych wraz z oprogramowaniem	1 szt.
6	Drukarka 3D	1 szt.
7	Długopisy 3D	1 szt.
Cena brutto ogółem:				

2. Oświadczamy, że zapoznaliśmy się ze szczegółowymi warunkami realizacji zamówienia oraz projektem umowy i nie wnosimy do nich zastrzeżeń.
3. Przyjmujemy termin realizacji zamówienia: **do 14 dni od dnia podpisania umowy.**
4. Na dostarczony sprzęt udzielamy gwarancji wynoszącej **lata** (minimum 2 lata).
5. Wyrażamy zgodę na warunki płatności wynoszące: **30 dni od daty otrzymania faktury przez Zamawiającego.**
6. Oświadczamy, że wypełniliśmy obowiązki informacyjne przewidziane w art. 13 lub art. 14 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016, str. 1) wobec osób fizycznych, od których dane osobowe bezpośrednio lub pośrednio pozyskaliśmy w celu ubiegania się o udzielenie zamówienia w trybie zapytania ofertowego:

TAK ^{*)}
NIE ^{*)}

**) W przypadku, gdy Wykonawca nie przekazuje danych osobowych innych niż bezpośrednio jego dotyczących lub zachodzi wyłączenie stosowania obowiązku informacyjnego, stosownie do art. 13 ust. 4 lub art. 14 ust. 5 RODO w treści oświadczenia należy wskazać powyżej: NIE*

.....
(miejsowość, data)

.....
(podpis wykonawcy lub osoby upoważnionej)

Opis przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest zakup i dostawa sprzętu multimedialnego na potrzeby Miejskiej Biblioteki Publicznej w Kamiennej Górze - w ramach projektu Interaktywna Biblioteka.

Oferowany towar ma być fabrycznie nowy, nieużywany oraz nieeksponowany na wystawach lub imprezach targowych, sprawny technicznie, bezpieczny, kompletny i gotowy do pracy a także musi spełniać wymagania techniczno – funkcjonalne wyszczególnione w opisie przedmiotu zamówienia.

Wykonawca zobowiązany będzie dostarczyć na swój koszt i ryzyko przedmiot zamówienia do siedziby Zamawiającego: Miejska Biblioteka Publiczna, Filia nr 2, ul. Słowackiego 40, 58-400 Kamienna Góra.

Dostawa przedmiotu zamówienia obejmuje: transport do Zamawiającego, załadunek oraz rozładunek i wniesienie do pomieszczeń wyznaczonych przez Zamawiającego oraz jego montaż i przeszkolenie z obsługi.

Zamawiający wymaga, aby Wykonawca na poszczególne urządzenia udzielił gwarancji producenta wynoszącej minimum 2 lata.

Wykaz sprzętu i urządzeń:

Lp.	Nazwa sprzętu/urządzenia	Ilość	Opis produktu
1	Urządzenie typu Magiczna ściana	2	<p>Magiczna ściana to jedyna w swoim rodzaju wielofunkcyjna tablica multimedialna.</p> <p>W skład urządzenia Magiczna Ściana wchodzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobilny, składany ekran, • Projektor ultrakrótkoogniskowy 680 o jasności 3500 AL. (współczynnik kontrastu 14 000:1, obraz o przekątnej do 93 cali, technologia 3LCD, rozdzielczość XGA, 1024 x 768, współczynnik proporcji obrazu 4:3), • Wysięgnik projektora, • Wbudowane nagłośnienie – dwa szerokopasmowe głośniki, • Wbudowany komputer (z łącznością Wi-Fi i systemem Windows), • Zestaw precyzyjnych czujników lokalizujących uderzenia piłek jak i położenie pisaka interaktywnego, • Klawiatura bezprzewodowa wraz z touchpadem, • Zestaw piłek wraz z pojemnikiem, • Pisak interaktywny wraz z uchwytem, • Zewnętrzny port USB umożliwiający podłączenie urządzeń typu pendrive <p>Przybliżone wymiary konstrukcji po złożeniu 180×60×225 cm</p> <p>W skład dostarczanego wraz z Magiczną ścianą oprogramowania wchodzi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oprogramowanie do nauki programowania, • Zestaw 4 gier logicznych, • Zestaw 20 quizów edukacyjnych,

			<ul style="list-style-type: none"> • Zestaw 17 gier zręcznościowych, • Zestaw 5 gier sportowych, • Zestaw wbudowanego oprogramowania w platformie Windows (przeglądarka internetowa, odtwarzacze audio i wideo, manager plików itp), <p>Magiczna Ściana musi posiadać możliwość rozbudowywania jej o nowe funkcjonalności np. o oprogramowanie edukacyjne, zestaw do karaoke, itp.</p>
2	Zestaw do karaoke	2	<p>Mikrofonowy system bezprzewodowy (dedykowany do Magicznej ściany).</p> <p>Dwukanałowy odbiornik bezprzewodowy wraz z dwoma mikrofonami doręcznymi.</p> <p>System pracujący na częstotliwościach 200.175MHz/201.400MHz.</p>
3	Operacje myślowe na Magiczną ścianę	2	<p>Program przeznaczony dla dzieci w wieku od 5 do 8 lat.</p> <p>Program obejmujący ćwiczenia i zadania, które pozwalają dziecku zdobywać wiedzę i doświadczenie w otaczającej rzeczywistości oraz umiejętność rozwiązywania problemów. Ćwiczenia dotyczą pracy w laboratorium, dlatego elementy pojawiające się na planszach związane są często ze sprzętem laboratoryjnym takim jak: obwód elektryczny, wahadło, lupa, aparat fotograficzny, stojak z probówkami, liczydło. Za każdym z nich kryją się zadania, które stymulują rozwój:</p> <ul style="list-style-type: none"> • szeregowania, • klasyfikowania, • myślenia przyczynowo - skutkowego, • myślenia symbolicznego, • pamięci, • tworzenia sekwencji, • logicznego myślenia. <p>Dzięki adaptacji programu na Magiczną ścianę dziecko ma możliwość wykonywania ćwiczeń w postawie stojącej, co daje większe poczucie swobody, zabawy i rozrywki.</p> <p>Wymagania dotyczące programu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • czytelna i ciekawa szata graficzna, • dostosowanie ćwiczeń do poziomu dzieci, które nie posiadły umiejętności czytania, • przejrzysta nawigacja i łatwa obsługa (dzieci wskazują odpowiedzi piłeczką) • możliwość wielokrotnego powtarzania zadania i wrócenia do treści, którą dziecko chce sobie przypomnieć • jednolity dla wszystkich zadań system motywacyjny - informujący dziecko o poprawności wykonania zadania, często wypowiadający słowną pochwałę lub w przypadku nieprawidłowych odpowiedzi,

			<p>zachęcający do dalszej pracy. Użytkowanie programu wymaga dostępu do internetu.</p>
4	Zestaw klocków edukacyjnych wraz z oprogramowaniem	1	<p>Zestaw wyposażony w smarhub, średni silnik, czujnik ruchu, przechyty i ok. 300 kolorowych klocków. Pozwalający dzieciom na budowanie nie tylko konstrukcji proponowanych przez producenta, ale też realizowanie własnych pomysłów. Dzięki intuicyjnej aplikacji dostępnej na urządzenia dotykowe dzieci poznają podstawy programowania i szybko zaczną tworzyć własne programy ożywiające roboty.</p> <p>Zestaw podstawowy, oprogramowanie podstawowe i projekt wprowadzający WeDo 2.0, to rozwiązanie, rozbudzające ciekawość i rozwijające umiejętności przydatne w nauce, inżynierii, technice i programowaniu. Możliwość programowania sterownika w języku graficznym dedykowanym, w języku Scratch i innych.</p> <p>Możliwości dołączonego programowania graficznego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • moduł programowania • zintegrowane narzędzie dokumentowania pracy <p>Cele edukacyjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wprowadzenie rozwiązań badawczych, modelowych i konstrukcyjnych • systematyczne testowanie i udoskonalanie programów • rozwijanie umiejętności współpracy • rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów i krytycznego myślenia • nauka kodowania i programowania • budowanie kompetencji STEAM • zaangażowanie dzieci w naukę poprzez pokazanie, że odnosi się do rzeczywistości i jest ważna dla wszystkich <p>Oprogramowanie winno obejmować:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jeden projekt wprowadzający, który pozwala zaznajomić się ze sprzętem, oprogramowaniem i narzędziem do dokumentacji, • 4 projekty początkowe, • 12 projektów prowadzących uczniów i nauczycieli krok po kroku, • 12 projektów otwartych, z zarysowanym tematem zajęć, • moduł programowania, • zintegrowane narzędzie dokumentowania pracy, • przewodnik dla nauczyciela w języku angielskim, dostępny online, • obrazkowe instrukcje budowy robotów krok po kroku dostępne online. <p>Aplikacja kompatybilna z systemem iOS i Android. Do zasilania wymagane są dwie baterie lub akumulatory AA</p>

			<p>lub dedykowany akumulator.</p> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zestaw zamknięty w wygodnym, plastikowym pojemniku z organizerem do sortowania części, konstrukcja pokrywy (specjalne zagłębienia) umożliwia stabilne ustawianie kilku skrzynek na sobie, • Części konstrukcyjne: elementy modułowe, koła zębate, koła z oponami (minimum 3 rozmiary), zębatki, belki konstrukcyjne, elementy łączące, osie krzyżowe o różnej długości – ok. 300 elementów, • Smarhub, • Silnik, • Czujnik ruchu, • Czujnik wychylenia, • Tacka z przegródkami do przechowywania elementów, • Zestaw przeznaczony dla 1–2 osób.
5	Zaawansowany zestaw klocków edukacyjnych wraz z oprogramowaniem	1	<p>Zestaw klocków - narzędzie do nauki przedmiotów STEAM dla uczniów klas 4-8 szkoły podstawowej. Dzięki połączeniu kolorowych klocków, prostego w użyciu sprzętu i oprogramowania oraz intuicyjnego języka kodowania opartego na Scratchu, uczniowie chętnie zaangażują się w ciekawe zajęcia edukacyjne i zdobędą nowe umiejętności poprzez udział w kreatywnej zabawie. To idealny zestaw startowy do nauki robotyki, który daje nieograniczone możliwości kreatywnego projektowania.</p> <p>Zadaniem dzieci nie jest samo budowanie robotów, lecz rozwiązanie przedstawionego problemu. Kierując się wskazówkami i zdobytą dotychczas wiedzą, dzieci muszą osiągnąć przedstawiony w zadaniu cel.</p> <p>Do zestawu dołączony ma być pakiet materiałów dla nauczyciela - 400 gotowych lekcji w języku polskim.</p> <p>Cele edukacyjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozwijanie logicznego i algorytmicznego myślenia <ul style="list-style-type: none"> • rozwijanie myślenia komputacyjnego • rozwijanie umiejętności współpracy • rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów i krytycznego myślenia • nauka kodowania i programowania • budowanie kompetencji STEAM <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zestaw zamknięty w wygodnym, plastikowym pojemniku z organizerem. • Około 530 kolorowych elementów, w tym: <ul style="list-style-type: none"> • Rama 3x3 - element przestrzenny i pozwalający na łatwą zmianę kierunku budowania, • Kłoczek 2x4 posiadający otwory na osie krzyżowe, pozwalające na łączenie elementów ® Technic™ i ® SYSTEM w celu tworzenia jeszcze bardziej

			<p>kreatywnych projektów,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Płytką podstawowa, stanowiąca doskonałą powierzchnię prototypową, • Ramki, pozwalające na budowę większych modeli, • Koła do łatwego montażu z silnikiem, zapewniające precyzyjne skręty i lepszą zwrotność, • Klipsy do przewodów w różnych kolorach pozwalające utrzymać kable w ryzach, • Smart Hub z akumulatorem - Smart Hub wyposażony w 6 portów, matrycę LED 5x5, 6-osiowy żyroskop głośnik, Bluetooth i akumulator. • Do zestawu dołączone 3 silniki (jeden duży, dwa mniejsze) i 3 różne czujniki (odległości, koloru, siły). • Aplikacja SPIKE App oparta o Scratch, współpracująca z systemami operacyjnymi iOS, Chrome, Windows 10, Mac i Android • Sterownik zasilany akumulatorem, który jest ładowany za pomocą kabla USB (w zestawie), • Zestaw przeznaczony dla 1 – 2 osób.
6	Drukarka 3D	1	<p>Drukarka 3D to niezawodne urządzenie, które daje możliwość tworzenia gotowych obiektów przestrzennych. Służy nauczycielom i uczniom podczas codziennych lekcji a także do pracy nad bardziej skomplikowanymi projektami edukacyjnymi.</p> <p>Nauka poprzez doświadczenie oraz nauka poprzez kontakt ucznia z fizycznym przedmiotem czy modelem jest wg wielu badań znacznie bardziej skuteczna od postępowania się opisami i zdjęciami.</p> <p>Proste pomoce dydaktyczne które uczniowie mogą wziąć do ręki i z bliska obejrzeć, takie jak np.: ludzkie serce, bryły geometryczne, trójwymiarowy model cząstki chemicznej, miniatura zamku obronnego, model maszyny historycznej, trójwymiarowa mapa i podobne są bezcennymi pomocami naukowymi.</p> <p>Za pomocą druku 3D można przede wszystkim:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wydrukować pomoce naukowe w cenie około kilkudziesięciu groszy za model i rozdać je uczniom jak kserokopie, • wydrukować przedmioty niedostępne w ofertach pomocy dydaktycznych, np.: modele budynków, historyczne maszyny takie jak perpetuum mobile i tysiące innych których projekty bezpłatnie dostępne są w sieci, • zaprojektować i wydrukować własny przedmiot, część urządzenia, model, miniaturę i podobne, • wydrukować nagrody dla uczniów, takie jak odznaki, medale czy figurki służące do motywowania w ciągu roku szkolnego, • wydrukować lub opracować modele techniczne

		<p>przygotowujące do zawodu,</p> <ul style="list-style-type: none"> • zbudować skomplikowane wieloczęściowe modele w ramach projektu edukacyjnego, np.: mosty, skomplikowane pojazdy, szkielet dinozaura czy człowieka. <p>Drukarka 3D ma pozwolić na rozwijanie wśród uczniów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zainteresowań przedmiotem wykraczającym poza ramy podręcznika, tablicy i wykładu • zachęcać do przedmiotów ścisłych, przyrodniczych i technicznych, • pobudzać wyobraźnię i kształtować wyobraźnię przestrzenną, • zmysłu technologicznego myślenia. <p>Drukarka 3D powinna posiadać cechy opracowane z myślą o zastosowaniach edukacyjnych, tj:</p> <ul style="list-style-type: none"> • być wyposażona w dedykowany serwis z gotowymi projektami 3D dla edukacji: www.3D.pl/projekty, • przejrzystą obudowę pozwalającą na obserwacje, • pracować na bezpiecznych a także nietoksycznych materiałach, • prostota obsługi w wersji podstawowej, • przenośna konstrukcja, • duża odporność na uszkodzenia, • drukarka gotowa do działania w kilka chwil po uruchomieniu (Plug'n'Play), • wydruk prosto z karty pamięci włożonej w port SD drukarki. <p>Pakiet edukacyjny 3D winien zawierać:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drukarkę 3D, • Instrukcję wdrożeniową, • Dostęp do bezpłatnych projektów 3D dla edukacji, • Pakiet materiałów do druku (1kg filamentu PLA), • Gotowe projekty na drukarkę 3D nie wymagające dalszego przetwarzania • Opcjonalnie dodatkowe oprogramowanie do druku 3D, • Czytnik kart SD, • Film instruktażowy dla nauczycieli. <p>Dane techniczne drukarki 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> • średnica dyszy 0,4 mm, • grubość warstwy regulowana od 0,05 mm, • podgrzewany stół roboczy, • głowica z wymiennymi dyszami, • układ chłodzenia wydruku, • wysokość warstwy 0,1-0,3, • 3 punktowe poziomowanie stołu półautomatyczne, • pole robocze 20 x 20 cm, wysokość do 18 cm.
--	--	---

7	Długopisy 3D	1	<p>Długopisy 3D to zestaw, na który składają się:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Długopisy 3D - 6 szt. • Przenośne baterie (power bank) do korzystania z długopisów 3D bez zasilania – 6 szt. • Materiał do druku – filament • Szablony do pracy w klasie z długopisami 3D <p>Warunki techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zakres obsługiwanej temperatury: od 50 do 210°C, • 8 ustawień prędkości, • system start-stop, • ceramiczna głowica, • specjalna głowica pozwalająca na pracę z niższą niż nominalna temperatura dla danego typu materiału, np: 160 stopni dla typowego PLA, • system automatycznego cofania filamentu przy wyłączeniu - mechanizm zapobiegawczy przed zapychaniem urządzenia, • wyświetlacz LCD, • napięcie zasilania 5V - możliwość zasilania z power banku, • ergonomiczny uchwyt z wyściółką gumową, • kilkadziesiąt karty pracy do użytku zgodnie z podstawą programową Szkoły Podstawowej, • przejrzysta podkładka do druku, • instrukcja w języku polskim • obsługa filamentów: PCL, PLA, nGEN, nGen_FLEX, ABS, PET-G i innych.
---	--------------	---	---