



Załącznik nr 1 do Zapytania
ofertowego nr 1/2024

**FORMULARZ OFERTOWY DO ZAPYTANIA
OFERTOWEGO NR 1/2024**

1. Nazwa Wykonawcy
Siedziba Wykonawcy
Numer NIP
Numer REGON
Adres poczty elektronicznej
Numer telefonu /faks
Osoba do kontaktu

W odpowiedzi na zapytanie ofertowe nr 1/2024 dotyczące zakupu i dostawy pomocy dydaktycznych w ramach Projektu pt. „Edukacja najwyższych lotów w Gminie Miejskiej Lidzbark Warmiński”. Projekt dofinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Regionalnego Fundusze Europejskie dla Warmii i Mazur 2021/2027.

Ja (imię i nazwisko) w imieniu reprezentowanej
przez mnie firmy oświadczam, że oferuję/emy realizację przedmiotu zamówienia, zgodnie
z wymogami zawartymi w zapytaniu ofertowym w cenie:

**Część 1. Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej nr 1
w Lidzbarku Warmińskim:**

Lp.	Opis przedmiotu zamówienia		Ilość (szt./ zestaw)	Cena jednostkowa brutto	Wartość brutto (4x5)
1	2	3	4	5	6
1	Bubble. Rysujący robot	Bubble Clementoni to nowy inteligentny robot, który w intuicyjny i zabawny sposób wprowadza dziecko w świat rysunków i kodowania poprzez rysowanie. Aby rysować z Bubble wystarczy nacisnąć odpowiednie punkty na klawiaturze: sekwencja wybranych klawiszy utworzy rysunek, który robot będzie mógł następnie nakreślić na papierze. Cechy zabawki: – dwa tryby gry – ruch i dźwięk – wstęp do nauki kodowania i programowania – kompatybilna z aplikacją na telefon	8		



		– przeznaczona dla dzieci w wieku: 6+ – zasilana na baterie: 3xAA Zawartość opakowania: – 1 Robot Bubble – 33 Karty z Tajemniczym Rysunkiem – Specjalna Magiczna Lupa – 3 Flamastry			
2	LEGO Education SPIKETM Prime- zestaw podstawowy	Idealny zestaw startowy do nauki robotyki. Zestaw cechuje się kolorowymi elementami do budowy, łatwym w użyciu sprzętem elektronicznym oraz intuicyjnym językiem programowania, opartym na Scratch! Zestaw zawiera ok 500 elementów, w tym LEGO Technic oraz LEGO Classic i jest przeznaczony do pracy samodzielnej lub w grupie 2-osobowej. Dostosowany dla dzieci w klasach 4-8 szkoły podstawowej oraz do zabawy w domu. W skład zestawu Lego Education SPIKE Prime wchodzi: – Skrzynka z organizerem na części – Smart Hub z akumulatorem – 1 x duży silnik – 2 x średni silnik – czujnik odległości – czujnik koloru – czujnik siły – ok 500 elementów	4		
3	LEGO Education SPIKETM Essential	Zestaw LEGO® Education SPIKE™ Essential to narzędzie do nauki przedmiotów STEAM, edukacji językowej, społecznej i emocjonalnej dla uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej. Dzięki połączeniu kolorowych klocków LEGO, łatwego w użyciu sprzętu i oprogramowania oraz intuicyjnego języka kodowania metodą "przeciągnij i upuść" opartego na Scratchu jr., SPIKE Essential angażuje uczniów w zajęcia edukacyjne, pomagając im opowiadać historie i rozwiązywać złożone problemy, niezależnie od poziomu ich nauki. Od projektów dla początkujących po nieograniczone możliwości kreatywnego projektowania, SPIKE Prime pomaga uczniom ćwiczyć podstawowe umiejętności STEAM potrzebne w codziennym życiu i na dalszych etapach nauki by stać się innowacyjnymi umysłami jutra... po prostu się bawiąc! Główne cechy zestawu: – Prawdziwie między przedmiotowe rozwiązanie STEAM – Scenariusze lekcji w języku polskim, zgodne z podstawą programową – Wciągające zadania, które pozwalają ćwiczyć rozwiązywanie problemów – Minifigurki, z którymi można się utożsamiać – Zestaw zawiera ponad 440 elementów! W skład zestawu wchodzi: – Skrzynka z organizerem na części – Mały Smart Hub posiadający: – akumulator – 6-osiowy żyroskop – dwa porty wejścia/wyjścia – połączenie micro USB – 2x Mały silnik – 1x Czujnik koloru – 1x Matryca LED 3x3	4		
4	Ozobot Bit Plus - robot z flamastrami	Ozobot, to prosty w obsłudze robot o bardzo dużym potencjale edukacyjnym. Stopniowo, krok po kroku wprowadza dzieci w świat kodowania i programowania. Zaczynamy od komend w postaci sekwencji kolorowych kwadratów, z czasem dochodzimy do programowania blokowego. Robot równie dobrze sprawdza się w placówkach oświatowych, jak i w użyciu domowym.	2		



		Zestaw zawiera: – 1x Ozobot Bit Plus z 5 flamastrami (2x czarny, 1x czerwony, 1x niebieski, 1x zielony), – 1x kabel USB do ładowania, – 1x etui (występuje w różnych kolorach), – 1x karta kodów, – 1x instrukcja "Jak zacząć", – 1x karta z piktogramami dla młodszych.			
Razem (poz. 1-4)					

Część 2. Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej nr 3 w Lidzbarku Warmińskim:

Lp.	Opis przedmiotu zamówienia		Ilość (szt./zestaw)	Cena jednostkowa brutto	Wartość brutto (4x5)
1	2	3	4	5	6
1	SCOTTIE GO	Scottie Go! EDU to innowacyjna gra do nauki programowania dla dzieci od 6 roku życia. Umożliwia naukę programowania w szkole podstawowej. Rozwija intuicję algorytmiczną i wspiera rozwój kompetencji przez zdobywając umiejętności w zakresie: • analitycznego i logicznego myślenia, • rozumowania algorytmicznego, • precyzyjnego prezentowania myśli i pomysłów, • właściwego planowania i organizacji pracy, • rozwiązywania skomplikowanych problemów, • współpracy w grupie,	8		
2	Zestaw FORBOT Mistrz Robotyki	Zestaw FORBOT „Mistrz Robotyki” to komplet poniższych produktów: • Zestaw do kursu Arduino, poziom I (wersja w plastikowym kuferku z oryginalnym sterownikiem Arduino UNO) + gadżety • Komplet podręcznych tablic elektronicznych do kursu Arduino, poziom I • Zestaw do kursu budowy robotów (z niezbędną mechaniką, elektroniką i bateriami) • Podkładka pod mysz FORBOT	8		
3	Bubble. Rysujący robot	Bubble Clementoni to nowy inteligentny robot, który w intuicyjny i zabawny sposób wprowadza dziecko w świat rysunków i kodowania poprzez rysowanie. Aby rysować z Bubble wystarczy nacisnąć odpowiednie punkty na klawiaturze: sekwencja wybranych klawiszy utworzy rysunek, który robot będzie mógł następnie narysować na papierze. Cechy zabawki: – dwa tryby gry – ruch i dźwięk – wstęp do nauki kodowania i programowania – kompatybilna z aplikacją na telefon – przeznaczona dla dzieci w wieku: 6+ – zasilana na baterie: 3xAA Zawartość opakowania: – 1 Robot Bubble – 33 Karty z Tajemniczym Rysunkiem – Specjalna Magiczna Lupa 3 Flamastry	8		
4	LEGO Education SPIKETM Prime- zestaw podstawowy	Idealny zestaw startowy do nauki robotyki. Zestaw cechuje się kolorowymi elementami do budowy, łatwym w użyciu sprzętem elektronicznym oraz intuicyjnym językiem programowania, opartym na Scratch! Zestaw zawiera ok 500 elementów, w tym LEGO Technic oraz LEGO Classic i jest przeznaczony do pracy samodzielnej lub w grupie 2-osobowej. Dostosowany dla dzieci w klasach 4-8 szkoły podstawowej oraz do zabawy w domu.	4		



		W skład zestawu Lego Education SPIKE Prime wchodzi: – Skrzynka z organizerem na części – Smart Hub z akumulatorem – 1 x duży silnik – 2 x średni silnik – czujnik odległości – czujnik koloru – czujnik siły – ok 500 elementów			
5	LEGO Education SPIKETM Essential	Zestaw LEGO® Education SPIKE™ Essential to narzędzie do nauki przedmiotów STEAM, edukacji językowej, społecznej i emocjonalnej dla uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej. Dzięki połączeniu kolorowych klocków LEGO, łatwego w użyciu sprzętu i oprogramowania oraz intuicyjnego języka kodowania metodą "przeciągnij i upuść" opartego na Scratchu jr., SPIKE Essential angażuje uczniów w zajęcia edukacyjne, pomagając im opowiadać historie i rozwiązywać złożone problemy, niezależnie od poziomu ich nauki. Od projektów dla początkujących po nieograniczone możliwości kreatywnego projektowania, SPIKE Prime pomaga uczniom ćwiczyć podstawowe umiejętności STEAM potrzebne w codziennym życiu i na dalszych etapach nauki by stać się innowacyjnymi umysłami jutra... po prostu się bawiąc! Główne cechy zestawu: – Prawdziwie między przedmiotowe rozwiązanie STEAM – Scenariusze lekcji w języku polskim, zgodne z podstawą programową – Wciągające zadania, które pozwalają ćwiczyć rozwiązywanie problemów – Minifigurki, z którymi można się utożsamiać – Zestaw zawiera ponad 440 elementów! W skład zestawu wchodzi: – Skrzynka z organizerem na części – Mały Smart Hub posiadający: – akumulator – 6-osiowy żyroskop – dwa porty wejścia/wyjścia – połączenie micro USB – 2x Mały silnik – 1x Czujnik koloru – 1x Matryca LED 3x3	4		
6	OZOBOT - Zestaw rozszerzony	Zestaw Kompetencje kluczowe z GeniBotem pozwala w łatwy i efektywny sposób przeprowadzać zajęcia nakierowane na rozwój kompetencji kluczowych u dzieci w wieku szkolnym. Zestaw wpisuje się w nurt nauki STEAM W zestawie: • 1 x robot GeniBot • 1 x akcesoria do GeniBota • 4 x zestaw kart do kodowania • 1 x dwustronna mata edukacyjna o wymiarach 100 x 100 cm • 1 x komplet 350 dwustronnych krążków kompetencji kluczowych • 1 x komplet 175 dwustronnych krążków matematycznych • 1 x komplet 1000 kolorowych kartoników do maty do kodowania • 1 x komplet 200 plastikowych kubeczków • 1 x książka "Kompetencje społeczne" • 1 x książka "Edukacja wczesnoszkolna z Genibotem" • 2 x certyfikowany kurs online „Wykorzystanie robotów GeniBot w edukacji wczesnoszkolnej”	2		



		• 2 x certyfikowany kurs online „Kodowanie na macie w edukacji wczesnoszkolnej” • 2 x certyfikowany kurs Kształtowanie kompetencji kluczowych w edukacji wczesnoszkolnej			
7	Plansze edukacyjne do ozobota	Ozobot to mały i inteligentny robot do nauki programowania dla dzieci. Rozwija umiejętności logicznego myślenia i kreatywność. Jest wprowadzeniem do świata informatyki i edukacji STEAM (science, technology, engineering, art, maths). Jeśli nie masz Ozobota, w tę grę możesz też zagrać bez niego, przy okazji ucząc się podstaw programowania. Zawartość pudełka: 8 plansz / planów miast świata, 32 karty z zadaniami, 4 drewniane pionki, naklejki z komendami.	1		
Razem (poz. 1-7)					

Część 3. Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej nr 4 w Lidzbarku Warmińskim:

Lp.	Opis przedmiotu zamówienia		Ilość (szt./zestaw)	Cena jednostkowa brutto	Wartość brutto (4x5)
1	2	3	4	5	6
1	OZOBOT - Zestaw rozszerzony	Ozobot, to prosty w obsłudze robot o bardzo dużym potencjale edukacyjnym. Stopniowo, krok po kroku wprowadza dzieci w świat kodowania i programowania. Zaczynamy od komend w postaci sekwencji kolorowych kwadratów, z czasem dochodzimy do programowania blokowego. Robot równie dobrze sprawdza się w placówkach oświatowych, jak i w użytku domowym. Zestaw zawiera: – 1x Ozobot Bit Plus z 5 flamastrami (2x czarny, 1x czerwony, 1x niebieski, 1x zielony), – 1x kabel USB do ładowania, – 1x etui (występuje w różnych kolorach), – 1x karta kodów, – 1x instrukcja "Jak zacząć", – 1x karta z piktogramami dla młodszych.	2		
2	Plansze edukacyjne do OZOBOTA 8 plansz	Ozobot to mały i inteligentny robot do nauki programowania dla dzieci. Rozwija umiejętności logicznego myślenia i kreatywność. Jest wprowadzeniem do świata informatyki i edukacji STEAM (science, technology, engineering, art, maths). Jeśli nie masz Ozobota, w tę grę możesz też zagrać bez niego, przy okazji ucząc się podstaw programowania. Zawartość pudełka: 8 plansz / planów miast świata, 32 karty z zadaniami, 4 drewniane pionki, naklejki z komendami.	1		
3	Lego BOOST	Lego BOOST - to zestaw kreatywny dedykowany dla dzieci w wieku od 7 do 12 lat. W skład zestawu wchodzi: • Element Interactive Motor – programowalny silnik. • Element Move Hub – ma funkcję połączeń przez Bluetooth Low Energy (BLE), dwa programowane silniki, przycisk aktywacji, wewnętrzny czujnik przechyłu oraz kontrolkę. • Czujnik koloru i odległości – wykrywający dystans, ruch i kolor, a do tego pełni funkcję oświetlenia. • Ponad 840 kolorowych klocków LEGO wraz z plakatem LEGO BOOST na ścianę oraz matą pomocną przy niektórych zabawach.	1		
4	Lego BOOST – wyzwalczy kreatywności	ebook	8		



	jak zbudować 95 robotów o prostej konstrukcji				
5	VEX IQ Zestaw edukacyjny (2 generacja)	VEX IQ Zestaw edukacyjny (2 generacja) to robot przeznaczony do nauki programowania uczniów w wieku 8-14 lat. VEX IQ umożliwia naukę robotyki w klasie stawiając zarówno na współpracę jak i rywalizację. Zajęcia takie zwiększają zaangażowanie oraz inspirowanie uczniów, którzy dzięki STEM mogą rozwijać kreatywność i pomysłowość. System VEX IQ zawiera plastikowe, zatrzaskowe elementy zaprojektowane specjalnie z myślą o młodszych użytkownikach. Uczniowie mogą z łatwością zbudować swojego pierwszego robota, a szeroka gama dodatkowych części oznacza, że robot może zmieniać się wraz z postępami uczniów. Uczniowie mogą używać znanego ręcznego kontrolera z wstępnie zaprogramowanym kodem, aby sterować robotem zaraz po wyjściu z pudełka lub zaprogramować go, za pomocą języka programowania Scratch, C++ lub Python, tak aby działał autonomicznie. W zestawie: - mózg robota (jednostka sterująca) - 4 inteligentne silniki - kontroler - bateria - ponad 1000 elementów - czujnik dotyku LED - żyroskop (wbudowany w mózg robota) - bumper - czujnik optyczny - czujnik odległości (laserowy)	1		
Razem (poz. 1-5)					

W nawiązaniu do zapytania ofertowego nr 1/2024 z dnia 10 grudnia 2024 r. oferuję wykonanie zamówienia na cenę:

..... brutto (słownie:)

Czas realizacji -

Oświadczam, że:

- 1) Zapoznałem/am się z zapytaniem ofertowym, przyjmuję warunki w nim zawarte i nie wnoszę do niego zastrzeżeń.
- 2) Zobowiązuję się do wykonania zamówienia w terminie określonym w zapytaniu ofertowym.
- 3) Uzyskałem/am od Zamawiającego wszelkie niezbędne informacje do przygotowania oferty i wykonania zamówienia.
- 4) W przypadku wybrania mojej oferty, zobowiązuję się do zawarcia umowy w terminie wskazanym przez Zamawiającego.



- 5) Cena ofertowa zawiera wszystkie wymagane prawem podatki i opłaty oraz wszystkie inne koszty jakie poniesie Wykonawca z tytułu należytej oraz zgodnej z obowiązującymi przepisami realizacji przedmiotu zamówienia.
- 6) Jesteśmy związani niniejszą ofertą przez 30 dni kalendarzowych, licząc od terminu wyznaczonego do złożenia ofert.
- 7) Spełniam/my warunki udziału w postępowaniu i wszystkie wymagania zawarte w zapytaniu ofertowym.
- 8) Znajduję/my się w sytuacji ekonomicznej i finansowej zapewniającej wykonanie zamówienia, zgodnej z wymogami określonymi w zapytaniu ofertowym.
- 9) Posiadam/my odpowiednie kwalifikacje i uprawnienia oraz niezbędną wiedzę i doświadczenie, potencjał ekonomiczny i techniczny konieczny do wykonania zamówienia,

....., data

.....
(imię i nazwisko, stanowisko, pieczęć firmowa)
(podpis osoby uprawnionej do reprezentowania Wykonawcy)