

Opis przedmiotu zamówienia

L.P.	przedmiot	opis parametrów	j.m.	Ilość
1	Klocki - zestaw bazowy z oprogramowaniem	<p>Klocki typu Lego WeDo 2.0 – zestaw z oprogramowaniem</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zestaw typu Smarhub 2. Silnik 3. Czujnik ruchu 4. Czujnik wychylenia 5. Klocki - 280 elementów 6. Tacka z przegródkami do przechowywania elementów 7. Oprogramowanie wraz z gotowymi instrukcjami budowy (przynajmniej 16 projektów) - oprogramowanie dystrybuowane w wersji elektronicznej <p>Dodatkowo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. moduł BLE112-V1 lub wyższy Bluetooth v4 low energy USB dongle – 5 sztuk 2. Zestaw klocków zapasowych do zestawu – 5 sztuk 3. Akumulatory AA o pojemności minimum 2500 mAh – 10 sztuk 4. Ładowarka akumulatorowa umożliwiająca ładowanie jednocześnie 4 akumulatorów AA – 3 sztuki 	szt.	5
2	Klocki - Pakiet edukacyjny	Klocki typu Lego WeDo 2.0 - zestaw bazowy z oprogramowaniem, akumulator, zasilacz	szt.	5
3	Klocki Pakiet 10 instrukcji	<p>Pakiet 10 instrukcji do budowania robotów z klocków typu Lego WeDo 2.0</p> <ul style="list-style-type: none"> - małe autko - piesek - żuczek - żabka - huśtawka - ptaszek 	szt.	1



		<ul style="list-style-type: none"> - choinka - królik - motor - duży robot robi 		
4	Części zapasowe	Zestaw klocków zapasowych do zestawu typu Lego WeDo 2.0	szt.	3
5	Adapter bluetooth	Adapter Bluetooth do klocków typu Lego WeDo Wersja Bluetooth 4.0 lub wyższy Maksymalna moc wyjściowa = 0dBm Czułość odbiornika = -91dBm Obsługiwane złącza magistrali = USB Obsługiwane złącza we/wy = USB Maksymalna temperatura robocza = +85°C Minimalna temperatura robocza = -40°C"	szt.	6
6	Klocki - pełny pakiet edukacyjny	Klocki typu Lego Mindstorms EV3 - wersja edukacyjna z oprogramowaniem: <ul style="list-style-type: none"> - inteligentna kostka, - trzy interaktywne serwomotory z wbudowanymi czujnikami obrotu (dwa duże silniki i jeden średni), - ultradźwiękowy czujnik odległości, - czujnik światła / koloru, - żyroskop z możliwością kumulacji kąta obrotu, - dwa czujniki dotyku, - dedykowany akumulator, - kulka podporowa , - kable połączeniowe, - Instrukcja budowy robota mobilnego z modułami, - 541 klocków typu LEGO Technic lub równoważne, pozwalające na budowę różnorodnych maszyn i konstrukcji, - Zasilacz 10V 	szt.	1



Projekt współfinansowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Zachodniopomorskiego 2014-2020

Oś Priorytetowa VIII Edukacja

Działanie 8.3 „Wsparcie szkół i placówek prowadzących kształcenie ogólne oraz uczniów uczestniczących w kształceniu podstawowym, gimnazjalnym i ponadgimnazjalnym w ramach Strategii ZIT dla Szczecińskiego Obszaru Metropolitalnego”

Projekt Nr RPZP.08.03.00-32-K013/18 pn. „Równy dostęp do kompetencji kluczowych na wszystkich poziomach kształcenia ogólnego – ze szczególnym uwzględnieniem uczniów z niepełnosprawnościami i wykluczonych społecznie z Powiatu Polickiego.”

		- dodatkowe klocki		
7	Dodatkowe klocki	Dodatkowe klocki typu Lego Mindstorms EV3	szt.	1
8	Klocki - wersja edukacyjna z oprogramowaniem	Klocki typu Lego Mindstorms EV3 - wersja edukacyjna z oprogramowaniem: - inteligentna kostka, - trzy interaktywne serwomotory z wbudowanymi czujnikami obrotu (dwa duże silniki i jeden średni), - ultradźwiękowy czujnik odległości, - czujnik światła / koloru, - żyroskop z możliwością kumulacji kąta obrotu, - dwa czujniki dotyku, - dedykowany akumulator, - kulka podporowa , - kable połączeniowe, - Instrukcja budowy robota mobilnego z modułami, - 541 klocków typu LEGO Technic lub równoważne, pozwalające na budowę różnorodnych maszyn i konstrukcji, - Zasilacz 10V - dodatkowe klocki	szt.	5
9	Książka - Niesamowite projekty	Książka o klockach typu Lego Mindstorms EV3, zawierającą pomysły na ponad 180 różnych konstrukcji prostych maszyn i sprytnych ustrojstw. Dzięki książce można: - poznać mechanizmy dostępne w klockach typu Lego Mindstorms - wykorzystać przyciski inteligentnego klocka typu EV3 - poznać konstrukcje maszyn kroczących - zbudować dziesiątki niesamowitych mechanizmów	szt.	1
10	Programowanie robotów	Mózg robota typu LEGO MINDSTORMS EV3 - Podstawowe operacje na danych	szt.	1



Projekt współfinansowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Zachodniopomorskiego 2014-2020

Oś Priorytetowa VIII Edukacja

Działanie 8.3 „Wsparcie szkół i placówek prowadzących kształcenie ogólne oraz uczniów uczestniczących w kształceniu podstawowym, gimnazjalnym i ponadgimnazjalnym w ramach Strategii ZIT dla Szczecińskiego Obszaru Metropolitalnego”

Projekt Nr RPZP.08.03.00-32-K013/18 pn. „Równy dostęp do kompetencji kluczowych na wszystkich poziomach kształcenia ogólnego – ze szczególnym uwzględnieniem uczniów z niepełnosprawnościami i wykluczonych społecznie z Powiatu Polickiego.”

		<ul style="list-style-type: none"> - Silniki i czujniki LEGO MINDSTORMS EV3 - Programowanie wybranych konstrukcji robotów - Budujemy własne roboty - Pliki graficzne i dźwiękowe w zasobach aplikacji - Edycja obrazów dla kostki typu EV3 i edycja dźwięków - Programowanie muzyki na podstawie zapisu nutowego - Rysowanie figur geometrycznych i konstrukcje - Matematyczne podstawy sterowania pojazdem 		
11	Klocki - Zestaw podstawowy	<p>Klocki typu Lego DtoryStarter – zestaw podstawowy</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zestaw typu Smarhub 2. Silnik 3. Czujnik ruchu 4. Czujnik wychylenia 5. Klocki - 280 elementów 6. Tacka z przegródkami do przechowywania elementów 7. Oprogramowanie wraz z gotowymi instrukcjami budowy (przynajmniej 16 projektów) - oprogramowanie dystrybuowane w wersji elektronicznej 	szt.	5
12	Klocki - zestaw bajkowy	Klocki typu Lego StoryStarter lub równoważny zestaw o tematyce baśniowej, składający się z 186 elementów. W materiałach dla nauczyciela dostępne są dodatkowe pomysły skupiające się na cechach zewnętrznych i cechach charakteru bohaterów opowieści sławnych autorów, a także na wpływach kulturowych baśni z całego świata.	szt.	2
13	Klocki - zestaw kosmos	Klocki typu Lego StoryStarter lub równoważny zestaw o tematyce kosmicznej składający się z 186 elementów. W materiałach dla nauczyciela dostępne są pomysły koncentrujące się na gatunku science fiction i opowieściach z kosmosem w roli głównej, a także na zadaniach związanych z podbojem kosmosu.	szt.	2
14	Klocki - zestaw społeczność	Klocki typu Lego StoryStarter lub równoważny zestaw składający się z 201 elementów. W materiałach dla nauczyciela dostępne są pomysły na zadania badające	szt.	2



Projekt współfinansowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Zachodniopomorskiego 2014-2020
OŚ Priorytetowa VIII Edukacja

Działanie 8.3 „Wsparcie szkół i placówek prowadzących kształcenie ogólne oraz uczniów uczestniczących w kształceniu podstawowym, gimnazjalnym i ponadgimnazjalnym w ramach Strategii ZIT dla Szczecińskiego Obszaru Metropolitalnego”

Projekt Nr RPZP.08.03.00-32-K013/18 pn. „Równy dostęp do kompetencji kluczowych na wszystkich poziomach kształcenia ogólnego – ze szczególnym uwzględnieniem uczniów z niepełnosprawnościami i wykluczonych społecznie z Powiatu Polickiego.”

		role różnych zawodów w społeczności, kulturę, obowiązki i jak ważna jest komunikacja.		
15	Klocki - zestaw i ćwiczenia	Klocki typu Lego LearnToLearn, lub równoważne klocki zbieżne z podstawą programową i jest stworzone z myślą o nauce matematyki, czytania i pisania, nauk społecznych oraz ścisłych. Zestaw przeznaczony dla klasy szkolnej (28 dzieci) w wieku 5+ lat. Składa się z 2018 elementów.	szt.	1
16	magiczna ściana	Monitor interaktywny 65" Rozdzielczość 1920x1080 pikseli Czas reakcji poniżej 7 ms Wbudowane głośniki minimum 10 W Możliwość montażu na ścianie w zestawie Obsługa dotykowa bez konieczności podłączenia komputera Sieciowa aktualizacja oprogramowania sprzętowego	szt.	1
17	Mata drzewo - zestaw do kodowania	Duża mata o wymiarach 140 x 111 cm, wykonana z jasnoszarego skadenu, lub równoważnego materiału na macie biały nadruk drzewa. Zestaw 72 kartoników do drzewa o wym. 5 x 5 cm, w tym: - 48 kartoników z kolorami: czerwony, żółty, niebieski (po 16 szt. z każdego koloru) - 16 kartoników z figurami geometrycznymi: koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt (po 4 szt. z każdą z figur). - 4 kartoniki do oznaczenia wielkości: duży, mały (po 2 szt. z każdej wielkości) - 4 kartoniki do oznaczenia grubości: gruby, cienki (po 2 szt. z każdej grubości) - instrukcja	szt.	17
18	Programowanie w ruchu	Zestaw zawierający komplet materiałów dla 25 dzieci. - gra dywanowa do zabawy grupowej – mata 1,5 m na 2 m i 8 dużych miękkich poduszek, - 12 zestawów stolikowych do gry w parach, - poradnik metodyczny wraz ze scenariuszami zajęć, - ćwiczenia interaktywne na tablicę multimedialną i materiały multimedialne:	szt.	1



Projekt współfinansowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Zachodniopomorskiego 2014-2020

Oś Priorytetowa VIII Edukacja

Działanie 8.3 „Wsparcie szkół i placówek prowadzących kształcenie ogólne oraz uczniów uczestniczących w kształceniu podstawowym, gimnazjalnym i ponadgimnazjalnym w ramach Strategii ZIT dla Szczecińskiego Obszaru Metropolitalnego”

Projekt Nr RPZP.08.03.00-32-K013/18 pn. „Równy dostęp do kompetencji kluczowych na wszystkich poziomach kształcenia ogólnego – ze szczególnym uwzględnieniem uczniów z niepełnosprawnościami i wykluczonych społecznie z Powiatu Polickiego.”

		<ul style="list-style-type: none"> - interaktywna instrukcja obsługi i ćwiczenia do nauki zasad gry - ćwiczenia ruchowe na bazie ruchów zwierząt z gry - zagadki multimedialne oparte na sytuacjach z gry - zagadki matematyczne i logiczne oparte na samych postaciach z gry <p>Pomoce jednorazowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - karty pracy (124 sztuk, 8 wzorów), - certyfikaty umiejętności (100 sztuk, 4 wzory), - karty turniejowe z naklejkami (25 sztuk), - przypinki i naklejki – nagrody, - plakat A3 z zasadami gry, - kolorowanki do wykonania własnych zestawów do gry w domu przez dzieci (25 sztuk) 		
19	Maxi plansze - plansza warcaby	<p>Plansza wykonana z tkaniny, nadającej się do prania w pralce automatycznej. Dołączone do zestawu stalowe szpilki oraz otwory w planszy pozwalające na stabilne przymocowanie jej do podłoża na zewnątrz, np. na trawie. Plansze posiadają antypoślizgowy spód, co pozwala na bezpieczną zabawę w pomieszczeniach. Do każdej z nich dołączone są: instrukcja, 4 szpilki i torba do przechowywania. Wymiary ok. 150 x 150 cm.</p> <p>Gra w warcaby rozgrywa się na ciemnych polach planszy. Jej celem jest pozbycie się wszystkich pionków należących do przeciwnika albo zablokowanie rywala tak, by nie mógł on wykonać żadnego ruchu. Brak pionków w zestawie.</p>	szt.	17
20	Maxi plansze - plansza miasto	<p>Plansza wykonana z tkaniny, nadającej się do prania w pralce automatycznej. Dołączone do zestawu stalowe szpilki oraz otwory w planszy pozwalające na stabilne przymocowanie jej do podłoża na zewnątrz, np. na trawie. Plansze posiadają antypoślizgowy spód, co pozwala na bezpieczną zabawę w pomieszczeniach. Do każdej z nich dołączone są: instrukcja, 4 szpilki i torba do przechowywania. Prezentuje małe miasteczko z instytucjami: ratusz, kościół, przedszkole, straż pożarna, policja oraz miejsca, w których dziecko może wypoczywać: lodziarnia, basen, plaża, kino, zoo</p>	szt.	17



		itp. Przez miasteczko przechodzą różne drogi (podzielone są na równe segmenty). Zabawa utrwała pojęcia: nad, obok, na prawo, na lewo, w przód, w tył itp. Wielkość pól dostosowano do stopy dziecka. Dodatkowo 10 kolorowych pól na obrzeżu planszy posiada swoje odpowiedniki na planszy. Ten z zawodników, który dotrze do swojego punktu przy pomocy kostki do gry jako pierwszy, wygrywa. Wymiary ok. 150 x 150 cm		
21	Bee-bot	Robot typu bee-bot, lub równoważny robot dla małych dzieci w kształcie chodzącej pszczołki, wydający dźwięki i poruszający się po podłodze zgodnie z wcześniej zaplanowaną trasą (poprzez guziki funkcyjne). Zabawka jest idealna do nauki kierunków i doskonalenia logicznego myślenia. Robot informuje światłem i dźwiękiem początek i koniec ruchu, zapamiętuje 40 poleceń	szt.	17
22	Blue-bot	Robot typu blue-bot, lub równoważny robot podłogowy z modułem Bluetooth, dzięki czemu można nim sterować przy użyciu tabletu lub komputera PC. Można stworzyć algorytm na ekranie swojego urządzenia i przesłać go zdalnie do Blue-Bota. Blue-Bot ma przezroczystą obudowę, dzięki której dzieci z łatwością zobaczą, z czego jest zbudowany i skąd dochodzą jego odgłosy. Potrafi skręcać pod kątem 90 stopni. W algorytmie można zawrzeć liczne powtórzenia, dzięki którym zabawka zachwyci dzieci w wieku od 3 do 11 lat.	szt.	17
23	Ino-bot	Robot typu ino-bot lub równoważny robot podłogowy <ul style="list-style-type: none"> - 8 diod RGB - 2 białe diody LED - Głośnik - Dalmierz - 4 narożne czujniki zbliżeniowe - Czujniki śledzenia linii - Sterowane za pomocą języka programowania Scratch - Przezroczysta obudowa dla łatwej identyfikacji elementów - Uchwyt na pióro do rysowania kształtów - Akumulator ładowany za pomocą kabla USB 	szt.	17



		- od 7 do 14 lat		
24	Pi2go	<p>Robot typu Pi2go, lub równoważny sterowany robot</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programowanie i monitorowanie prostych danych wejściowych i wyjściowych (śledzenie linii, czujnik ultradźwięków, diody LED RGB, silniki, czujnik światła) - Czujniki danych wejściowych pozwalają użytkownikowi kontrolować zmienne, takie jak odległość i światło - Interakcja poprzez Wi-Fi albo wczytanie programu bezpośrednio przez port USB - Kompatybilne z językami programowania Scratch i Python - Możliwość zamontowania kamery Raspberry Pi - Przykładowe programy w zestawie - Materiały online, aby łatwiej odkrywać możliwości robota - Przezroczysta obudowa <p>W zestawie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Robot - Karta Micro SD i adapter (z wstępnie załadowanym oprogramowaniem dla robota) - kamera Raspberry Pi Model 3 lub wyższy - Karta sieciowa Wi-Fi - Pendrive 4GB - 6 akumulatorów - Ładowarka 	szt.	1
25	Program edukacyjny z tabletem	<p>Program edukacyjny tyłu Scottie go wraz z tabletem</p> <p>Parametry tabletu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ekran: 7 cali • Procesor: przynajmniej 4-rdzeniowy procesor o taktowaniu 1.3 GHz • Pojemność: 16 GB eMMC • Pamięć RAM: 1 GB • Komunikacja: Wi-Fi, Bluetooth 4.0 • Dodatkowe funkcje: Wbudowany moduł nawigacji GPS 	szt.	17



		<ul style="list-style-type: none"> • Czytnik kart pamięci microSD/SDXC (możliwość rozbudowy do 128 GB) • Aparat: przód 0.3 Mpix, tył 2 Mpix • System: Android 6.0 (Marshmallow) 		
26	Be creo	<p>BeCreo lub równoważny modułowy zestaw do nauki podstaw programowania i mechatroniki składający się z rozbudowanej aplikacji i modułów elektronicznych, których pracą można zaprogramować.</p> <p>W zestawie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Moduły elektroniczne w zestawie: Guzik, Czujnik obrotu, Światła LED (x3), Czujnik temperatury, Czujnik światła, Joystick, Głośniczek, Adapter do baterii AA, Serwo, Czujnik odległości - Zestaw plastikowych złączek, za pomocą których mocuje się moduły elektroniczne do pola roboczego lub klocków typu Lego - Plansza do umieszczania modułów elektronicznych - Zestaw nakładek tematycznych - po jednej dla każdego scenariusza dydaktycznego - Płytki Intel Genuino 101 lub lepsza - Nakładka rozszerzająca z wyświetlaczem OLED - Kabel USB - Kable łączące moduły 	szt.	17
27	Programowanie w ruchu	<p>komplet materiałów dla całej klasy:</p> <p>205 trwałych, kartonowych elementów do budowania labiryntów i układania instrukcji, przeznaczone do wykorzystania na dywanie klasowym</p> <p>336 znaków do wykorzystania w zabawach ruchowych</p> <p>32 wzory kart pracy, karty postępów z naklejkami do zaznaczania osiągniętego poziomu, certyfikaty i odznaki</p> <p>32 ćwiczenia interaktywne do wykorzystania na tablicy multimedialnej</p> <p>120 scenariuszy zajęć z poradnikiem metodycznym na 3 lata szkolne</p> <p>mata interaktywną do kodowania o wym. 93cm x 83cm</p> <p>mata do układania labiryntów o wym. 200cm x 250cm</p>	szt.	1



28	Program edukacyjny – matematyka, cz. 1	Trzyczęściowy multimedialny produkt edukacyjny dla szkół podstawowych, przeznaczony do nauki przedmiotów matematyczno-przyrodniczych w edukacji wczesnoszkolnej, taki jak „Matematyka bez reszty”. Program zawierający pakiet ćwiczeń, interakcji, zabaw, gier oraz filmów interaktywnych do szybkiego i efektywnego wykorzystania podczas zajęć szkolnych. Pierwsza część programu zawiera 1 500 zadań do trzech Przygód Tematycznych – Podróże, Zakupy, Pasje – wprowadzających zagadnienia związane z matematyką: 18 filmów edukacyjnych – wprowadzających w zagadnienia poruszane w tej części i łączące je z realnym światem, 9 interakcji – dających możliwość zabawy dla całej klasy np. w nauce rytmu, czy zasad kupowania w sklepie, 18 ćwiczeń – pozwalających na utrwalenie wiedzy z zakresu matematyki	szt.	1
29	Program edukacyjny – matematyka, cz. 2	Trzyczęściowy multimedialny produkt edukacyjny dla szkół podstawowych, przeznaczony do nauki przedmiotów matematyczno-przyrodniczych w edukacji wczesnoszkolnej, taki jak „Matematyka bez reszty”. Zawiera pakiet ćwiczeń, interakcji, zabaw, gier oraz filmy interaktywne do szybkiego i efektywnego wykorzystania podczas zajęć szkolnych. Druga część programu zawierająca 1 500 zadań do trzech Przygód Tematycznych – Dawne dzieje, Polska w świecie, Zawody – wprowadzających zagadnienia związane z matematyką: 18 filmów edukacyjnych – wprowadzających w zagadnienia poruszane w tej części i łączące je z realnym światem, 9 interakcji – dających możliwość zabawy dla całej klasy np. w nauce rytmu, czy zasad kupowania w sklepie, 18 ćwiczeń – pozwalających na utrwalenie wiedzy z zakresu matematyki	szt.	1
30	Program edukacyjny – matematyka, cz. 3	Trzyczęściowy multimedialny produkt edukacyjny dla szkół podstawowych, przeznaczony do nauki przedmiotów matematyczno-przyrodniczych w edukacji wczesnoszkolnej, taki jak „Matematyka bez reszty”. Zawiera pakiet ćwiczeń, interakcji, zabaw, gier oraz filmy interaktywne do szybkiego i efektywnego wykorzystania podczas zajęć szkolnych.	szt.	1



		Trzecia część programu zawierająca 1 500 zadań do trzech Przygód Tematycznych – Wynałazki, Zagadki anatomii, Mały przyrodnik – wprowadzających zagadnienia związane z matematyką: 18 filmów edukacyjnych – wprowadzających w zagadnienia poruszane w tej części i łączące je z realnym światem, 9 interakcji – dających możliwość zabawy dla całej klasy np. w nauce rytmu, czy zasad kupowania w sklepie, 18 ćwiczeń – pozwalających na utrwalenie wiedzy z zakresu matematyki		
31	Klocki - zestaw indywidualny	Klocki typu Numicon, lub równoważne klocki wykonane z trwałego, kolorowego tworzywa, wprowadzające małe dzieci w świat matematyki i pomagające zrozumieć skomplikowane pojęcia matematyczne. Pomoc edukacyjna, dzięki której dzieci uczą się matematyki poprzez wszystkie zmysły. Klocki można wykorzystywać np. w piasku, w wodzie, podczas zabawy ciastoliną itp. Uczniowie dowiadują się, że cyfry i liczby to symbole, które można łączyć. Zauważają również relacje i związki pomiędzy liczbami. Eksperymentując z klockami i innymi przedmiotami do przeliczania, można opisywać swoje działania i spostrzeżenia. - 32 kształty (10 pojedynczych, 5 podwójnych, 3 potrójne, po 2 ze wszystkich pozostałych rodzajów - aż do 10) - 52 kołeczki - podstawa - książeczka - 1 sznurówka - 2 dwustronne plansze z wzorami - zestaw kart 0-10 - woreczek na elementy - przewodnik z ćwiczeniami	szt.	17
32	Geometryczne kształty drewniane	Zestawy kolorowych, drewnianych lub równoważnych klocków. Mogą być układane wg kart zadań lub własnej wyobraźni, 250 elementów, wym. od 2,3 x 2,1 cm do 5 x 4,3 cm, grubość 1 cm	szt.	17



33	Klocki	Zestaw klocków typu Dienes, lub równoważny zestaw podstawowych figur geometrycznych przeznaczony do rozwoju logicznego myślenia i do nauki matematyki. Zestaw zawierający: - 60 klocków o wym. od 3 x 4 cm do 7,5 x 7,5 cm i gr. 5 mm lub 1,7 mm - 12 plansz-kart pracy o wym. 26 x 16 cm - 3 sznurki o dł. 100 cm - pudełko o wym. 29,5 x 19,5 x 5 cm	szt.	17
34	Karty zadań	Zestaw dwustronnych kart zadań z grubego, lakierowanego kartonu z wzorami o dwóch stopniach trudności, 20 kart, format: A4	szt.	17
35	Zestaw startowy Bee-bot	Zestaw obejmuje: - 1 robota typu Bee-Bot - 4 maty edukacyjne: „Wyspa skarbów”, „Ruchliwa ulica”, „Przezroczysta siatka” i „Długa przezroczysta siatka” - 1 zestaw 49 kart - 10 białych, wpinanych osłonek	szt.	3
36	Stacja dokująca do ładowania Bee-botów	Stacja dokująca, wyposażona w europejski zasilacz, pozwala ładować jednocześnie 6 Bee-Botów lub Blue-Botów	szt.	4
37	Robot edukacyjny	Robot edukacyjny typu Photon Edu lub równoważny. Zestaw zawierający: - jednego robota edukacyjnego (robot, przewód microUSB do ładowania robota, instrukcja obsługi w języku polskim, kartę gwarancyjną), - Dostęp do aplikacji danego robota, np. Photon EDU, Coding, Robot oraz Photon Magic Bridge, - Dostęp do stale aktualizowanej bazy scenariuszy prowadzenia zajęć oraz dodatkowych materiałów dydaktycznych w formie cyfrowej	szt.	1
38	Tajemnicza wyspa - mata	Kolorowe maty do zabawy i nauki z Bee-Botem lub Blue-Botem. Mat można używać zarówno wewnątrz pomieszczeń, jak i na zewnątrz, gdyż zostały wykonane z trwałej tkaniny PCV. Maty podzielono na pola 15 x 15 cm, odpowiadające jednemu ""krokowi"" robotów Bee-Bot i Blue-Bot. Wym. 75 x 75 cm	szt.	17



39	Pakiet do nauki kodowania I-III	<p>Pakiet metodyczno-dydaktyczny zawierający: Zestaw 4 gier, zabaw i sytuacji edukacyjnych przeznaczonych na Magiczny Dywan: każda gra lub zabawa posiada trzy poziomy, gry i zabawy w zestawie: „Szachownice”, „Domino”, „Port Morski”, „Kodowanie - dekodowanie” Scenariusze zajęć do każdej gry lub zabawy, łącznie: 4 scenariusze zajęć do realizacji w edukacji informatycznej (skorelowane z pozostałymi edukacjami z podstawy programowej) Generyczne Karty Pracy do każdego scenariusza zajęć, łącznie 12 Kart Pracy karty z instrukcjami do gier</p>	szt.	3
40	Magiczny dywan + nauka kodowania	<p>Umieszczony pod sufitem projektor tworzy wirtualny „Magiczny Dywan” lub równoważny składa się z: - zintegrowanego systemu czujników, - wbudowanego projektora, - wbudowanego komputera, - zestawu gier i aplikacji. Możliwość podłączenia do internetu: - kablowego poprzez gniazdo RJ-45 umieszczone w tylnej płycie urządzenia, - radiowego WiFi poprzez dongle WiFi wkładany do portu USB umieszczonego w tylnej płycie urządzenia Dostęp do internetu pozwala m.in. na: - zdalne wykonywanie upgradów, w tym dogrywanie nowych gier (odpłatne abonamenty na nowe gry) - zdalne wykonanie prac konserwacyjnych i serwisowych - zdalne włączanie i wyłączanie urządzenia - funkcja ważna na placach zabaw Możliwość podłączenia zewnętrznych głośników: Gniazdo AUDIO, umieszczone na tylnej płycie urządzenia pozwala na dołączenie zewnętrznego systemu nagłaśniającego.</p>	szt.	1



Projekt współfinansowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Zachodniopomorskiego 2014-2020

Oś Priorytetowa VIII Edukacja

Działanie 8.3 „Wsparcie szkół i placówek prowadzących kształcenie ogólne oraz uczniów uczestniczących w kształceniu podstawowym, gimnazjalnym i ponadgimnazjalnym w ramach Strategii ZIT dla Szczecińskiego Obszaru Metropolitalnego”

Projekt Nr RPZP.08.03.00-32-K013/18 pn. „Równy dostęp do kompetencji kluczowych na wszystkich poziomach kształcenia ogólnego – ze szczególnym uwzględnieniem uczniów z niepełnosprawnościami i wykluczonych społecznie z Powiatu Polickiego.”

		<p>Pakiet gier kodowanie dla klas I – VIII zawierający gry o tematyce matematyczno-przyrodniczo-logiczno-muzycznej rozwijają koordynację wzrokowo-ruchowo-przestrzenną i myślenie komputacyjne. Zawierają także elementy kodowania-dekodowania i umożliwia naukę programowania bez użycia komputera – poprzez zabawę i ruch. Spełnia wymagania aktualnie obowiązującej podstawy programowej. Na każdy etap przygotowany został pakiet składający się obudowy metodycznej dla nauczyciela (program wraz ze scenariuszami zajęć) oraz interaktywnych gier, zabaw i sytuacji edukacyjnych (wraz z dodatkową obudową dydaktyczną np. w formie Kart Pracy) nakierowanych na realizację nowej podstawy programowej.</p> <p>Pakiet do nauki kodowania I-III zawiera:</p> <p>Zestaw 4 gier, zabaw i sytuacji edukacyjnych przeznaczonych na Magiczny Dywan: każda gra lub zabawa posiada trzy poziomy,</p> <p>gry i zabawy w zestawie: „Szachownice”, „Domino”, „Port Morski”, „Kodowanie - dekodowanie”</p> <p>Scenariusze zajęć do każdej gry lub zabawy, łącznie: 4 scenariusze zajęć do realizacji w edukacji informatycznej (skorelowane z pozostałymi edukacjami z podstawy programowej)</p> <p>Generyczne Karty Pracy do każdego scenariusza zajęć, łącznie 12 Kart Pracy karty z instrukcjami do gier</p> <p>Pakiet do nauki kodowania IV-VIII zawiera:</p> <p>Zestaw 4 gier, zabaw i sytuacji edukacyjnych przeznaczonych na Magiczny Dywan: każda gra lub zabawa posiada trzy poziomy,</p> <p>gry i zabawy w zestawie: „Stacja Kosmiczna”, „Rurociąg”, „Magiczne Wzory”, „Mistrz liczenia”</p> <p>dedykowana platforma do tworzenia własnych rozwiązań przez uczniów z wykorzystaniem zasobów sprzętowych szkoły (laptopy, komputery)</p> <p>Scenariusze zajęć do każdej gry lub zabawy, łącznie: 4 scenariusze zajęć do realizacji w edukacji informatycznej (skorelowane z pozostałymi edukacjami z podstawy</p>		
--	--	--	--	--



Projekt współfinansowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Zachodniopomorskiego 2014-2020

Oś Priorytetowa VIII Edukacja

Działanie 8.3 „Wsparcie szkół i placówek prowadzących kształcenie ogólne oraz uczniów uczestniczących w kształceniu podstawowym, gimnazjalnym i ponadgimnazjalnym w ramach Strategii ZIT dla Szczecińskiego Obszaru Metropolitalnego”

Projekt Nr RPZP.08.03.00-32-K013/18 pn. „Równy dostęp do kompetencji kluczowych na wszystkich poziomach kształcenia ogólnego – ze szczególnym uwzględnieniem uczniów z niepełnosprawnościami i wykluczonych społecznie z Powiatu Polickiego.”

		programowej) Generyczne Karty Pracy do każdego scenariusza zajęć, łącznie 12 Kart Pracy Karty z instrukcjami gier		
--	--	---	--	--

