

ZAPYTANIE OFERTOWE
na zadanie „Zakup i dostawa sprzętu, nowoczesnych pomocy dydaktycznych oraz
narzędzi terapii w ramach programu Aktywna Tablica”

I. ZAMAWIAJĄCY:

Nabywca:

Gmina Głusk

Rynek 1, 20-388 Dominów

NIP 946 257 98 32

Odbiorca:

Szkoła Podstawowa im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego w Wilczopole-Kolonii

Wilczopole-Kolonia 97, 20-388 Wilczopole-Kolonia

II. PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA:

1. Przedmiotem zamówienia jest dostawa sprzętu w ramach programu Aktywna Tablica:
 - 1) **Zadanie nr 1** Pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii psychoneurologicznej dla uczniów z zaburzeniami uwagi i koncentracji (w tym: ADHD – Attention Deficit Hyperactivity Disorder, ADD – Attention Deficit Disorder), z niepełnosprawnością intelektualną oraz dla uczniów z zaburzeniami procesów uczenia się, w tym z dysleksją, dyskalkulią
 - 2) **Zadanie nr 2** Pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii procesów komunikacji, w tym zaburzeń przetwarzania słuchowego, dla uczniów z centralnymi zaburzeniami słuchu, słabosłyszących, z zaburzeniami koncentracji i uwagi, w tym z ADHD, ADD, autyzmem
 - 3) **Zadanie nr 3** Pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym, znacznym i głębokim
 - 4) **Zadanie nr 4** Pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii dla uczniów mających problemy w edukacji szkolnej z przyczyn innych niż wymienione w cz. 1-3 z zaburzeniami wymagającymi terapii logopedycznej lub psychologicznej

2. Koszt transportu ponosi Oferent.
3. Oferent musi zaoferować przedmiot zamówienia zgodny z wymogami Zamawiającego.
4. Oferent może złożyć ofertę na realizację zadania 1 - 4 lub wybranego zadania.
5. Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia zawiera
 - 1) dla **Zadania nr 1 załącznik nr 1** do zapytania ofertowego
 - 2) dla **Zadania nr 2 załącznik nr 2** do zapytania ofertowego
 - 3) dla **Zadania nr 3 załącznik nr 3** do zapytania ofertowego
 - 4) dla **Zadania nr 4 załącznik nr 4** do zapytania ofertowego

III. WARUNKI UDZIAŁU W ZAPYTANIU OFERTOWYM

Ofertę może złożyć Wykonawca, który:

1. Wykona przedmiot zamówienia w terminie.
2. Rozliczy się z Zamawiającym na podstawie faktury VAT.
3. Jest w sytuacji ekonomicznej i finansowej zapewniającej wykonanie zamówienia zgodnie z wymogami określonymi w zapytaniu ofertowym
4. Posiada wiedzę i doświadczenie pozwalające na realizację zamówienia zgodnie z wymogami określonymi w zapytaniu ofertowym

IV. OPIS SPOSOBU PRZYGOTOWANIA OFERTY

Zamawiający dopuszcza możliwości składania ofert częściowych dla Zadania nr 1, Zadania nr 2, Zadania nr 3, Zadania nr 4. Oferent powinien przedstawić ofertę na formularzu załączonym do niniejszego zapytania w formie oryginału (*załącznik nr 1 Formularz ofertowy dla zadania nr 1 i/lub załącznik nr 2 Formularz ofertowy dla zadania nr 2, załącznik nr 3 Formularz ofertowy dla zadania nr 3, załącznik nr 4 Formularz ofertowy dla zadania nr 4*) lub skanu .

V. MIEJSCE ORAZ TERMIN SKŁADANIA OFERT

Oferta powinna być dostarczona osobiście lub przesłana za pośrednictwem: poczty, kuriera - pod adres: Wilczopole-Kolonia 97, 20-388 Wilczopole-Kolonia lub wysłana mailowo na adres spwilczopole@spwilczopole.eu **do dnia 21 listopada 2023 roku do godz.15.00** (decyduje data wpływu).

Oferent może przed upływem terminu składania ofert zmienić lub wycofać swoją ofertę. W toku badania i oceny ofert Zamawiający może żądać od oferentów wyjaśnień dotyczących treści złożonych ofert. Wykonawca pokrywa wszystkie koszty związane z przygotowaniem i dostarczeniem oferty.

VI. OCENA OFERTY

Zamawiający dokona wyboru oferty najkorzystniejszej pod względem technicznym, zgodności z opisem przedmiotu zamówienia, mieszczącej się w budżecie zadania.

VII. INFORMACJE DOTYCZĄCE WYBORU NAJKORZYSTNIEJSZEJ OFERTY

O wyborze najkorzystniejszej oferty Zamawiający zawiadomi mailowo.

VIII. TERMIN REALIZACJI DOSTAWY

60 dni od dnia podpisania umowy

IX. DODATKOWE INFORMACJE

Osoba do kontaktu: Agnieszka Dąbek, adres e-mail spwilczopole@spwilczopole.eu , telefon 817598025

Niniejsze zapytanie ofertowe nie stanowi zobowiązania do zawarcia umowy.

DYREKTOR

mgr Agnieszka Dąbek

FORMULARZ OFERTOWY

Oferuję wykonanie przedmiotu zamówienia:

w zakresie: „**Zakup i dostawa sprzętu, nowoczesnych pomocy dydaktycznych oraz narzędzi terapii w ramach programu Aktywna Tablica**”
do Szkoły Podstawowej im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego w Wilczopolu - Kolonii

Zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia proponujemy wykonanie usługi zgodnie z **Zadaniem nr 1** Pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii psychoneurologicznej dla uczniów z zaburzeniami uwagi i koncentracji (w tym: ADHD – Attention Deficit Hyperactivity Disorder, ADD – Attention Deficit Disorder), z niepełnosprawnością intelektualną oraz dla uczniów z zaburzeniami procesów uczenia się, w tym z dysleksją, dyskalkulią

L.p.	Nazwa pomocy/ sprzętu	opis	Liczba sztuk	Wartość brutto
1	Program „Wyrazy i frazy” – zestaw interaktywnych ćwiczeń	<p>Zestaw interaktywnych ćwiczeń językowych w zakresie odmiany rzeczownika i czasownika, a także konstruowania zdań pojedynczych i złożonych w języku polskim.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Min 300 ekranów interaktywnych z ćwiczeniami językowymi • Do wykorzystania na zajęciach terapeutycznych wspomagających programowanie języka u dzieci z opóźnionym rozwojem mowy, a także z niedokształceniem mowy o typie afazji. • Narzędzie do realizacji zajęć z zakresu pomocy psychologiczno-pedagogicznej, zajęć a rewalidacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych, a także zajęć a z zakresu podstaw języka polskiego jako obcego. <p>Program „Wyrazy i frazy” ułatwia naukę obszaru językowego, który sprawia największy kłopot uczniom poznający polski jako język obcy: koniugacja, deklinacja, konstrukcja zdań, uzasadnianie (np. w zdaniach złożonych). Materiały są odpowiednie także dla uczniów rozpoczynających przygodę z czytaniem (profilaktyka i nauka), a także ze zdiagnozowanymi trudnościami w tym zakresie (np. dysleksja).</p> <p>Program „Wyrazy i frazy”:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pomoc również dla uczniów korzystających z zajęć organizowanych w ramach pomocy psychologiczno-pedagogicznej, • materiał dla dzieci w wieku 7+, • jest świetnym wsparciem w edukacji uczniów z trudnościami adaptacyjnymi związanymi z różnicami kulturowymi lub ze zmianą 	1 szt	

		<p>środowiska edukacyjnego, w tym związanymi z wcześniejszym kształceniem za granicą.</p> <p>Licencja bezterminowa: 3 stanowiska online i 6 stanowisk offline.</p> <p>Zestaw ma zawierać również pakiet pomocy tradycyjnych: Formy zdań. Zdania złożone, 1 szt. Formy zdań. Zdania pojedyncze, 1 szt. Formy słów. Odmiana rzeczowników. Część 1, 1 szt. Formy słów. Odmiana rzeczowników. Część 2, 1 szt. Formy słów. Odmiana rzeczowników. Część 3, 1 szt. Formy słów. Odmiana rzeczowników. Część 4, 1 szt. Formy słów. Odmiana rzeczowników. Część 5, 1 szt. Czasownik - Co robi Co się z nim dzieje , 1 szt.</p>		
2	<p>Pakiet Eduterapeutica Lux SPE 1-3 (zestaw nowoczesnych programów w multimediałnych)</p>	<p>Pakiet Eduterapeutica Lux SPE 1–3 ma zawierać :</p> <ul style="list-style-type: none"> • poradnik metodyczny, • min 279 ćwiczeń multimedialnych, • min 229 kart pracy do drukowania i kopiowania, • grę Fiku-miku, • grę Pajacyk. • program na pendrive • licencję otwartą bezterminową <p>Eduterapeutica lux wymagania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Możliwość prowadzenia terapii na różnych urządzeniach: komputerze, laptopie, tabletach oraz ekranach dotykowych. • Możliwość pobrania ćwiczeń interaktywnych i przesłanie ich uczniowi za pomocą wiadomości e-mail. • Licencja otwarta pozwalająca na zainstalowanie programu na dowolnej liczbie urządzeń – dostęp do programu dla całej kadry pedagogicznej i wszystkich uczniów. • Możliwość pracy z uczniem w klasie i gabinecie, a także na odległość. • Bezpłatne wsparcie merytoryczne, techniczne. • Dostęp do bezpłatnych i certyfikowanych webinarów merytorycznych. 	1 szt	
3.	<p>Monitor interaktywny insGraf DIGITAL FUTURE 65</p>	<p>Skład zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Monitor interaktywny insGraf DIGITAL FUTURE 65 - Uchwyt ścienny do monitorów insGraf DIGITAL <p>Opis: Monitor interaktywny insGraf DIGITAL FUTURE 65 Monitor ze stawką VAT 0% dla placówek oświatowych. Wyposażenie w slot OPS (Open Pluggable Specification) umożliwiający wbudowanie komputera wewnątrz monitora. Specyfikacja Monitora interaktywnego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 65 cali - Rozdzielczość: 4K 3840x2160 - Kontrast 4000:1 - Jasność 450 cd/m2 - Głębina kolorów 8 bit - Czas reakcji &le;10ms - Technologia dotyku IR - 40 punktów dotyku w systemie Windows, 20 punktów w systemie Android - Proporcje obrazu 16:9 	1szt	

		<ul style="list-style-type: none"> - Panel LED o żywotności 50 000 godzin - Slot OPS - Kąt widzenia 178° - Ekran szyba hartowana - Napięcie robocze: AC 100-240V,50/60Hz - Głośniki 2x20W (głośnik z przodu) - Wejścia/Wyjścia AV: Przód: HDMI In (2.0) x1, Touch(USB2.0 Type-B) x1, USB3.0(Public Type-A) x2, Type C(65W+4K60+USB2.0) x1, Mic In(Aux3.5) x1 Wejścia: HDMI In x2 (2.0), DP In x1 DP1.2, VGA x1, VGA Audio In(Aux3.5) x1 Wyjścia: Earphone x1 Aux3.5, HDMI Out (2.0) x1, SPDIF Out x1 		
4.	<p>Program multimedia lny</p> <p>Trudności w pisaniu I mTalent</p>	<p>Licencja na czas nieokreślony - 2 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu)</p> <p>Bezpłatne szkolenie online z obsługi programu oraz bezpłatne wsparcie techniczne producenta.</p> <p>Program mTalent Trudności stanowi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -min 800 interaktywnych ćwiczeń dla czterech grup wiekowych, możliwość indywidualizacji pracy z dzieckiem i dobrania zadań, które najbardziej odpowiadają potrzebom (możliwość swobodnego kreowania własnych zestawów ćwiczeń), -możliwość wszechstronnego wykorzystania ćwiczeń x zarówno do pracy na tablecie i komputerze, jak i na tablicy interaktywnej do ćwiczeń rozmachowych i ćwiczeń w kreśleniu dużych wzorów, -tradycyjne, kopiowalne karty pracy wspierające poszczególne etapy rozwoju umiejętności pisania, -kontrola prawidłowego kierunku kreślenia, sprawdzanie liczby pominiętych punktów i kontrola liczby przecięć konturu, -kompleksowa kontrola poprawności kreślenia liter x kierunek, kształt, liczba segmentów znaku pisarskiego i ich kolejność kreślenia,&hellip;i inne parametry, które mogą być przydatne w treningu pisania. -podręcznik metodyczny i scenariusze zajęć. <p>Zestaw mTalent Trudności w pisaniu jest przeznaczony do:</p> <ul style="list-style-type: none"> -wykonania diagnozy wstępnej (badanie poziomu sprawności grafomotorycznej x 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. <p>Zestaw materiałów dodatkowych w pudełku:</p> <ul style="list-style-type: none"> x podręcznik metodyczny napisany przez specjalistę trudności w pisaniu i wieloletniego członka Zarządu Głównego Polskiego Towarzystwa Dysleksji x Małgorzatę Rożyńską, 	1 szt	

		<p>x książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych, x pomoce dydaktyczne do ćwiczenia paluszków typu: krążek rehabilitacyjny, kredki, farby do malowania palcami, drewniany bączek, tacka i pęseta.</p> <p>Zestaw zawiera podręcznik metodyczny, scenariusze zajęć, zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych, drukowalnych kart pracy, oraz KURS TWORZENIA MULTIMEDIALNYCH ZASOBÓW EDUKACYJNYCH na tablice i monitory interaktywne, komputery, tablety, w postaci bogato ilustrowanego przykładami podręcznika tworzenia gier i ćwiczeń interaktywnych do wykorzystania w edukacji i terapii. Kurs autorstwa wieloletniego wykładowcy akademickiego, przygotowującego przyszłych nauczycieli i terapeutów do pracy. Możliwość zakończenia kursu certyfikatem imiennym,</p> <ul style="list-style-type: none"> - umożliwia pracę z programem zarówno online w dowolnym miejscu i czasie (np. w domu) na każdym dostępnym urządzeniu (komputer, tablet, smartfon, tablica interaktywna, na systemach Windows, Android oraz iOS), jak i offline (bez dostępu do internetu) na komputerze, tablecie (np. w szkole, gabinecie), - służy do wykorzystania podczas zajęć indywidualnych (np. w gabinecie, w poradni), jak i grupowych (w szkole, przedszkolu) np. przy tablicy lub monitorze interaktywnym, - wykonany w technologii HTML5, a nie flash, - jest opracowany przez najlepszych specjalistów w swojej dziedzinie, mających doświadczenie zarówno w pracy z dziećmi, jak i technologii na usługach terapii, a także tworzeniu (rozpoznawalnych na rynku) produktów wspierających diagnozę i proces terapeutyczny, - zapewnia zgodność z zasadami dostępności - łatwiejsza obsługa oprogramowania przez osoby z niepełnosprawnościami - właściciel marki mTalent (Learnetic SA) jest również pierwszym w Polsce (z ramienia firm prywatnych) sygnatariuszem ogólnopolskiego projektu dotyczącego dostępności, - umożliwia m.in. monitoring postępów podopiecznych, oraz zbieranie informacji szczegółowych np. na temat tego, z jakimi elementami mieli problemy. 		
5.	Program multimedia lny Ortografia mTalent	<p>Licencja na czas nieokreślony - 9 stanowisk - 3 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) + 6 offline (praca bez dostępu do Internetu).</p> <p>Bezpłatne szkolenie online z obsługi programu oraz bezpłatne wsparcie techniczne producenta.</p> <p>Zawartość, możliwości i oferta programu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podręcznik metodyczny, scenariusze zajęć, zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych, drukowalnych kart pracy, oraz KURS TWORZENIA MULTIMEDIALNYCH ZASOBÓW EDUKACYJNYCH na tablice i monitory interaktywne, komputery, tablety, w postaci bogato ilustrowanego przykładami podręcznika tworzenia gier i ćwiczeń interaktywnych do wykorzystania w edukacji i terapii. Kurs autorstwa wieloletniego wykładowcy akademickiego, przygotowującego przyszłych nauczycieli i terapeutów do pracy. Możliwość zakończenia kursu certyfikatem imiennym, - umożliwia pracę z programem zarówno online w dowolnym miejscu i czasie (np. w domu) na każdym dostępnym urządzeniu (komputer, tablet, 	1 szt	

		<p>smartfon, tablica interaktywna, na systemach Windows, Android oraz iOS), jak i offline (bez dostępu do internetu) na komputerze, tablecie (np. w szkole, gabinecie),</p> <ul style="list-style-type: none"> - służy do wykorzystania podczas zajęć indywidualnych (np. w gabinecie, w poradni), jak i grupowych (w szkole, przedszkolu) np. przy tablicy lub monitorze interaktywnym, - wykonany w technologii HTML5, a nie flash, - opracowany przez specjalistów w swojej dziedzinie, mających doświadczenie zarówno w pracy z dziećmi, jak i technologii na usługach terapii, a także tworzeniu (rozpoznawalnych na rynku) produktów wspierających diagnozę i proces terapeutyczny, - zgodność z zasadami dostępności - łatwiejsza obsługa oprogramowania przez osoby z niepełnosprawnościami - właściciel marki mTalent (Learnetic SA) jest również pierwszym w Polsce (z ramienia firm prywatnych) sygnatariuszem ogólnopolskiego projektu dotyczącego dostępności, - umożliwia m.in. monitoring postępów podopiecznych, oraz zbieranie informacji szczegółowych np. na temat tego, z jakimi elementami mieli problemy. 		
6.	<p>Program multimedia lny Rewalidacja 2 pakiet mTalent</p>	<p>W skład pakietu mTalent REWALIDACJA 2, przeznaczonego do pracy z dziećmi słabowidzącymi oraz z niepełnosprawnością ruchową, wchodzi dwa programy:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mTalent TRUDNOSCI W PISANIU - mTalent PERCEPCJA WZROKOWA <p>Bezpłatne szkolenie online z obsługi programu oraz bezpłatne wsparcie techniczne producenta.</p> <p>Zestaw min 1600 ćwiczeń interaktywnych i 400 kart pracy dla uczniów słabowidzących, z niepełnosprawnością ruchową, w tym z afazją, wymagających stosowania specjalnej organizacji nauki i metod prac.</p> <p>Trudności w pisaniu mTalent</p> <p>Program multimedialny mTalent Trudności w pisaniu to:</p> <ul style="list-style-type: none"> -min. 900 ekranów z ćwiczeniami interaktywnymi na tablicę interaktywną, komputer z monitorem dotykowym lub tablet (wymienione urządzenia nie są elementem zestawu), -bogaty zestaw kart pracy do wydruku, -idealne narzędzie do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych z dziećmi ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się (w tym z symptomami dysgrafii lub obniżonym napięciem mięśniowym), -narzędzie profilaktyczne przygotowujące dzieci do nauki pisania, wspomagające tradycyjną naukę pisania liter, -innovacyjny, a jednocześnie prosty w użyciu zestaw kształtujący poprawne nawyki w zakresie kreślenia odręcznego, a także przygotowujący rękę do trudnej, ale niezbędnej sztuki pisania, -atrakcyjne dla dziecka wspomaganie zajęć terapeutycznych, np. terapii ręki, jeśli trudności w pisaniu zostaną zdiagnozowane, -zestaw ćwiczeń z mikro- i makromotoryki (np. specjalnie zaprojektowane ćwiczenia rozmachowe na tablicę interaktywną), wspomagające rozwój wielu innych (poza umiejętnością pisania) obszarów, przydatnych w późniejszym życiu uczniów (np. mowa, precyzja, propriocepcja, koordynacja ogólna), 	1sz	

	<p>-największy na rynku zestaw ćwiczeń uwzględniających wiele umiejętności potrzebnych w trakcie nauki pisania, przed nią, jak i w przypadku niepowodzeń,</p> <p>-dostosowany przez specjalistę materiał do pracy z czterema zróżnicowanymi pod względem wieku, rozwoju i możliwości grupami (są tu zadania dla: trzylatków, czterolatków, pięciolatków oraz dla grupy dzieci 6/7 letnich),</p> <p>-technologia wspomagająca intuicję w edukacji, np. automatyczna kontrola prawidłowego kierunku, kształtu, kolejność kreślenia w przypadku liter, kontrola liczby przeciętych konturów i pominiętych punktów i inne,</p> <p>-pomoc w diagnozie wstępnej (badanie sprawności grafomotorycznej) i diagnozie kontrolnej,</p> <p>-zestaw pomocy dodatkowych uatrakcyjnających ćwiczenia paluszków, typu: farby do malowania palcami, kredki nakładane na palce, drewniany bączek, krążek rehabilitacyjny, oczy(pacynki) nakładane na palce, tacka edukacyjna, pęseta, drewniane korale do nawlekania</p> <p>-podręcznik metodyczny napisany przez specjalistkę w zakresie trudności w pisaniu i wieloletnią członkinię Zarządu Głównego Polskiego Towarzystwa Dysleksji (Pani Małgorzata Rożyńska).</p> <p>-KOD odblokowujący dostęp do szkolenia online i umożliwiający otrzymanie imiennego Certyfikatu4</p> <p>Licencja na czas nieokreślony - 2 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu), w przypadku programów 031927, 031850, 031852, 031856, 031928, 031939 - 031942 - 9 stanowisk (3 stanowiska online + 6 offline).</p> <p>Percepcja wzrokowa mTalent Program multimedialny PERCEPCJA WZROKOWA z serii mTalent to:</p> <p>-blisko 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne),</p> <p>-200 kart pracy do wydruku</p> <p>-idealne narzędzie na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, logopedyczne, rewalidacyjne i inne mające na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji wzrokowej,</p> <p>-jedyny tego typu interaktywny produkt na rynku,</p> <p>- odpowiedź na jedno z najczęstszych wskazań form pomocy psychologiczno-pedagogicznej i zaleceń do pracy z dzieckiem (kształtowanie i ćwiczenia percepcji słuchowej/ wzrokowej),</p> <p>- produkt interaktywny na polskim rynku oparty o metodę M. Frostig,</p> <p>-propozycja uzupełniona o zestaw dodatkowych materiałów publikacji autorskich rozszerzających spektrum możliwości zastosowania tego produktu (np. pomoce tradycyjne, drukowalne karty, poradnik metodyczny),</p> <p>Dodatkowo w skład zestawu programu mTalent Percepcja wzrokowa:</p> <p>-Drukowany poradnik metodyczny "Percepcja wzrokowa"</p> <p>-kolorowe patyczki</p>		
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> - okrągłe żetony - liczmany x figury - latarka z laserem - lupa - Książki z kursem e-kreda - licencja mTalent - instrukcja instalacji mTalent.pl -KOD odblokowujący dostęp do szkolenia online i umożliwiający otrzymanie imiennego Certyfikatu <p>Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu), w przypadku programów 031927 i 031928 - 3 stanowiska online + offline.</p> <p>Każdy program serii mTalent:</p> <ul style="list-style-type: none"> -zawiera podręcznik metodyczny, scenariusze zajęć, zestaw tradycyjnych pomocy dydaktycznych, drukowalnych kart pracy, oraz KURS TWORZENIA MULTIMEDIALNYCH ZASOBÓW EDUKACYJNYCH na tablice i monitory interaktywne, komputery, tablety, w postaci bogato ilustrowanego przykładami podręcznika tworzenia gier i ćwiczeń interaktywnych do wykorzystania w edukacji i terapii. Kurs autorstwa wieloletniego wykładowcy akademickiego, przygotowującego przyszłych nauczycieli i terapeutów do pracy. Możliwość zakończenia kursu certyfikatem imiennym, umożliwia pracę z programem zarówno online w dowolnym miejscu i czasie (np. w domu) na każdym dostępnym urządzeniu (komputer, tablet, smartfon, tablica interaktywna, na systemach Windows, Android oraz iOS), jak i offline (bez dostępu do internetu) na komputerze, tablecie (np. w szkole, gabinecie), służy do wykorzystania podczas zajęć indywidualnych (np. w gabinecie, w poradni), jak i grupowych (w szkole, przedszkolu) np. przy tablicy lub monitorze interaktywnym, wykonany w technologii HTML5, a nie flash, jest opracowany przez najlepszych specjalistów w swojej dziedzinie, mających doświadczenie zarówno w pracy z dziećmi, jak i technologii na usługach terapii, a także tworzeniu (rozpoznawalnych na rynku) produktów wspierających diagnozę i proces terapeutyczny, zapewnia zgodność z zasadami dostępności - łatwiejsza obsługa oprogramowania przez osoby z niepełnosprawnościami - właściciel marki mTalent (Learnetic SA) jest również pierwszym w Polsce (z ramienia firm prywatnych) sygnatariuszem ogólnopolskiego projektu dotyczącego dostępności, umożliwia m.in. monitoring postępów podopiecznych, oraz zbieranie informacji szczegółowych np. na temat tego, z jakimi elementami mieli problemy. 		
7.	Program multimedialny: Potrafię. Obszar matematyc	<p>Program mTalent Potrafię. Obszar matematyczny (klasy 4-6) to:</p> <ul style="list-style-type: none"> -interaktywny program z ćwiczeniami i materiałami multimedialnymi skierowany do terapeutów i nauczycieli, którzy chcą uatrakcyjnić prowadzone przez siebie zajęcia w obszarze matematycznym z uczniami klas 4-6, 	1 szt	

<p>zny mTalent</p>	<p>-ćwiczenia adresowane do uczniów z trudnościami w uczeniu się matematyki, -materiały do wykorzystywania na zajęciach terapii pedagogicznej, na zajęciach wyrównawczych i rewalidacyjnych, a także jako utrwalenie lub uzupełnienie na wybranych lekcjach matematyki, -min 500 niepowtarzalnych, zróżnicowanych ekranów, które aktywizują ucznia, rozwijają zdolności samokształcenia, pomagają pokonać ewentualne trudności w nauce, - zestaw różnorodnych ćwiczeń wspomagający i rozwijający umiejętności arytmetyczne, kształtujący umiejętności myślenia i jasnego formułowania wniosków, przygotowujący uczniów do wykorzystania wiedzy matematycznej w rozwiązywaniu problemów z życia codziennego i doskonalący wiele umiejętności z innych ważnych obszarów, - zestaw angażujących ćwiczeń wyrównujących różnice edukacyjne uczniów z klas 4-6 w zakresie umiejętności matematycznych, a w szczególności: ćwiczenia sprawności rachunkowej, wykorzystanie i tworzenie informacji, modelowanie matematyczne, rozumowanie i tworzenie strategii, - interesujące zadania umożliwiające harmonijny rozwój umiejętności interpretacyjnych ucznia, - przyjazny przewodnik metodyczny z podpowiedziami i gotowymi propozycjami zajęć, - 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 (np. większej liczby ekranów indywidualnie dostosowanych do danego ucznia lub zgodnych z jego bieżącymi zainteresowaniami). Program dodatkowo ma zawierać liczne zadania rozwijające i doskonalące inne ważne obszary, takie jak: percepcja słuchową, spostrzegawczość wzrokowa, logiczne myślenie, koncentracja uwagi, koncentracja wzrokowo-ruchowa.</p> <p>Program mTalent Potrafię. Obszar matematyczny (klasy 4-6):</p> <ul style="list-style-type: none"> • może być wykorzystany podczas zajęć tradycyjnych oraz tych na odległość – oprogramowanie mTalent umożliwia pracę zdalną, w tym wideokonferencje, bez konieczności korzystania z zewnętrznego oprogramowania. • został przygotowany w nowoczesnej technologii HTML5 (nie FLASH), co oznacza, że posłuży użytkownikom przez wiele lat. • praca z programem możliwa jest zarówno offline (bez dostępu do Internetu) jak i online w każdym miejscu i czasie (szkoła, przedszkole, dom) z dostępem do Internetu. • wsparcie techniczne producenta (telefon, e-mail) bez dodatkowych kosztów • 3 stanowiska online (wymagany dostęp do Internetu) oraz 6 stanowisk offline (praca bez dostępu do Internetu). • licencja bezterminowa 		
------------------------	--	--	--

Łączna cena brutto..... PLN

(słownie.....)

.....
Podpis/y składającego ofertę/ upoważnionego do składania
oświadczeń woli w imieniu oferenta

DYREKTOR

mgr Agnieszka Dąbek

FORMULARZ OFERTOWY

Oferuję wykonanie przedmiotu zamówienia:

w zakresie: „**Zakup i dostawa sprzętu, nowoczesnych pomocy dydaktycznych oraz narzędzi terapii w ramach programu Aktywna Tablica**”

do Szkoły Podstawowej im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego w Wilczopolu - Kolonii

Zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia proponujemy wykonanie usługi zgodnie z **zadaniem nr 2** Pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii procesów komunikacji, w tym zaburzeń przetwarzania słuchowego, dla uczniów z centralnymi zaburzeniami słuchu, słabosłyszących, z zaburzeniami koncentracji i uwagi, w tym z ADHD, ADD, autyzmem

Lp.	Nazwa pomocy/sprzętu	opis	Liczba sztuk	Wartość brutto
1	Program multimedialny: Percepcja słuchowa cz.2 Zaburzenia przetwarzania słuchowego mTalent (Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój wyższych funkcji słuchowych, a także wspierających rozwój uwagi i pamięci opartej na analizatorze słuchowym.)	Program składający się min 500 ekranów interaktywnych, kart pracy do wydruku, poradnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych (typu mikrofon, słuchawki, głośniki) w jednym pudełku. W programie mTalent Percepcja słuchowa cz.2. Stymulacja wyższych funkcji słuchowych zawierające działy: ćwiczeń multimedialnych: - Lokalizacja i lateralizacja źródła dźwięków - Identyfikacja i dyskryminacja dźwięków - Rozpoznawanie cech dźwięków - Czasowe aspekty słyszenia - Rozumienie mowy w obecności dystraktorów - Rozumienie mowy zniekształconej - Rozmaitości Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu). Do poprawnego działania zasobów edukacyjnych konieczne jest korzystanie z poniższych przeglądarek i systemów operacyjnych: Przeglądarki: Google Chrome - od wersji 32, oraz wyższe wersje; Mozilla Firefox - od wersji 27, oraz wyższe wersje; Apple Safari od wersji 8 wzwyż; Microsoft Edge. Systemy operacyjne: Microsoft Windows - wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge); dla mLibro w wersji dla Windows 7, a także dla mLibro w wersji Windows Store (Windows 8.1, Windows 10 i wyższe wersje) - minimum 2GB RAM Apple Mac OSx - od wersji 10.08 i wyższe (Safari); Apple iOS - od wersji 7.1.2 (Safari); dla mLibro w wersji iOS App Store wymagana wersja systemu iOS 10.0 lub wyższa; Google Android 8, 9, 10 (Chrome i Edge); dla mLibro w wersji Google Play przynajmniej 2GB RAM; Linux (Chrome i Firefox). Licencja produktu jest jednostanowiskowa, co upoważnia do pracy on-line jednego zalogowanego użytkownika na dowolnym urządzeniu (w	1szt	

		dowolnym miejscu i czasie) oraz do pobrania programu off-line na maksymalnie 2 urządzenia należące do Licencjobiorcy. W ramach zakupu: Szkolenie online z obsługi programu oraz bezpłatne wsparcie techniczne producenta.		
2	Długopisy BANACH 3D	Zestaw długopisów Banach 3D ma zawierać: <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 • Szablonów 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 • możliwość pracy na zasilaniu z power-banku • 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 	1 szt	

Łączna cena brutto..... PLN

(słownie.....)

.....

Podpis/y składającego ofertę/ upoważnionego do składania oświadczeń woli w imieniu oferenta

DYREKTOR

mgr Agnieszka Dąbek

FORMULARZ OFERTOWY

Oferuję wykonanie przedmiotu zamówienia:

w zakresie: „**Zakup i dostawa sprzętu, nowoczesnych pomocy dydaktycznych oraz narzędzi terapii w ramach programu Aktywna Tablica**”

do Szkoły Podstawowej im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego w Wilczopolu - Kolonii

Zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia proponujemy wykonanie usługi zgodnie z **zadaniem nr 3** Pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym, znacznym i głębokim

Lp.	Nazwa pomocy/sprzętu	opis	Liczba sztuk	Wartość brutto
1	Program multimedialny Percepcja słuchowa 1 i 2 Pakiet Ekspert mTalent	<p>Opis: Program multimedialny Percepcja słuchowa 1 z serii mTalent:</p> <ul style="list-style-type: none"> • min 600 ekranów interaktywnych (ćwiczenia typu: odsłuchiwanie i nagrywanie własnej wersji materiału językowego, łączenie elementów, kategoryzowanie, zaznaczanie różnic, memo, gry pamięciowe, sekwencje, łączenie punktów, interaktywne puzzle, sudoku obrazkowe, ćwiczenia do pracy z grupą dzieci (np. interaktywne gry planszowe z pionkami, gry za tablice interaktywne), a także ćwiczenia oparte na tekście, np. uzupełnianie luk w zabawnych rymowankach uzupełnianie ilustracji do treści, zadania kreatywne (np. narysuj) i inne), • min 200 kart pracy do wydruku • idealne narzędzie na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne, logopedyczne, rewalidacyjne i inne mające na celu kształtowanie usprawnianie percepcji słuchowej. • jedyny tego typu interaktywny produkt na rynku, • odpowiedź na jedno z najczęstszych wskazań form pomocy psychologiczno-pedagogicznej i zaleceń do pracy z dzieckiem (kształtowanie i ćwiczenia percepcji słuchowej/wzrokowej). 	1szt	
2	Program multimedialny Czytanie SY-LA-BA-MI 1 i 2 Pakiet Ekspert mTalent	<p>"Pakiet dwóch programów przeznaczonych dla dzieci w wieku 3+ oraz 5+ zawierający zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki czytania opartych na zbiorze sylab otwartych oraz ćwiczeń inspirowanych metodą 18 struktur wyrazowych.</p> <p>Dla nauczycieli, rodziców, logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganiem rozwoju oraz podnoszeniem sprawności umiejętności czytania u dziecka.</p> <p>Program można wykorzystać na zajęciach dydaktycznych (np. roczne przygotowanie przedszkolne lub wcześniej), dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej, zajęciach rewalidacyjnych, w edukacji domowej i innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności lub wspomagająco dla uczniów z dysleksją lub innymi trudnościami w czytaniu i pisaniu uczęszczających na zajęcia korekcyjno-kompensacyjne lub dydaktyczno-wyrównawcze.</p>	1szt	

		<p>Całość interaktywną (ponad 1000 ćwiczeń), drukowalne karty pracy (min 200) oraz pomoce nieinteraktywne dołożone do pudełka: - zestaw kart, pt. "Stolikowa gra sylabowa", którą można wykorzystać również w ćwiczeniach bez komputera, - poradniki metodyczne; - instrukcja użytkowania, dokument licencyjny, gwarancja, - książka ze szkoleniem z zakresu tworzenia autorskich materiałów interaktywnych.</p> <p>Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu).</p> <p>Licencja produktu min jedno stanowiskowa, co upoważnia do pracy on-line jednego zalogowanego użytkownika na dowolnym urządzeniu (w dowolnym miejscu i czasie) oraz do pobrania programu off-line na maksymalnie 2 urządzenia należące do Licencjobiorcy.</p> <p>Bezpłatne szkolenie online z obsługi programu oraz bezpłatne wsparcie techniczne producenta.</p>		

Łączna cena brutto..... PLN

(słownie.....)

.....

Podpis/y składającego ofertę/ upoważnionego do składania oświadczeń woli w imieniu oferenta

DYREKTOR

 mgr Agnieszka Dąbek

FORMULARZ OFERTOWY

Oferuję wykonanie przedmiotu zamówienia:

w zakresie: „**Zakup i dostawa sprzętu, nowoczesnych pomocy dydaktycznych oraz narzędzi terapii w ramach programu Aktywna Tablica**”
do Szkoły Podstawowej im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego w Wilczopolu - Kolonii

Zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia proponujemy wykonanie usługi zgodnie z **Zadaniem nr 4** Pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii dla uczniów mających problemy w edukacji szkolnej z przyczyn innych niż wymienione w cz. 1-3 z zaburzeniami wymagającymi terapii logopedycznej lub psychologicznej

L.p.	Nazwa pomocy/sprzętu	opis	Liczba sztuk	Wartość brutto
1	Photon Moduł Specjalne Potrzeby Edukacyjne (SPE)	Zestaw składający się z robota Photon®, dwóch mat edukacyjnych oraz 50 ćwiczeń do zajęć terapii pedagogicznej i zajęć rewalidacyjnych z uczniami ze spektrum autyzmu lub zaburzeniami emocjonalnymi i społecznymi. Robot z możliwością nauki w klasach min I-VIII szkoła podstawowa. Robot wyposażony w min 10 czujników, umożliwiający 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 3 godziny, robot sygnalizuje naładowanie świecąc czułkami na zielono. Łączność: Bluetooth 4.0Certyfikaty: Deklaracja zgodności CE (RoHS, EN-71) Konstrukcja robota musi być w pełni bezpieczna dla dzieci, nie posiadać wystających kabli, wymiennych baterii czy bezpośredniego dostępu do układów elektronicznych. Wykonanie z wytrzymałych, odpornych na uderzenia i upadki materiałów. Photon posiadający wszystkie wymagane certyfikaty bezpieczeństwa. Zawartość zestawu: Autoryzowany serwis na terenie Polski, SLA do 3 tygodni - aplikacje, instrukcja obsługi i wsparcie techniczne w języku polskim, - roboty Photon	2 szt	

		<p>pozwalające na integrację z odpowiednim oprogramowaniem komputerowym oraz umożliwiają zdalne kierowanie ruchem robota poprzez urządzenia mobilne, - roboty umożliwiają programowanie na różnych poziomach poprzez obsługę więcej niż jednego języka programowania (m.in. bloczkowy x Scratch, tekstowy x JavaScript i Python). Zestaw obejmujący: 50 ćwiczeń, w skład których wchodzi: - 20 ćwiczeń doskonalących kompetencje społeczno - emocjonalne, - 30 ćwiczeń dla dzieci ze spektrum autyzmu pogrupowane w trzech obszarach (komunikacja, obszar poznawczy, obszar społeczny). Propozycje w zestawie do pracy indywidualnej oraz grupowej. Ćwiczenia do wykorzystania jako oddzielne propozycje zabaw z uczniami lub stanowiące elementy do tworzenia scenariuszy zajęć. Ćwiczenia pogrupowane na kilka obszarów, terapeuci mogą wykorzystać wszystkie ćwiczenia w zaproponowanej kolejności lub korzystać z nich w zależności od potrzeb pracy z wybranym dzieckiem. Robot for Education, Photon&trade; Mata Edukacyjna (2 szt.), 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>		
2	<p>Program multimedialny Zajęcia logopedyczne I i 2 Pakiet Ekspert mTalent</p>	<p>Program mTalent Zajęcia logopedyczne - pakiet EKSPERT z serii mTalent Przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.</p> <p>Multimedialną zawartość programu Zajęcia logopedyczne - pakiet EKSPERT: ponad 3300 ćwiczeń interaktywnych oraz min. 700 kart pracy do wydruku. W programie mTalent Zajęcia logopedyczne I musi zawierać materiał z następujących obszarów: - Głoska SZ, - Głoska Ż, - Głoska CZ, - Głoska DŻ, - Głoska S, - Głoska Z, - Głoska C, - Głoska DZ, - Głoska Ś, - Głoska Ź, - Głoska DŻ, - Głoska Ć, - Głoska L, - Głoska R, - Różnicowanie S - Z, - Różnicowanie C - DZ, - Różnicowanie głosek szeregu syczącego (S, Z, C, DZ), - Różnicowanie SZ - Ż, - Różnicowanie CZ - DŻ, - Różnicowanie Z - Ź, - Różnicowanie S - SZ, - Różnicowanie L - J, - Różnicowanie R - L, - Różnicowanie głosek trzech szeregów, - Tematyczne (np. grupowe) zajęcia logopedyczne - profilaktyka logopedyczna, - Głoski tylnojęzykowe (K, G, H), - Głoski przedniojęzykowo-zębowe: T, D, N, - Słuch fonemowy, - Mowa bezdźwięczna (w tym obszerne rozdziały z różnicowania głosek bezdźwięcznych i ich dźwięcznych odpowiedników), - moduł wspomagający diagnozę i ewidencję zajęć: KARTOTEKA + Dodatek wspomagający diagnozę logopedyczną (badanie mowy).</p> <p>Dodatkowo w skład zestawu programu mTalent Zajęcia logopedyczne - pakiet EKSPERT:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tradycyjne elementy wyposażenia: mikrofon, słuchawki, głośniki, - drukowane elementy wyposażenia: pięknie ilustrowana książka z wyliczankami logopedycznymi, instrukcja użytkownika, 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. <p>Licencja na czas nieokreślony - 1 stanowisko online (wymagany dostęp do Internetu) + 2 stanowiska offline (praca bez dostępu do Internetu).</p> <p>Do poprawnego działania zasobów edukacyjnych konieczne jest korzystanie z poniższych przeglądarek i systemów operacyjnych:</p>	1 szt	

	<p>Przeglądarki: Google Chrome - od wersji 32, oraz wyższe wersje; Mozilla Firefox - od wersji 27, oraz wyższe wersje; Apple Safari od wersji 8 wzwyż; Microsoft Edge</p> <p>Systemy operacyjne: Microsoft Windows - wersje 7,8,8.1,10 i wyższe (Chrome, Firefox, Edge); dla mLibro w wersji dla Windows 7, a także dla mLibro w wersji Windows Store (Windows 8.1, Windows 10 i wyższe wersje) - minimum 2GB RAM; Apple Mac OSx - od wersji 10.08 i wyższe (Safari); Apple iOS - od wersji 7.1.2 (Safari); dla mLibro w wersji iOS App Store wymagana wersja systemu iOS 10.0 lub wyższa; Google Android 8, 9, 10 (Chrome i Edge); dla mLibro w wersji Google Play przynajmniej 2GB RAM; Linux (Chrome i Firefox).</p> <p>WAŻNE: Licencja produktu jest jednostanowiskowa, co upoważnia do pracy on-line jednego zalogowanego użytkownika na dowolnym urządzeniu (w dowolnym miejscu i czasie) oraz do pobrania programu off-line na maksymalnie 2 urządzenia należące do Licencjobiorcy.</p> <p>Szkolenie online z obsługi programu w cenie po stronie wykonawcy.</p> <p>Bezpłatne wsparcie techniczne producenta.</p>		
Monitor interaktywny insGraf DIGITAL FUTURE 65	<p>Skład zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Monitor interaktywny insGraf DIGITAL FUTURE 65 - Uchwyt ścienny do monitorów insGraf DIGITAL <p>Opis:</p> <p>Monitor interaktywny insGraf DIGITAL FUTURE 65 Monitor ze stawką VAT 0% dla placówek oświatowych. Wyposażenie w slot OPS (Open Pluggable Specification) umożliwiający wbudowanie komputera wewnątrz monitora.</p> <p>Specyfikacja Monitora interaktywnego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 65 cali - Rozdzielczość: 4K 3840x2160 - Kontrast 4000:1 - Jasność 450 cd/m2 - Głębia kolorów 8 bit - Czas reakcji &le;10ms - Technologia dotyku IR - 40 punktów dotyku w systemie Windows, 20 punktów w systemie Android - Proporcje obrazu 16:9 - Panel LED o żywotności 50 000 godzin - Slot OPS - Kąt widzenia 178° - Ekran szyba hartowana - Napięcie robocze: AC 100-240V,50/60Hz - Głośniki 2x20W (głośnik z przodu) - Wejścia/Wyjścia AV: <p>Przód: HDMI In (2.0) x1, Touch(USB2.0 Type-B) x1, USB3.0(Public Type-A) x2, Type C(65W+4K60+USB2.0) x1, Mic In(Aux3.5) x1</p> <p>Wejścia: HDMI In x2 (2.0), DP In x1 DP1.2, VGA x1, VGA Audio In(Aux3.5) x1</p> <p>Wyjścia: Earphone x1 Aux3.5, HDMI Out (2.0) x1, SPDIF Out x1</p> <p>Inne: USB 2.0(Android) x1, USB 2.0(Public) x2, Touch USB(2.0 Type-B) x1, RS232 x1, OPS Slots x1, Type-C(For camera, USB 2.0) x1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obsługiwane formaty multimedialnych: <p>Obraz: JPEG, BMP, PNG</p>	1szt	

	<p>Film: MPEG1, MPEG2, MPEG4, H264, RM, RMVB, MOV, MJPEG, VC1, Divx, FLV(Support 1080P HD Decoding) Dźwięk: MP3, M4A, (AAC)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesor - MTK 9666 - Wejście sieciowe RJ45/8P8C x2 <p>Monitory interaktywne insGraf DIGITAL FUTURE to kompaktowe rozwiązania do prezentacji w szkole, przedszkolu i sali konferencyjnej. Wyposażone w slot OPS (Open Pluggable Specification) umożliwiający wbudowanie komputera wewnątrz monitora. Dedykowany produkt: uchwyt ścienny (585004), dostępny jako osobna pozycja katalogowa.</p> <p>Główne funkcje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wbudowany system Android 11 - Rozdzielczość 4K 3840 x 2160 - Moduł Wi-Fi - Pamięć wbudowana: 32 GB - Pamięć RAM: 4 GB - Slot OPS umożliwiający wbudowanie komputera z systemem Windows. - Multi-touch - do 40 punktów multi-touch w systemie Windows, 20-punktowy multi-touch w systemie Android. - Długopis z dwiema końcówkami do pisania w dwóch kolorach jednocześnie w systemie Android. Automatyczne wykrywanie końcówki pióra / palca / gumki w trybie adnotacji Windows Edge w aplikacji Microsoft Whiteboard - Przyciski skrótów po lewej stronie ekranu - Przednie porty po lewej stronie ekranu - Wbudowane w przedni panel głośniki (2x20W) - Ekologia - interaktywny ekran dotykowy z podświetleniem LED, cieńszy panel, niższe zużycie energii, lepsze rozpraszanie ciepła, jaśniejszy wyświetlacz i lepszy poziom kontrastu. - Intuicyjny interfejs z przydatnymi aplikacjami: <ul style="list-style-type: none"> - do szybkiego przełączania się pomiędzy wbudowanym systemem Android a dodatkowym komputerem OPS - zmiany źródła wyświetlanego obrazu - tablica (rysowanie, wprowadzanie tekstu, wklejanie obrazu, auto kształt) - program do zarządzania plikami (intuicyjna obsługa wycinania / kopiowania / wklejania / usuwania, obsługa usługi w chmurze / FTP / sieci lokalnej) - program do zarządzania aplikacjami (pakiet biurowy, przeglądarka, kalendarz, kalkulator) - udostępnienie ekranu (ekran urządzeń mobilnych można przesyłać bezprzewodowo do ekranu monitora za pomocą aplikacji) - podział ekranu 		
--	---	--	--

Łączna cena brutto..... PLN

(słownie.....)

Podpis/y składającego ofertę/ upoważnionego do składania oświadczeń woli w imieniu oferenta

DYREKTOR

mgr Agnieszka Dąbek