

Mielec, dnia 27.01.2025r.

.....
(pieczęć zamawiającego)

ZP.271.6.2025

ZAPYTANIE OFERTOWE**dotyczące zamówienia o wartości nieprzekraczającej 130 000,00 zł netto**

1. Gmina Miejska Mielec, z siedzibą przy ul. Żeromskiego 26, 39-300 Mielec, zaprasza do składania ofert cenowych na **„Dostawę pomocy dydaktycznych do Przedszkoli Miejskich w Mielcu”**

Ilekoć w niniejszym zapytaniu ofertowym jest mowa o:

- 1) Autorze – należy przez to rozumieć Autora lub Autorkę;
- 2) Ekspercie – należy przez to rozumieć Eksperta lub Ekspertkę;
- 3) Inspektorze – należy przez to rozumieć Inspektora lub Inspektorę;
- 4) Kierowniku – należy przez to rozumieć Kierownika lub Kierowniczkę;
- 5) Konsorcjancie – należy przez to rozumieć Konsorcjanta i Konsorcjantkę;
- 6) Koordynatorze – należy przez to rozumieć Koordynatora lub Koordynatorkę;
- 7) Oferencie – należy przez to rozumieć Oferenta lub Oferentkę;
- 8) Pełnomocniku – należy przez to rozumieć Pełnomocnika lub Pełnomocniczkę;
- 9) Podwykonawcy – należy przez to rozumieć Podwykonawcę lub Podwykonawczynię;
- 10) Projektancie – należy przez to rozumieć Projektanta lub Projektantkę;
- 11) Specjaliście – należy przez to rozumieć Specjalistę lub Specjalistkę;
- 12) Wykonawcy – należy przez to rozumieć Wykonawcę lub Wykonawczynię

2. **Przedmiotem zamówienia jest:**

Dostawa pomocy dydaktycznych do 12 Przedszkoli w Mielcu, w ramach projektu pn. „Zdrowo – cyfrowo w przedszkolu”. Projekt realizowany w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Wzmacniania Odporności, finansowanego ze środków Instrumentu na Rzecz Odbudowy i Wzmacniania Odporności, Inwestycja: C2.1.3 E-kompetencje.

Zamawiający nie dopuszcza składania ofert wariantowych. Wykonawca może złożyć tylko jedną ofertę.

Zamawiający wymaga aby sprzęt był nowy, nieużywany, wolny od jakichkolwiek wad, dostarczony wraz z instrukcją obsługi w języku polskim i kartami gwarancyjnymi.

Postępowanie prowadzone jest zgodnie z zasadą konkurencyjności, zawartą w Wytycznych Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej w zakresie kwalifikowalności wydatków na lata 2021-2027, umową o powierzenie grantu nr 32/PZPW/KPO/2025 oraz Regulaminem ramowych procedur udzielania zamówień publicznych w Urzędzie Miejskim w Mielcu.

UWAGA:

Wskazanie nazw własnych produktów ma na celu wyłącznie wskazanie Wykonawcy poziomu jakości przedmiotu zamówienia jakiego oczekuje Zamawiający. W opisie przedmiotu zamówienia Zamawiający wskazuje najistotniejsze cechy, które zaoferowany przez Wykonawcę produkt musi posiadać – Wykonawca na etapie składania ofert ma obowiązek wykazać czy zaproponowany przez niego produkt równorzędny posiada te cechy.

Opis przedmiotu zamówienia:

UWAGA: Zamawiający dopuszcza tolerancję *wymiarów i wagi zamawianego wyposażenia/parametrów zamawianego wyposażenia* w zakresie (+/-) **10%**.

Tabela nr 1:

Przedszkole Miejskie nr 1 w Mielcu im. Kubusia Puchatka, ul. Mickiewicza 51				
Lp.	Nazwa produktu	Opis przedmiotu	J.m.	Ilość
1.	Klocki służące do kodowania - pociąg	Klocki służące do kodowania typu Lego Education przeznaczone dla dzieci w wieku od 2 do 5 lat. Kodowanie D=dzięki klockom opartym na popularnym motywie pociągu, pozwala małym dzieciom intuicyjnie poznać koncepcje takie jak sekwencje czy pętle rozwijając jednocześnie umiejętności rozwiązywania problemów, krytyczne myślenie, współpracę oraz kompetencje społeczne i emocjonalne. Klocki przeznaczone dla dzieci w wieku od 2 do 5 lat. <u>Minimalne wymagania dotyczące produktu:</u> 1) zestaw zawiera min. 230 elementów, 2) pociąg ze zmieniającymi się światłami i wydający dźwięki, 3) czujnik koloru kompatybilny z min. 5 kolorowymi interaktywnymi płytkami, 4) 2 zwrotnice kolejowe, 5) 6 dwustronnych kart inspiracji online, 6) podręcznik przeznaczony dla nauczyciela online z min. 8 lekcjami, 7) aplikacja kompatybilna z systemami typu: iPad OS lub Android, 8) z klocków może jednocześnie korzystać od 2-6 osób, 10) aplikacja 4 obszary do odkrywania: np. podróże, emocje, muzykę, matematykę, <u>Opis funkcjonalny klocków:</u> Dzięki klockom służącym do kodowania dzieci poznają podstawy:	Szt.	1

		- matematyki (np. liczenie, rozpoznawanie liczb przedmiotów w zbiorze, porządkowanie liczb, miara), - wstęp do kodowania, - rozwijanie kompetencji językowych, - umiejętność przewidywania i rozwiązywania problemów, - rozwijanie wyobraźni i kreatywności, - umiejętność współpracy w grupie, - budowanie kompetencji STEAM		
2.	Zestaw - Robot typu Photon wraz z tabletem	Główną właściwością robota typu Photon jest wspieranie dzieci w rozwoju podstawowych umiejętności z zakresu m.in. programowania i elektroniki. Pomaga w rozwoju kreatywności, zdolności logicznego myślenia, poznaniu podstaw programowania. Robot typu Photon to interdyscyplinarne narzędzie dydaktyczne, zaprojektowane w celu wspierania rozwoju i kreatywności uczniów w każdym wieku. Robot jest interaktywnym robotem edukacyjnym. rozwija się razem z dzieckiem - jego umiejętności są ściśle powiązane z tym czego nauczyło się dziecko. Robot jest niczym niezapisana karta - tuż po wyjęciu z opakowania, robot nie potrafi nic. Dopiero poprzez specjalną aplikację na tablety i smartfony, dzieci muszą pomóc, robotowi uczyć go wszystkiego od podstaw - od poruszania się w określonych kierunkach, rozpoznawania różnych kolorów, aż po reagowanie na różne bodźce i interakcję z otaczającą go rzeczywistością. Robot typu Photon pomaga w zdobywaniu podstawowych kompetencji oraz uatrakcyjnią przekazywanie wiedzy z określonych tematów - również z dziedzin STEAM. <u>Zestaw zawiera:</u> 1) Tablet 2) Robot typu Photon EDU, 3) Scenariusze zajęć z Robotem, 4) Dedykowaną matę edukacyjną, 5) Zestaw fiszek do Robota, <u>Opis funkcjonalności Tablet:</u>	zestaw	1

Tablet służy do połączenia się z robotem typu Photon (kompatybilny z robotem typu Photon), w celu tworzenia i testowania narzędzi i innych pomocy dydaktycznych.

Minimalny opis parametrów urządzenia:

- Ekran: 10";
- Rozdzielczość: 1920 x 1200;
- Pojemność: 64GB wbudowanej pamięci wewnętrznej;
- Pamięć RAM: 4GB;
- System: Android 11 lub nowszy;
- Kamera tylna;
- Kamera przednia;
- Złącza/łączność: WLAN, Bluetooth 5.0;
- 1x USB 2.0, 1x jack 3,5 mm, czytnik kart typu Micro SD;
- Ładowarka,
- Przewód USB

Robot typu Photon:

Minimalne wymagania dotyczące produktu:

- 1) interaktywny robot edukacyjny typu Photon (wraz z kablem USB do ładowania). Robot przeznaczony jest do pomocy nauczycielom w prowadzeniu zajęć z różnych dziedzin,
- 2) dostęp do cyfrowej wersji podręcznika do pracy z robotem, który zawiera informacje dotyczące możliwości wykorzystania robota typu Photon na lekcjach,
- 3) dostęp do dedykowanych aplikacji, które umożliwiają sterowanie robotem za pomocą zróżnicowanych narzędzi,
- 4) wersje cyfrowe scenariuszy zgodnych z podstawą programową MEiN i materiałów dydaktycznych,
- 5) wbudowany akumulator (czas pracy do 8 godzin, czas ładowania do ok 2,5 godzin),
- 6) ładowanie: port typu microUSB,
- 7) Bluetooth;
- 8) Język aplikacji: polski, angielski,

		9) Platforma: Android i/lub iOS, 10) Certyfikaty: CE (RoHS, EN-71), 11) czujniki: czujnik odległości, czujnik dźwięku, czujnik dotyku, czujnik koloru podłoża, czujnik przemieszczenia.		
3.	Zestaw kieszonkowych mikroskopów	<u>Minimalne parametry produktu:</u> Zestaw zawiera min. 6 szt. mikroskopów. Mikroskopy są przenośne, można uzyskać powiększenie 120x z zoomem optycznym 2x. Każdy z mikroskopów wyposażony w diodę typu LED, która służy do tego aby oglądany obraz był wyraźny i ostry. Mikroskopy na baterię.	Zestaw	3
4.	Tablet	Tablety mają służyć do łączenia się z robotami służącymi do nauki kodowania (m.in. wprawiania ich w ruch, skanowania trasy itp.) oraz do obsługi aplikacji dostępnych dzięki projektowi pn. „Zdrowo – cyfrowo w przedszkolu”. Tablet pozwoli nauczycielom na łatwiejsze przygotowanie, organizowanie i dokumentowanie zajęć. Dzięki odpowiednim aplikacjom możliwe będzie szybkie tworzenie różnorodnych materiałów edukacyjnych, takich jak kolorowanki, quizy czy gry interaktywne, które będą dostosowane do tematu zajęć. Dodatkowo nauczyciele będą mogli łatwiej monitorować postępy dzieci, co pozwoli na szybkie reagowanie na ich potrzeby edukacyjnych. Zastosowanie nowych technologii w codziennej pracy – Współczesne dzieci wychowują się w świecie, który jest coraz bardziej zależny od technologii. Korzystanie z tableta jako narzędzia edukacyjnego nie tylko pomoże dzieciom w nauce, ale także przygotuje je do wyzwań cyfrowego świata, w którym będą funkcjonować. Dzięki odpowiednim aplikacjom, dzieci będą mogły nie tylko nauczyć się obsługi nowoczesnych urządzeń, ale także rozwijać umiejętności współpracy, rozwiązywania problemów oraz kreatywnego myślenia. <u>Minimalny opis parametrów urządzenia:</u> • Ekran: 10”; • Rozdzielczość: 1920 x 1200; • Pojemność: 64GB wbudowanej pamięci wewnętrznej; • Pamięć RAM: 4GB;	Szt.	2

		• System: Android 11 lub nowszy; • Kamera tylna; • Kamera przednia; • Złącza/łączność: WLAN, Bluetooth 5.0; • 1x USB 2.0, 1x jack 3,5 mm, czytnik kart typu Micro SD; • Ładowarka, • Przewód USB		
--	--	--	--	--

Tabela nr 2

Przedszkole Miejskie nr 2 w Mielcu, ul. Lwowska 3				
Lp.	Nazwa produktu	Opis przedmiotu	J.m.	Ilość
1	Tablet	Tablet ma służyć do podłączenia się z robotem interaktywnym podłogowym typu Blue-Bot, za jego pomocą będzie można sterować robotem. Na ekranie urządzenia będzie można tworzyć algorytmy i przysyłać je zdalnie do Blue-Bota, a robot wykona polecenie w czasie rzeczywistym oraz m.in. do obsługi aplikacji dostępnych dzięki projektowi pn. „Zdrowo – cyfrowo w przedszkolu”. Tablet pozwoli nauczycielom na łatwiejsze przygotowanie, organizowanie i dokumentowanie zajęć. Dzięki odpowiednim aplikacjom możliwe będzie szybkie tworzenie różnorodnych materiałów edukacyjnych, takich jak kolorowanki, quizy czy gry interaktywne, które będą dostosowane do tematu zajęć. Dodatkowo nauczyciele będą mogli łatwiej monitorować postępy dzieci, co pozwoli na szybkie reagowanie na ich potrzeby edukacyjnych. Zastosowanie nowych technologii w codziennej pracy – Współczesne dzieci wychowują się w świecie, który jest coraz bardziej zależny od technologii. Korzystanie z tableta jako narzędzia edukacyjnego nie tylko pomoże dzieciom w nauce, ale także przygotuje je do wyzwań cyfrowego świata, w którym będą funkcjonować. Dzięki odpowiednim aplikacjom, dzieci będą	Szt.	5

		mogły nie tylko nauczyć się obsługi nowoczesnych urządzeń, ale także rozwijać umiejętności współpracy, rozwiązywania problemów oraz kreatywnego myślenia. <u>Minimalny opis parametrów urządzenia:</u> • Ekran: 10"; • Rozdzielczość: 1920 x 1200; • Pojemność: 64GB wbudowanej pamięci wewnętrznej; • Pamięć RAM: 4GB; • System: Android 11 lub nowszy; • Kamera tylna; • Kamera przednia; • Złącza/łączność: WLAN, Bluetooth 5.0; • 1x USB 2.0, 1x jack 3,5 mm, czytnik kart typu Micro SD; • Ładowarka, • Przewód USB		
2.	Robot interaktywny podłogowy typu Blue-Bot	Robot interaktywny, przeznaczony dla dzieci wieku od lat 3 do 11. Robot służy do nauki programowania. Dzięki wykorzystaniu nowoczesnych technologii, dzieci chętnie biorą udział w zajęciach. Dodatkowo, zabawa z robotem wspiera naukę algorytmiki, doskonalą myślenie przyczynowo-skutkowe oraz wspiera znajomość funkcji matematycznych. <u>Minimalne parametry produktu:</u> 1) Robot sterowany tabletem opisanym w poz. 1 – lub poprzez wciskanie odpowiednich przycisków na grzbiecie, 2) Kompatybilny z większością systemów operacyjnych, dostępnych w Polsce i za granicą (np. Windows 7 i nowsze, Mac OS, iOS), 3) Wbudowany akumulator z kablem do ładowania, 4) Bluetooth, 5) Materiał zewnętrzny: tworzywo sztuczne,	Szt.	4

Tabela nr 3

Przedszkole Miejskie nr 3 w Mielcu, ul. Ossolińskich 1				
Lp.	Nazwa produktu	Opis przedmiotu	J.m.	Ilość
1.	Mobilny stolik z klockami - zestaw	Zestaw przeznaczony dla dzieci od 2 do 6 lat. Mobilny stolik z burtami i półką, wykonany z płyty laminowanej. Wypożyczony w min. 4 zestawy klocków służących do kodowania typu Lego Education, zamknięte w min. 4 pojemnikach. W skład zestawu wchodzi następujące produkty: 1) Stolik kwadratowy wysoki, 2) Pojemnik duży transparentny - 2 szt. 3) Pojemnik głęboki transparentny - 2 szt. 4) w tym 4 zestawy klocków do kodowania typu Lego Education np. zwierzęta, ludziki itp. Przybliżone wymiary stolika: 81 x 81 x 57 cm.	zestaw	1
2.	Tablet	Tablety mają służyć do łączenia się z robotami służącymi do nauki kodowania (m.in. wprawiania ich w ruch, skanowania trasy itp.) oraz do obsługi aplikacji dostępnych dzięki projektowi pn. „Zdrowo – cyfrowo w przedszkolu”. Tablet pozwoli nauczycielom na łatwiejsze przygotowanie, organizowanie i dokumentowanie zajęć. Dzięki odpowiednim aplikacjom możliwe będzie szybkie tworzenie różnorodnych materiałów edukacyjnych, takich jak kolorowanki, quizy czy gry interaktywne, które będą dostosowane do tematu zajęć. Dodatkowo nauczyciele będą mogli łatwiej monitorować postępy dzieci, co pozwoli na szybkie reagowanie na ich potrzeby edukacyjnych. Zastosowanie nowych technologii w codziennej pracy – Współczesne dzieci wychowują się w świecie, który jest coraz bardziej zależny od technologii. Korzystanie z tableta jako narzędzia edukacyjnego nie tylko pomoże dzieciom w nauce, ale także przygotuje je do wyzwań cyfrowego świata, w którym będą funkcjonować. Dzięki odpowiednim aplikacjom, dzieci będą mogły nie tylko nauczyć się obsługi nowoczesnych urządzeń, ale także rozwijać umiejętności współpracy, rozwiązywania problemów oraz kreatywnego myślenia. <u>Minimalny opis parametrów urządzenia:</u> • Ekran: 10"; • Rozdzielczość: 1920 x 1200;	Szt.	2

		- Pojemność: 64GB wbudowanej pamięci wewnętrznej; - Pamięć RAM: 4GB; - System: Android 11 lub nowszy; - Kamera tylna; - Kamera przednia; - Złącza/łączność: WLAN, Bluetooth 5.0; 1x USB 2.0, 1x jack 3,5 mm, czytnik kart typu Micro SD; - Ładowarka, - Przewód USB		
--	--	---	--	--

Tabela nr 4

Przedszkole Miejskie nr 4 w Mielcu, im. Małego Księcia, ul. Spółdzielcza 2				
Lp.	Nazwa produktu	Opis przedmiotu	J.m.	Ilość
1.	Robot interaktywny podłogowy typu Blue-Bot	Robot interaktywny, przeznaczony dla dzieci wieku od lat 3 do 11. Robot służy do nauki programowania. Dzięki wykorzystaniu nowoczesnych technologii, dzieci chętnie biorą udział w zajęciach. Dodatkowo, zabawa z robotem wspiera naukę algorytmiki, doskonalą myślenie przyczynowo-skutkowe oraz wspiera znajomość funkcji matematycznych. Minimalne parametry produktu: 1) Robot sterowany tabletem opisanym w poz. 1 – lub poprzez wciskanie odpowiednich przycisków na grzbiecie, 2) Kompatybilny z większością systemów operacyjnych, dostępnych w Polsce i za granicą (np. Windows 7 i nowsze, Mac OS, iOS), 3) Wbudowany akumulator z kablem do ładowania, 4) wyposażone w Bluetooth, 5) Materiał zewnętrzny: tworzywo sztuczne.	Szt.	2
2.	Zestaw - Robot typu Photon wraz z tabletem	Robot typu Photon jest interdyscyplinarnym robotem edukacyjnym, zaprojektowanym z myślą o wspieraniu rozwoju i kreatywności uczniów w każdym wieku. Pomaga w zdobywaniu podstawowych kompetencji oraz uatrakcyjnianie przekazywanie wiedzy z określonych tematów - również z dziedzin STEAM. Robot dzięki działaniom dziecka, otrzymuje nowe funkcje i	Szt.	2

		możliwości. Robot jest wyposażony w nowoczesną technologię, potrafi reagować na wiele bodźców zewnętrznych, a dzięki dedykowanej aplikacji, pomaga dzieciom rozwinąć wyobraźnię, umiejętności logicznego i analitycznego myślenia, oraz nauczy dzieci podstaw programowania. Pomaga w rozwoju kreatywności, zdolności logicznego myślenia, poznaniu podstaw programowania. <u>Zestaw zawiera m.in.:</u> 1) Tablet 2) Robot typu Photon EDU, 3) Scenariusze zajęć z Robotem, 4) Dedykowaną matę edukacyjną, 5) Zestaw fiszek do Robota, <u>Opis funkcjonalności Tableta:</u> Tablet ma służyć do połączenia się z robotem typu Photon (ma być z nim kompatybilny), w celu tworzenia i testowania narzędzi i innych pomocy dydaktycznych. <u>Minimalny opis parametrów urządzenia:</u> • Ekran: 10"; • Rozdzielczość: 1920 x 1200; • Pojemność: 64GB wbudowanej pamięci wewnętrznej; • Pamięć RAM: 4GB; • System: Android 11 lub nowszy; • Kamera tylna; • Kamera przednia; • Złącza/łączność: typu WLAN, Bluetooth 5.0; • 1x USB 2.0, • 1x złtce typu jack 3,5 mm, • czytnik kart typu Micro SD; • ładowarka, • Przewód USB		
--	--	---	--	--

		Robot typu Photon: <u>Minimalne wymagania dotyczące produktu:</u> 1) interaktywny robot edukacyjny typu Photon (wraz z kablem USB do ładowania). Robot ma pomagać nauczycielom w prowadzeniu zajęć z różnych dziedzin, 2) dostęp do cyfrowej wersji podręcznika do pracy z robotem, który zawiera informacje dotyczące możliwości wykorzystania robota typu Photon na lekcjach, 3) dostęp do dedykowanych aplikacji, które umożliwiają sterowanie robotem za pomocą zróżnicowanych narzędzi, 4) wersje cyfrowe scenariuszy zgodnych z podstawą programową MEiN i materiałów dydaktycznych, 5) dostęp do wsparcia technicznego i merytorycznego, 6) wbudowany akumulator (czas pracy do 8 godzin, czas ładowania do ok 2,5 godzin), 7) ładowanie: port typu microUSB, 8) Wyposażony w Bluetooth 9) Język aplikacji: polski, angielski, 10) Platforma: Android i/lub iOS, 11) Certyfikaty: CE (RoHS, EN-71), 12) Zastosowane czujniki: czujnik odległości, czujnik dźwięku, czujnik dotyku, czujnik koloru podłoża, czujnik przemieszczenia.		
3.	Robot typu Photon	Robot typu Photon: Robot typu Photon jest interdyscyplinarnym robotem edukacyjnym, zaprojektowanym z myślą o wspieraniu rozwoju i kreatywności uczniów w każdym wieku. Pomaga w zdobywaniu podstawowych kompetencji oraz uatrakcyjnianie przekazywanie wiedzy z określonych tematów - również z dziedzin STEAM. Robot dzięki działaniom dziecka, otrzymuje nowe funkcje i możliwości. Robot jest wyposażony w nowoczesną technologię, potrafi reagować na wiele bodźców zewnętrznych, a dzięki dedykowanej aplikacji, pomaga dzieciom rozwinąć wyobraźnię, umiejętności logicznego i analitycznego myślenia, oraz nauczyć dzieci podstaw programowania.	Szt.	1

		Pomaga w rozwoju kreatywności, zdolności logicznego myślenia, poznaniu podstaw programowania. <u>Minimalne wymagania dotyczące produktu:</u> 1) interaktywny robot edukacyjny typu Photon (wraz z kablem USB do ładowania). Robot ma pomagać nauczycielom w prowadzeniu zajęć z różnych dziedzin, 2) dostęp do cyfrowej wersji podręcznika do pracy z robotem, który zawiera informacje dotyczące możliwości wykorzystania robota typu Photon na lekcjach, 3) dostęp do dedykowanych aplikacji, które umożliwiają sterowanie robotem za pomocą zróżnicowanych narzędzi, 4) wersje cyfrowe przykładowych scenariuszy zgodnych z podstawą programową MEiN i materiałów dydaktycznych, 5) dostęp do wsparcia technicznego i merytorycznego, 6) wbudowany akumulator (czas pracy do 8 godzin, czas ładowania do ok 2,5 godzin), 7) ładowanie: port typu microUSB, 8) Wyposażony w Bluetooth 9) Język aplikacji: polski, angielski, 10) Platforma: Android i/lub iOS, 11) Certyfikaty: CE (RoHS, EN-71), 12) Zastosowane czujniki: czujnik odległości, czujnik dźwięku, czujnik dotyku, czujnik koloru podłoża, czujnik przemieszczenia.		
4.	Mata do robota podłogowego typu Blue Bot	Dzięki niej można urozmaicić naukę rozpoznawania takich poleceń jak: naprzód, w lewo, w prawo, do tyłu. Pozwala również na fabularyzowane zabawy w poszukiwanie skarbu. Mata typu tajemnicza wyspa. Przybliżone wymiary maty: 75 x 75 cm. Matę można używać zarówno wewnątrz pomieszczeń, jak i na zewnątrz. Wykonana z trwałej tkaniny typu PVC. Mata podzielona na pola w min. wymiarach 15x15 cm, pole odpowiada 1 krokowi robota typu Blue Bot. Mata ma być kompatybilna z robotem opisanym w poz. 1.	Szt.	1

Tabela nr 5

Przedszkole Miejskie nr 6 w Mielcu, ul. Księdza. P. Skargi 15				
Lp.	Nazwa produktu	Opis przedmiotu	J.m.	Ilość
1.	Monitor interaktywny 65"	Monitor ułatwia nauczycielom korzystanie z aplikacji edukacyjnych i narzędzi, które optymalizują lekcje i pomagają młodzieży odkrywać radość z nauki, a to wszystko dzięki jego rozszerzonej funkcjonalności i kompatybilności. Możliwość wyświetlania jednocześnie do dziewięciu okien z treściami przesyłanymi przez użytkowników, dwukierunkowy przekaz treści między głównym ekranem i indywidualnymi urządzeniami, możliwość dodawania aplikacji i narzędzi z paska ekranu głównego. <u>Minimalne parametry produktu:</u> - interaktywny monitor o przekątnej 65"; - system: np. Android lub nowszy; - funkcja multi-tuch umożliwiająca wielu użytkownikom korzystać jednocześnie z monitora; - funkcja tzw. „dwóch piór”, co umożliwia używać dwóch narzędzi do pisania jednocześnie; - port USB-C 3-w-1 p; - wyjście HDMI; - wejście IR; - wejście i wyjście audio Stereo Mini Jack; - WiFi; - Bluetooth, - Źródło zasilania - AC100-240V 50/60Hz - Zużycie energii elektrycznej (tryb wł.) - 385W; - standard VESA; - pamięć typu flash- min. 32 GB - głośniki: 2x 12W - monitor jest kompatybilny z systemami m.in. Windows, Mac, Android, iOS oraz Chrome OS, Instrukcja obsługi w języku polskim.	Szt.	1
2.	Mobilny statyw do monitorów interaktywnych biały (60" - 100")	<u>Minimalne parametry produktu:</u> - przeznaczony do ekranów o wymiarach: 60"-100"; - regulacja wysokości: 145-170 cm; - wyposażony w skrętne gumowe koła, wyposażone w blokadę;	Szt.	1

		- stalowa konstrukcja malowana proszkowo; - wyposażony w półkę na kamerę lub inny sprzęt AV, oraz dolną półkę na akcesoria (o wym. min. 960×100mm); - pełna kompatybilność z VESA; - szybki i łatwy proces instalacji (śruby w zestawie); - udźwig max. 90kg;		
3.	Roboty typu Photon	Robot typu Photon jest interdyscyplinarnym robotem edukacyjnym, zaprojektowanym z myślą o wspieraniu rozwoju i kreatywności uczniów w każdym wieku. Pomaga w zdobywaniu podstawowych kompetencji oraz uatrakcyjnianiu przekazywanie wiedzy z określonych tematów - również z dziedzin STEAM. Robot dzięki działaniom dziecka, otrzymuje nowe funkcje i możliwości. Robot jest wyposażony w nowoczesną technologię, potrafi reagować na wiele bodźców zewnętrznych, a dzięki dedykowanej aplikacji, pomaga dzieciom rozwinąć wyobraźnię, umiejętności logicznego i analitycznego myślenia, oraz nauczyć dzieci podstaw programowania. Pomaga w rozwoju kreatywności, zdolności logicznego myślenia, poznaniu podstaw programowania. Minimalne wymagania dotyczące produktu: 1) interaktywny robot edukacyjny typu Photon (wraz z kablem USB do ładowania). Robot ma pomagać nauczycielom w prowadzeniu zajęć z różnych dziedzin, 2) dostęp do cyfrowej wersji podręcznika do pracy z robotem, który zawiera informacje dotyczące możliwości wykorzystania robota typu Photon na lekcjach, 3) dostęp do dedykowanych aplikacji, które umożliwiają sterowanie robotem za pomocą zróżnicowanych narzędzi, 4) wersje cyfrowe przykładowych scenariuszy zgodnych z podstawą programową MEiN i materiałów dydaktycznych, 5) dostęp do wsparcia technicznego i merytorycznego, 6) wbudowany akumulator (czas pracy do 8 godzin, czas ładowania do ok 2,5 godzin), 7) ładowanie: port typu microUSB, 8) Wyposażony w Bluetooth, 9) Język aplikacji: polski, angielski, 10) Platforma: Android i/lub iOS,	Szt.	1

		11) Certyfikaty: CE (RoHS, EN-71), 12) Zastosowane czujniki: czujnik odległości, czujnik dźwięku, czujnik dotyku, czujnik koloru podłoża, czujnik przemieszczenia.		
--	--	---	--	--

Tabela nr 6

Przedszkole Miejskie nr 7 w Mielcu, ul. Pułaskiego 3				
Lp.	Nazwa produktu	Opis przedmiotu	J.m.	Ilość
1.	Zestaw do nauki kodowania	<u>W skład zestawu wchodzi:</u> - 2 x robot typu GeniBot; - 8 x zestaw kart do kodowania offline do robota typu GeniBota; - komplety krążków: • 1 x komplet min. 175 dwustronnych krążków humanistycznych; • 1 x komplet min. 175 dwustronnych krążków matematycznych; • 1 x komplet min. 350 dwustronnych krążków kompetencji; - Karty do mat do kodowania: • 1 x komplet min. 1000 kolorowych kartoników do maty do kodowania; • 2 x min. 320 dwustronnych Kodo kartoników do maty do kodowania min. 50x55cm; - 2 x dwustronna mata edukacyjna o wymiarach min. 100x100cm; - 2 x dwustronna mata edukacyjna o wymiarach min. 50x55cm; - 2 x komplet min. 200 plastikowych kubeczków w min. 10 kolorach; - pakiety scenariuszy dla nauczycieli w formie książek min.: • "Edukacja przedszkolna z GeniBotem"; • "Edukacja wczesnoszkolna z GeniBotem"; • "Kodowanie na dywanie w przedszkolu"; • „Kodowanie na dywanie – obrazki w rymowankach ukryte; - pakiety scenariuszy dla nauczycieli w formie ebook min.: • "Kodowanie na dywanie - Vademecum"; • "Kodowanie na dywanie - gry nie tylko matematyczne";	zestaw	1

		• "Kompetencje społeczne - część I"; • „Edukacja przedszkolna GeniBotem”; • „Edukacja wczesnoszkolna z Genibotem”; - dostęp do kursów dla 2 nauczycieli edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej dotyczący kodowania z robotem typu GeniBot; - dostęp do kursów dla 2 nauczycieli kodowanie na macie w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej; - dostęp dla 2 nauczycieli do nagrania webinaru premium dotyczących aktywności z robotami edukacyjnymi typu „Ścieżka Kodowania”; - dostęp dla 2 nauczycieli do nagrania webinaru dotyczącego wykorzystania maty do kodowania typu „Ścieżka kodowania”; - organizator do krążków - komplet stojaczków <u>I. Robot do kodowania online i offline typu Genibot – 2 sztuki:</u> <u>Minimalne parametry produktu:</u> Źródło zasilania: Bateria; Łączność: Czujniki i diody LED; Głośnik Pamięć Silnik Analogowy i cyfrowy; Zasilacz prądu stałego (prąd stały 5V, prąd > 1A) Litowo-polimerowa 3.7V, 1000mAh Bluetooth Czujniki światła otoczenia i diody LED (4) umożliwiające podążanie po liniach i detekcję kratownicy Robot typu Genibot <u>spełniający następującą funkcjonalność:</u> Wielofunkcyjny robot edukacyjny do nauki programowania, bez dostępu do komputera czy tableta, kodowany za pomocą specjalnych kart (w zestawie). Praca z robotem otwiera dzieciom drzwi do świata nowoczesnych technologii i edukacji w nurcie STEAM (science, technology, engineering, art, maths). Dzięki pracy z nim dzieci rozwijają miękkie kompetencje takie jak: logiczne, algorytmiczne myślenie czy zadaniowe podejście do stawianych		
--	--	---	--	--

		problemów. Dwujęzyczny robot (polski oraz angielski), co ułatwi małym dzieciom naukę języka obcego. II. Karty do kodowania offline do GeniBota: <u>Karty mają zapełniać niżej opisaną funkcjonalność:</u> Karty w języku polskim i angielskim. Ułożony przy pomocy kart do kodowania program pozwala wprowadzić robota w ruch i sprawić, żeby wykonywał wybraną sekwencję poleceń. Dzięki temu dziecko ma możliwość poznania podstawowych konstrukcji programistycznych. Uczy się jak stosować pętlę, warunki czy funkcje np. dźwięk, powtarzania, odległości ruchu. Karty mogą być usunięte w trakcie kodowania. Karty mogą być dokładane do zestawu kodowanych instrukcji zarówno podczas kodowania jak i po jego zakończeniu. Instrukcje można programować za pomocą dotyku i gestu. III. Krążki do kodowania: a) krążki matematyczne (komplet min. 175 dwustronnych krążków) – w skład zestawu wchodzi komendy ruchu m.in. - strzałki kierunkowe, obroty, start, stop, oraz cyfry umieszczone na kołach w min. 9 kolorach. Zestaw powinien zawierać min: znaki działań matematycznych - plus, minus, dzielenie, mnożenie, równe, większe, mniejsze oraz figury geometryczne umieszczone na kołach w min. 9 kolorach. Dzięki krążkom dzieci mają możliwość aranżowania wielu aktywności okołoprogramistycznych, takich jak m. in.: tworzenie offlinowych kodów - dróg, wprowadzanie aplikacji "kodable", "lightbot" itp, gier rozwijających kompetencje matematyczne, m.in.: sudoku, memory, rytmy; b) Krążki humanistyczne (komplet min. 175 dwustronnych krążków) – w skład zestawu krążków wchodzi m.in. litery alfabetu polskiego i angielskiego, znaki interpunkcyjne, wiele wariantów kolorystycznych postaci, czynności, wielkości oraz ilustracje zwierząt, owoców, warzyw, przedmiotów, emocji. Dzięki krążkom dzieci mają możliwość aranżowania wielu aktywności okołoprogramistycznych, takich jak m.in.: tworzenie zdań, opowiadań, nauki czytania, wprowadzania części mowy; c) Krążki kompetencji kluczowych (komplet min. 350 dwustronnych krążków) – służą do organizowania aktywności nastawionych na kształtowanie wszystkich kompetencji kluczowych. Krążki są kolorowe i różnorodne pod względem materiału obrazkowego		
--	--	---	--	--

		dzięki czemu idealnie sprawdzą się nie tylko na zajęciach zintegrowanych, ale również na zajęciach języków obcych, czy w terapii logopedycznej. IV. Maty do kodowania wymiary min. 100x100cm: <u>Maty mają spełniać niżej opisaną funkcjonalność:</u> Mata to uniwersalne narzędzie edukacyjne. Dwustronna mata z unikalną kratownicą o 100 polach, podzielona niebieskimi liniami na symetryczne części. Osie na macie oznaczone są za pomocą cyfr i liter. Druga strona maty to układ współrzędnych kartezjańskich, który daje ogromne możliwości w nauce m.in.: nauce dodawania i odejmowania, tłumaczeniu liczb ujemnych, pomiaru temperatur, tworzeniu figur geometrycznych, wykorzystaniu kodokartoniów, które idealnie pasują do rozmiaru pól układu współrzędnych. V. Maty do kodowania wymiary min. 50x55cm: <u>Maty mają spełniać niżej opisaną funkcjonalność:</u> Mata to uniwersalne narzędzie edukacyjne. Dwustronna mata z unikalną kratownicą o 100 polach (każde pole ma 4x4cm), podzielona niebieskimi liniami na symetryczne części. Osie na macie oznaczone są za pomocą cyfr i liter. Druga strona maty to układ współrzędnych kartezjańskich (od -5 do 5), dzięki temu dzieci będą mieć pomoc w nauce m.in.: - dodawania i odejmowania, - tłumaczenia liczb ujemnych, - pomiaru temperatur, - tworzenia figur geometrycznych, - wykorzystania kodokartoniów, które idealnie pasują do rozmiaru pól kratownicy jak i układu współrzędnych. VI. Karty do maty do kodowania przeznaczone do maty 50x55 cm i 100x100cm: <u>Karty spełniają niżej opisaną funkcjonalność:</u> KaŹdy zestaw kart do kodowania zawiera po 320 dwustronnych, trwałych kartoników o bezpiecznych, zaokrąglonych brzegach. Karty zawierają piktogramy do tworzenia kodu. Z kolorowymi kartonikami można układać wzory zarówno zespołowo, jak i indywidualnie. Druga strona kartoników zawiera starannie dobrane grafiki umożliwiające tworzenie różnorodnych gier i zagadek logicznych. Symbole ruchu, pętle i funkcje umożliwiają dzieciom programowanie zaczynając od najprostszych kodów offline.		
--	--	---	--	--

		Zestaw kart zawiera min. 5 zestawów cyfr pozwoli na tworzenie wielu oryginalnych plansz do gier rozwijających kompetencje matematyczne i społeczne. Karty zawierają m.in. piktogramy umożliwiające tworzenie kodowania, za pomocą m.in.: cyfr, owoców, zwierząt. Zestaw kart zawiera min. 12 kartoników ze znacznikami typu AR, które w połączeniu z bezpłatną aplikacją umożliwiają wyświetlanie przestrzennych obrazów. Wymiary kartoników są dopasowane do pół na macie o rozmiarze 50x55cm i 100x100cm. Pakiety scenariuszy dla nauczycieli w formie książek min., <u>poniżej opisanie funkcji jakie mają spełniać</u>: • "<u>Edukacja przedszkolna z GeniBotem</u>" - spójna z metodyką wprowadzania kodowania unplugged. Tematy scenariuszy i proponowane sposoby realizowania aktywności uwzględniają podstawę programową wychowania przedszkolnego. Dzięki scenariuszom dzieci kształtują kompetencje kluczowe. Razem min. 90 stron gotowych scenariuszy na zajęcia. Scenariusze przystosowane do dzieci w wieku przedszkolnym. • "<u>Edukacja wczesnoszkolna z GeniBotem</u>" – scenariusze przystosowane są do dzieci w wieku wczesnoszkolnym (od 6 do 9 lat). W scenariuszach zachowane proporcje zajęć typu offline. Zajęcia prowadzone np. w ruchu, w zabawie, poprzez doświadczanie i eksperymentowanie i zajęć, na których dzieci wykorzystują sprzęt komputerowy, tablety czy smartfony. Robot typu GeniBot jest robotem, którym możemy programować bez użycia sprzętu komputerowego, wykorzystując do tego karty ze specjalnymi znacznikami, które rozpoznaje robot. • "<u>Kodowanie na dywanie w przedszkolu</u>" – scenariusze z zakresu nauki kodowania, która skupia się na aktywnościach kierowanych typowo do dzieci w wieku 3 - 6 lat. Na kartach scenariuszy opisane są zabawy (wskazówki metodyczne i organizacyjne) dostosowane do dzieci w wieku przedszkolnym, które pomogą gładko wejść na ścieżkę przygody z kodowaniem. • „<u>Kodowanie na dywanie – obrazki w rymowankach ukryte</u> – w pakiecie scenariuszy min. 100 rymowanych instrukcji, na bazie których dzieci stworzą na macie do kodowania lub kartce papieru kolorowe wzory. Scenariusze pogrupowane tematycznie (w rozdziały), każdy rozdział to min. 25 gotowych „zakodowanych” wierszyków związanych np. z daną porą roku (obrazki). Najmłodsze dzieci będą wstanie odtworzyć gotowy wzór z obrazka. Układanie „zakodowanych” obrazków na macie świetnie sprawdza się jako element rozpoczynający zajęcia.		
--	--	--	--	--

		- pakiety scenariuszy dla nauczycieli w formie ebook min., <u>poniżej opisane funkcje jaką mają spełniać ebooki:</u> • "<u>Kodowanie na dywanie - Vademecum</u>" – to zbiór porad i pomysłów z zakresu kodowania. Dzięki pakietowi scenariuszy nauczyciel pozna teorię kodowania oraz będzie ją w stanie wykorzystać zdobytą wiedzę na zajęciach z dziećmi w przedszkolu oraz z dziećmi w wieku wczesnoszkolnym, opisane są propozycje zajęć np.: aktywności z kolorowymi kubkami, z matą do kodowania, zarówno kratownicą jak i kolorowymi płaszczyznami, gry strategiczne, pomysły na zabawy w plenerze i tym podobne. • "<u>Kodowanie na dywanie - gry nie tylko matematyczne</u>" – dzięki temu pakietowi nauczyciele będą w stanie przeprowadzić ciekawe i nieszablonowe zajęcia z wykorzystaniem gier matematycznych. Mata do kodowania świetnie sprawdza się w roli planszy do gry. W publikacji znajduje się min. 50 propozycji gier, pogrupowanych tematycznie. • "<u>Kompetencje społeczne - część I</u>" – dzięki temu pakietowi nauczyciele będą w stanie przeprowadzić ciekawe i nieszablonowe zajęcia, dzięki którym dzieci zdobędą umiejętności kompetencji społecznych. • „Edukacja przedszkolna GeniBotem” – dzięki temu pakietowi nauczyciele będą w stanie przeprowadzić ciekawe i nieszablonowe zajęcia w przedszkolu m.in.: pierwsze spotkanie z robotem do kodowania typu Genibot, programowanie robota do kodowania za pomocą gestów, rozróżnianie dni tygodnia np. pojęć dziś, jutro, dzień tygodnia, rozpoznawanie figur geometrycznych, kodowanie muzyki itp. Pakiet zawiera min. 90 scenariuszy/pomysłów na zajęcia. • „Edukacja wczesnoszkolna z Genibotem” - dzięki temu pakietowi nauczyciele będą w stanie przeprowadzić ciekawe i nieszablonowe zajęcia m.in.: związane ze środowiskiem naturalnym, rozróżnienie części mowy, układ słoneczny, rozpoznawaniem figur geometrycznych itp. Pakiet zawiera min. 160 scenariuszy/pomysłów na zajęcia. VII. Dostęp do kursów online dla nauczycieli edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej dotyczący kodowania z robotem typu GeniBot: Kurs online (5h) skierowany do nauczycieli, edukatorów i rodziców pracujących z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, którzy chcą dowiedzieć się, w jaki sposób, merytorycznie, kreatywnie, z korzyścią dla najmłodszych wykorzystywać roboty do kodowania		
--	--	--	--	--

		typu GeniBot. Dzięki kursowi nauczyciele uzyskają następujące umiejętności m.in.: kodowanie z robotem offline, jak wykorzystać tego typu narzędzie do zajęć dydaktycznych, <u>Minimalne parametry kursu:</u> Kurs składa się min. z 30 lekcji wideo i uzupełniających je materiałów dodatkowych, tematyka zajęć np.: zapoznanie się z nowym narzędziem wykorzystywanym na zajęciach (robot służący do kodowania offline), wykorzystywanie robotów edukacyjnych na zajęciach dydaktycznych, tworzenie pierwszych programów (m.in. powtórzenia, kolory, poruszanie między przeszkodami, sterowanie gestami, figury geometryczne, podróżowanie, kodowanie muzyki itp.). Kurs jest ważny rok od jego pierwszej aktywacji i można do niego wracać wielokrotnie. Po przeprowadzeniu kursu nauczyciel uzyskuje certyfikat potwierdzający udział w kursie w formacie typu PDF do wydruku. VIII. Dostęp do kursów online dotyczący kodowanie na macie w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej: Kurs online Kodowanie na macie w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej, skierowanej dla nauczycieli pracujących z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Kurs porusza tematykę związaną z możliwościami maci do kodowania, zabawami około programistycznymi, grami planszowymi w dużym formacie, a także w prawidłowy sposób wprowadzić dzieciom kolejne pojęcia związane z podstawami programowania. <u>Minimalne parametry kursu:</u> Kurs składa się min. z 30 lekcji wideo (6 godzin dydaktycznych). Kurs jest ważny rok od jego pierwszej aktywacji i można do niego wracać wielokrotnie. Po przeprowadzeniu kursu nauczyciel uzyskuje certyfikat potwierdzający udział w kursie w formacie typu PDF do wydruku. Tematyka zajęć porusza m.in.: poznanie narzędzi edukacyjnych, które warto wykorzystywać na zajęciach z elementami kodowania; zabawy z kodowaniem wykorzystujące kubki, kodujemy kształty i kolory, poznajemy różne sposoby kodowania, poznajemy kod binarny, gry matematyczne, wprowadzenie powtórzeń, pętli.		
--	--	--	--	--

		IX. Dostęp dla 2 nauczycieli do nagrania webinaru premium dotyczących aktywności z robotami edukacyjnymi typu „Ścieżka Kodowania”: Dostęp dla dwóch nauczycieli do nagrania typu Webinar Premium 30 uniwersalnych aktywności z robotami edukacyjnymi - Ścieżka Kodowania. Dzięki temu webinarowi nauczyciele powinny się dowiedzieć jak wykorzystywać na zajęciach roboty do kodowania typu GeniBot. Czas trwania: min. 3 godziny dydaktyczne. Dostęp do webinaru jest aktywny przez rok od jego aktywacji, po zakończeniu uzyskuje się certyfikat w formacie typu PDF do wydruku. Nauczyciele uczestniczący w webinarze otrzymają dostęp do kart pracy i materiałów pomocniczych w formacie typu PDF X. Dostęp dla 2 nauczycieli do nagrania webinaru dotyczącego wykorzystania maty do kodowania typu „Ścieżka kodowania”: Dostęp dla dwóch nauczycieli do nagrania Webinaru dotyczących aktywności z matą do kodowania, na którym nauczyciele poznają zabawy edukacyjne z wykorzystaniem maty do kodowania. Czas trwania: min. 3 godziny dydaktyczne. Dostęp do webinaru jest aktywny przez rok od jego aktywacji, po zakończeniu uzyskuje się certyfikat w formacie typu PDF do wydruku. Nauczyciele uczestniczący w webinarze otrzymają m.in. jak pracować z matą do kodowania.		
2.	Zestaw startowy do pracy z robotami typu INDI z matą do kodowania	Zestaw przeznaczony dla nauczycieli pracujących z dziećmi od 3 do 7 lat, służy do nauki kodowania najmłodszych przedszkolaków, bez konieczności korzystania z tabletu. Wykorzystując barwne kwadraty jako komendy, rozwijamy logiczne i algorytmiczne myślenie, kreatywność oraz umiejętność współpracy. Dzięki kreatywnej zabawie polegającej na projektowaniu własnych labiryntów i układaniu kolorowych kodów, aby robot mógł przejechać trasę zgodnie z określonymi warunkami. Robot INDI zawiera silikonowe karty do kodowania, umożliwiające dzieciom naukę poprzez praktyczne działanie. <u>Zestaw składa się z:</u> I. Robot typu INDI z silikonowymi kartami m.in.: • 2 x Czerwona - stop	Zestaw	1

		1. 3 x Pomarańczowa - skręć w lewo o 45' 2. 2 x Żółta - zwolnij 3. 3 x Zielona - jedź szybciej 4. 3 x Morska - skręć w prawo o 45' 5. 3 x Niebieska - skręć w prawo o 90' 6. 1 x Fioletowa - trick kończący 7. 3 x Różowa - skręć w lewo o 90' II. Mata do kodowania typu „Kodowanie na dywanie”: Dwustronna mata z unikalną kratownicą o min. 100 polach (każde pole ma wymiary min. 12x12cm), podzielona niebieskimi liniami na symetryczne części. Osie na macie oznaczone są za pomocą cyfr i liter. Druga strona to kratownica o min. 36 polach (każde pole ma wymiary 20x20cm) oznaczona kolorami i kształtami, co daje ogromne możliwości w interakcji z dziećmi. Duże pola o wymiarach 20x20cm pozwalają po nich chodzić i zmieniają podejście do nauki i zabawy. Jedyne ograniczenie to nasza wyobraźnia. III. Kolorowe kartoniki: Min. 1000 kolorowych kartoników kompatybilnych z matą służąca do kodowania "Kodowanie na dywanie". Kartoniki są kolorowe z zaokrąglonymi brzegami sprawiają, że bez problemu sprawdzą się w roli kolorowych pikseli. To pomoc dydaktyczna, która pozwala w ciekawy sposób wprowadzić dziecko w świat podstaw programowania, idealnie sprawdza się przy pracy zespołowej. To zestaw, który warto mieć w każdym przedszkolu i szkole.		
3.	Tablet	Tablety mają służyć do łączenia się z robotami służącymi do nauki kodowania (m.in. wprawiania ich w ruch, skanowania trasy itp.) oraz do obsługi aplikacji dostępnych dzięki projektowi pn. „Zdrowo – cyfrowo w przedszkolu”. Zakup tableta stanowi niezbędny krok w dalszym wdrażaniu metod nauczania wspieranych przez nowoczesne technologie. Tablet pozwoli nauczycielom na łatwiejsze przygotowanie, organizowanie i dokumentowanie zajęć. Dzięki odpowiednim aplikacjom możliwe będzie szybkie tworzenie różnorodnych materiałów edukacyjnych, takich jak kolorowanki, quizy czy gry interaktywne, które będą dostosowane do tematu zajęć. Dodatkowo nauczyciele będą mogli łatwiej monitorować postępy dzieci, co pozwoli na szybkie reagowanie na ich potrzeby edukacyjnych.	Szt.	1

		Zastosowanie nowych technologii w codziennej pracy – Współczesne dzieci wychowują się w świecie, który jest coraz bardziej zależny od technologii. Korzystanie z tableta jako narzędzia edukacyjnego nie tylko pomoże dzieciom w nauce, ale także przygotuje je do wyzwań cyfrowego świata, w którym będą funkcjonować. Dzięki odpowiednim aplikacjom, dzieci będą mogły nie tylko nauczyć się obsługi nowoczesnych urządzeń, ale także rozwijać umiejętności współpracy, rozwiązywania problemów oraz kreatywnego myślenia. <u>Minimalny opis parametrów urządzenia:</u> • <u>Ekran: 10";</u> • <u>Rozdzielczość: 1920 x 1200;</u> • <u>Pojemność: 128GB wbudowanej pamięci wewnętrznej;</u> • <u>Pamięć RAM: 4GB;</u> • <u>System: Android 11 lub nowszy;</u> • <u>Kamera tylna;</u> • <u>Kamera przednia;</u> • <u>Złącza/łączność: WLAN, Bluetooth 5.0;</u> • <u>1x USB 2.0, 1x jack 3,5 mm, czytnik kart typu Micro SD;</u> • <u>Ładowarka,</u> • <u>Przewód USB</u> • <u>Bluetooth</u> •		
--	--	---	--	--

Tabela nr 7

Przedszkole Miejskie nr 8 w Mielcu „Artystyczna Ósemeczka”, ul. Tańskiego 5				
Lp.	Nazwa produktu	Opis przedmiotu	J.m.	Ilość
1.	Monitor interaktywny	Dzięki monitorowi interaktywnemu można dokonywać prezentacji w szkole, przedszkolu dzięki czemu zajęcia stają się dużo atrakcyjniejsze. Monitor posiada dodatkowe wyposażenie tj. slot typu OPS umożliwiający wbudowanie komputera wewnątrz monitora. Ułatwia nauczycielom korzystanie z aplikacji edukacyjnych i narzędzi, które optymalizują lekcje i pomagają młodzieży odkrywać radość z nauki, a to wszystko dzięki jego rozszerzonej funkcjonalności i kompatybilności. Możliwość wyświetlania jednocześnie do dziewięciu okien z treściami	zestaw	1

		przesyłanymi przez użytkowników, dwukierunkowy przekaz treści między głównym ekranem i indywidualnymi urządzeniami, możliwość dodawania aplikacji i narzędzi z paska ekranu głównego. <u>Minimalne wymagania produktu:</u> • Przekątna ekranu 65”; • Rozdzielczość: 3840x2160 • Technologia dotyku typu IR • Panel LED o długiej żywotności • Slot typu OPS; • Pamięć wbudowana: 32 GB • Pamięć RAM: 4 GB • Multi-touch • Długopis z dwiema końcówkami do pisania w dwóch kolorach jednocześnie • Możliwość podłączenia kamery i mikrofonu pozwala na wygodne przeprowadzenie lekcji hybrydowych • tablica (rysowanie, wprowadzanie tekstu, wklejanie obrazu, auto kształt, nakładanie obrazu, podział tablicy, dodawanie mediów (pdf, youtube, zdjęcia), eksport treści z tablicy w formie kodu QR,) • 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) • rozpoznawanie tekstu i figur geometrycznych • rozpoznawanie tekst i figur geometrycznych • wbudowane przybory geometryczne • Kąt widzenia 178° • Głośniki 2x20W (głośnik z przodu) • Obsługiwane formaty multimediów m.in.: Obraz: JPEG, BMP, PNG		
--	--	---	--	--

		Film: MPEG1, MPEG2, MPEG4, H264, RM, RMVB, MOV, MJPEG, VC1, Divx, FLV(Support 1080P HD Decoding); Dźwięk: MP3, M4A, (AAC) <u>Zawartość zestawu:</u> pilot, 1 szt. pisak, 1 szt. przewód zasilający min. 2m - 1 szt. przewód USB-C dł – min. 2m - 1 szt. przewód plug-and-play do drukarek dysków twardych itp dł – min. 2m- 1 szt. przewód HDMI dł – min. 2m - 1 szt.		
2.	Zestaw mikroskopów kieszonkowych 6 szt.	Minimalne parametry produktu: Zestaw zawiera min. 6 szt. mikroskopów. Mikroskopy są przenośne, można uzyskać powiększenie 120x z zoomem optycznym 2x. Każdy z mikroskopów wyposażony w diodę typu LED, która służy do tego aby oglądany obraz był wyraźny i ostry. Mikroskopy na baterię.	zestaw	1

Tabela nr 8

Przedszkole Miejskie nr 9 w Mielcu im. „Baśniowej Krainy w Mielcu, ul. Pisarka 23				
Lp.	Nazwa produktu	Opis przedmiotu	J.m.	Ilość
1.	Zestaw do nauki kodowania	<u>W skład zestawu wchodzi:</u> - 2 x robot typu GeniBot; - 8 x zestaw kart do kodowania offline do robota typu GeniBota; - komplety krążków: • 1 x komplet min. 175 dwustronnych krążków humanistycznych; • 1 x komplet min. 175 dwustronnych krążków matematycznych; • 1 x komplet min. 350 dwustronnych krążków kompetencji; - Karty do mat do kodowania: • 1 x komplet min. 1000 kolorowych kartoników do maty do kodowania; • 2 x min. 320 dwustronnych Kodo kartoników do maty do kodowania min. 50x55cm;	zestaw	1

		- 2 x dwustronna mata edukacyjna o wymiarach min. 100x100cm; - 2 x dwustronna mata edukacyjna o wymiarach min. 50x55cm; - 2 x komplet min. 200 plastikowych kubeczków w min. 10 kolorach; - pakiety scenariuszy dla nauczycieli w formie książek min.: • "Edukacja przedszkolna z GeniBotem"; • "Edukacja wczesnoszkolna z GeniBotem"; • "Kodowanie na dywanie w przedszkolu"; • „Kodowanie na dywanie – obrazki w rymowankach ukryte; - pakiety scenariuszy dla nauczycieli w formie ebook min.: • "Kodowanie na dywanie - Vademecum"; • "Kodowanie na dywanie - gry nie tylko matematyczne"; • "Kompetencje społeczne - część I"; • „Edukacja przedszkolna GeniBotem”; • „Edukacja wczesnoszkolna z Genibotem”; - dostęp do kursów dla 2 nauczycieli edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej dotyczący kodowania z robotem typu GeniBot; - dostęp do kursów dla 2 nauczycieli kodowanie na macie w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej; - dostęp dla 2 nauczycieli do nagrania webinaru premium dotyczących aktywności z robotami edukacyjnymi typu „Ścieżka Kodowania”; - dostęp dla 2 nauczycieli do nagrania webinaru dotyczącego wykorzystania maty do kodowania typu „Ścieżka kodowania”; - organizator do krążków - komplet stojaczków I. Robot do kodowania online i offline typu Genibot – 2 sztuki: Minimalne parametry produktu: Źródło zasilania: Bateria; Łączność: Czujniki i diody LED; Głośnik Pamięć Silnik Analogowy i cyfrowy; Zasilacz prądu stałego (prąd stały 5V, prąd > 1A) Litowo-polimerowa 3.7V, 1000mAh		
--	--	---	--	--

		Bluetooth Czujniki światła otoczenia i diody LED (4) umożliwiające podążanie po liniach i detekcję kratownicy Robot typu Genibot spełniający następującą funkcjonalność: Wielofunkcyjny robot edukacyjny do nauki programowania, bez dostępu do komputera czy tableta, kodowany za pomocą specjalnych kart (w zestawie). Praca z robotem otwiera dzieciom drzwi do świata nowoczesnych technologii i edukacji w nurcie STEAM (science, technology, engineering, art, maths). Dzięki pracy z nim dzieci rozwijają miękkie kompetencje takie jak: logiczne, algorytmiczne myślenie czy zadaniowe podejście do stawianych problemów. Dwujęzyczny robot (polski oraz angielski), co ułatwi małym dzieciom naukę języka obcego. II. Karty do kodowania offline do robota typu GeniBota: Karty mają zapełniać niżej opisaną funkcjonalność: Karty w języku polskim i angielskim. Ułożony przy pomocy kart do kodowania program pozwala wprowadzić robota w ruch i sprawić, żeby wykonywał wybraną sekwencję poleceń. Dzięki temu dziecko ma możliwość poznania podstawowych konstrukcji programistycznych. Uczy się jak stosować pętlę, warunki czy funkcje np. dźwięk, powtarzania, odległości ruchu. Karty mogą być usunięte w trakcie kodowania. Karty mogą być dokładane do zestawu kodowanych instrukcji zarówno podczas kodowania jak i po jego zakończeniu. Instrukcje można programować za pomocą dotyku i gestu. III. Krążki do kodowania: a) krążki matematyczne (komplet min. 175 dwustronnych krążków) – w skład zestawu wchodzi komendy ruchu m.in. - strzałki kierunkowe, obroty, start, stop, oraz cyfry umieszczone na kołach w min. 9 kolorach. Zestaw powinien zawierać min: znaki działań matematycznych - plus, minus, dzielenie, mnożenie, równe, większe, mniejsze oraz figury geometryczne umieszczone na kołach w min. 9 kolorach. Dzięki krążkom dzieci mają możliwość aranżowania wielu aktywności okołoprogramistycznych, takich jak m. in.: tworzenie offlinowych kodów - dróg, wprowadzanie aplikacji "kodable", "lightbot" itp, gier rozwijających kompetencje matematyczne, m.in.: sudoku, memory, rytmy;		
--	--	---	--	--

		b) Krążki humanistyczne (komplet min. 175 dwustronnych krążków) – w skład zestawu krążków wchodzi m.in. litery alfabetu polskiego i angielskiego, znaki interpunkcyjne, wiele wariantów kolorystycznych postaci, czynności, wielkości oraz ilustracje zwierząt, owoców, warzyw, przedmiotów, emocji. Dzięki krążkom dzieci mają możliwość aranżowania wielu aktywności okołoprogramistycznych, takich jak m.in.: tworzenie zdań, opowiadań, nauki czytania, wprowadzania części mowy; c) Krążki kompetencji kluczowych (komplet min. 350 dwustronnych krążków) – służą do organizowania aktywności nastawionych na kształtowanie wszystkich kompetencji kluczowych. Krążki są kolorowe i różnorodne pod względem materiału obrazkowego dzięki czemu idealnie sprawdzą się nie tylko na zajęciach zintegrowanych, ale również na zajęciach języków obcych, czy w terapii logopedycznej. IV. Maty do kodowania wymiary min. 100x100cm: Maty mają spełniać niżej opisaną funkcjonalność: Mata to uniwersalne narzędzie edukacyjne. Dwustronna mata z unikalną kratownicą o 100 polach, podzielona niebieskimi liniami na symetryczne części. Osie na macie oznaczone są za pomocą cyfr i liter. Druga strona maty to układ współrzędnych kartezjańskich, który daje ogromne możliwości w nauce m.in.: nauce dodawania i odejmowania, tłumaczeniu liczb ujemnych, pomiaru temperatur, tworzeniu figur geometrycznych, wykorzystaniu kodokartoników, które idealnie pasują do rozmiaru pól układu współrzędnych. V. Maty do kodowania wymiary min. 50x55cm: Maty mają spełniać niżej opisaną funkcjonalność: Mata to uniwersalne narzędzie edukacyjne. Dwustronna mata z unikalną kratownicą o 100 polach (każde pole ma 4x4cm), podzielona niebieskimi liniami na symetryczne części. Osie na macie oznaczone są za pomocą cyfr i liter. Druga strona maty to układ współrzędnych kartezjańskich (od -5 do 5), dzięki temu dzieci będą mieć pomoc w nauce min.: - dodawania i odejmowania, - tłumaczenia liczb ujemnych, - pomiaru temperatur,		
--	--	--	--	--

		- tworzenia figur geometrycznych, - wykorzystania kodokartoników, które idealnie pasują do rozmiaru pól kratownicy jak i układu współrzędnych. VI. Karty do maty do kodowania przeznaczone do maty 50x55 cm i 100x100cm: Karty spełniają niżej opisaną funkcjonalność: Każdy zestaw kart do kodowania zawiera po 320 dwustronnych, trwałych kartoników o bezpiecznych, zaokrąglonych brzegach. Karty zawierają piktogramy to tworzenia kodu. Z kolorowymi kartonikami można układać wzory zarówno zespołowo, jak i indywidualnie. Druga strona kartoników zawiera starannie dobrane grafiki umożliwiające tworzenie różnorodnych gier i zagadek logicznych. Symbole ruchu, pętle i funkcje umożliwiają dzieciom programowanie zaczynając od najprostszych kodów offline. Zestaw kart zawiera min. 5 zestawów cyfr pozwoli na tworzenie wielu oryginalnych plansz do gier rozwijających kompetencje matematyczne i społeczne. Karty zawierają m.in. piktogramy umożliwiające tworzenie kodowania, za pomocą m.in.: cyfr, owoców, zwierząt. Zestaw kart zawiera min. 12 kartoników ze znacznikami typu AR, które w połączeniu z bezpłatną aplikacją umożliwiają wyświetlanie przestrzennych obrazów. Wymiary kartoników są dopasowane do pól na macie o rozmiarze 50x55cm i 100x100cm. Pakiety scenariuszy dla nauczycieli w formie książek min., poniżej opisanie funkcji jakie mają spełniać: • "Edukacja przedszkolna z GeniBotem" - spójna z metodyką wprowadzania kodowania unplugged. Tematy scenariuszy i proponowane sposoby realizowania aktywności uwzględniają podstawę programową wychowania przedszkolnego. Dzięki scenariuszom dzieci kształtują kompetencje kluczowe. Razem min. 90 stron gotowych scenariuszy na zajęcia. Scenariusze przystosowane do dzieci w wieku przedszkolnym. • "Edukacja wczesnoszkolna z GeniBotem" – scenariusze przystosowane są do dzieci w wieku wczesnoszkolnym (od 6 do 9 lat). W scenariuszach zachowane proporcje zajęć typu offline. Zajęcia prowadzone np. w ruchu, w zabawie, poprzez doświadczanie i eksperymentowanie i zajęć, na których dzieci wykorzystują sprzęt komputerowy, tablety czy smartfony. Robot typu GeniBot jest robotem, którym możemy programować bez użycia		
--	--	--	--	--

		sprzętu komputerowego, wykorzystując do tego karty ze specjalnymi znacznikami, które rozpoznaje robot. • "Kodowanie na dywanie w przedszkolu" – scenariusze z zakresu nauki kodowania, która skupia się na aktywnościach kierowanych typowo do dzieci w wieku 3 - 6 lat. Na kartach scenariuszy opisane są zabawy (wskazówki metodyczne i organizacyjne) dostosowane do dzieci w wieku przedszkolnym, które pomogą gładko wejść na ścieżkę przygody z kodowaniem. • „Kodowanie na dywanie – obrazki w rymowankach ukryte – w pakiecie scenariuszy min. 100 rymowanych instrukcji, na bazie których dzieci stworzą na macie do kodowania lub kartce papieru kolorowe wzory. Scenariusze pogrupowane tematycznie (w rozdziały), każdy rozdział to min. 25 gotowych „zakodowanych” wierszyków związanych np. z daną porą roku (obrazki). Najmłodsze dzieci będą wstanie odtworzyć gotowy wzór z obrazka. Układanie „zakodowanych” obrazków na macie świetnie sprawdza się jako element rozpoczynający zajęcia. - pakiety scenariuszy dla nauczycieli w formie ebook min., poniżej opisane funkcje jaką mają spełniać ebooki: • "Kodowanie na dywanie - Vademecum" – to zbiór porad i pomysłów z zakresu kodowania. Dzięki pakietowi scenariuszy nauczyciel pozna teorię kodowania oraz będzie ją wstanie wykorzystać zdobytą wiedzę na zajęciach z dziećmi w przedszkolu oraz z dziećmi w wieku wczesnoszkolnym, opisane są propozycje zajęć np.: aktywności z kolorowymi kubkami, z matą do kodowania, zarówno kratownicą jak i kolorowymi płaszczyznami, gry strategiczne, pomysły na zabawy w plenerze i tym podobne. • "Kodowanie na dywanie - gry nie tylko matematyczne" – dzięki temu pakietowi nauczyciele będą wstanie przeprowadzić ciekawe i nieszablonowe zajęcia z wykorzystaniem gier matematycznych. Mata do kodowania świetnie sprawdza się w roli planszy do gry. W publikacji znajduje się min. 50 propozycji gier, pogrupowanych tematycznie. • "Kompetencje społeczne - część I – dzięki temu pakietowi nauczyciele będą wstanie przeprowadzić ciekawe i nieszablonowe zajęcia, dzięki którym dzieci zdobędą umiejętności kompetencji społecznych. • „Edukacja przedszkolna GeniBotem” – dzięki temu pakietowi nauczyciele będą wstanie przeprowadzić ciekawe i nieszablonowe zajęcia w przedszkolu m.in.: pierwsze spotkanie z		
--	--	--	--	--

		robotem do kodowania typu Genibot, programowanie robota do kodowania za pomocą gestów, rozróżnianie dni tygodnia np. pojęć dziś, jutro, dzień tygodnia, rozpoznawanie figur geometrycznych, kodowanie muzyki itp. Pakiet zawiera min. 90 scenariuszy/pomysłów na zajęcia. • „Edukacja wczesnoszkolna z Genibotem” - dzięki temu pakietowi nauczyciele będą w stanie przeprowadzić ciekawe i nieszablonowe zajęcia m.in.: związane ze środowiskiem naturalnym, rozróżnienie części mowy, układ słoneczny, rozpoznawaniem figur geometrycznych itp. Pakiet zawiera min. 160 scenariuszy/pomysłów na zajęcia. VII. Dostęp do kursów online dla nauczycieli edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej dotyczący kodowania z robotem typu GeniBot: Kurs online (5h) skierowany do nauczycieli, edukatorów i rodziców pracujących z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, którzy chcą dowiedzieć się, w jaki sposób, merytorycznie, kreatywnie, z korzyścią dla najmłodszych wykorzystywać roboty do kodowania typu GeniBot. Dzięki kursowi nauczyciele uzyskują następujące umiejętności m.in.: kodowanie z robotem offline, jak wykorzystać tego typu narzędzie do zajęć dydaktycznych, Minimalne parametry kursu: Kurs składa się min. z 30 lekcji wideo i uzupełniających je materiałów dodatkowych, tematyka zajęć np.: zapoznanie się z nowym narzędziem wykorzystywanym na zajęciach (robot służący do kodowania offline), wykorzystywanie robotów edukacyjnych na zajęciach dydaktycznych, tworzenie pierwszych programów (m.in. powtórzenia, kolory, poruszanie między przeszkodami, sterowanie gestami, figury geometryczne, podróżowanie, kodowanie muzyki itp.). Kurs jest ważny rok od jego pierwszej aktywacji i można do niego wracać wielokrotnie. Po przeprowadzeniu kursu nauczyciel uzyskuje certyfikat potwierdzający udział w kursie w formacie typu PDF do wydruku. VIII. Dostęp do kursów online dotyczący kodowanie na macie w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej: Kurs online Kodowanie na macie w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej, skierowanej dla nauczycieli pracujących z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Kurs porusza		
--	--	---	--	--

		tematykę związaną z możliwościami maty do kodowania, zabawami około programistycznymi, grami planszowymi w dużym formacie, a także w prawidłowy sposób wprowadzić dzieciom kolejne pojęcia związane z podstawami programowania. Minimalne parametry kursu: Kurs składa się min. z 30 lekcji wideo (6 godzin dydaktycznych). Kurs jest ważny rok od jego pierwszej aktywacji i można do niego wracać wielokrotnie. Po przeprowadzeniu kursu nauczyciel uzyskuje certyfikat potwierdzający udział w kursie w formacie typu PDF do wydruku. Tematyka zajęć porusza m.in.: poznanie narzędzi edukacyjnych, które warto wykorzystywać na zajęciach z elementami kodowania; zabawy z kodowaniem wykorzystujące kubki, kodujemy kształty i kolory, poznajemy różne sposoby kodowania, poznajemy kod binarny, gry matematyczne, wprowadzenie powtórzeń, pętli. IX. Dostęp dla 2 nauczycieli do nagrania webinaru premium dotyczących aktywności z robotami edukacyjnymi typu „Ścieżka Kodowania”: Dostęp dla dwóch nauczycieli do nagrania typu Webinar Premium 30 uniwersalnych aktywności z robotami edukacyjnymi - Ścieżka Kodowania. Dzięki temu webinarowi nauczyciele powinny się dowiedzieć jak wykorzystywać na zajęciach roboty do kodowania typu GeniBot. Czas trwania: min. 3 godziny dydaktyczne. Dostęp do webinaru jest aktywny przez rok od jego aktywacji, po zakończeniu uzyskuje się certyfikat w formacie typu PDF do wydruku. Nauczyciele uczestniczący w webinarze otrzymają dostęp do kart pracy i materiałów pomocniczych w formacie typu PDF X. Dostęp dla 2 nauczycieli do nagrania webinaru dotyczącego wykorzystania maty do kodowania typu „Ścieżka kodowania”: Dostęp dla dwóch nauczycieli do nagrania Webinaru dotyczących aktywności z matą do kodowania, na którym nauczyciele poznają zabawy edukacyjne z wykorzystaniem maty do kodowania.		
--	--	---	--	--

		Czas trwania: min. 3 godziny dydaktyczne. Dostęp do webinaru jest aktywny przez rok od jego aktywacji, po zakończeniu uzyskuje się certyfikat w formacie typu PDF do wydruku. Nauczyciele uczestniczący w webinarze otrzymają m.in. jak pracować z matą do kodowania.		
2.	Zestaw - Robot typu Photon wraz z tabletem	Główną właściwością robota typu Photon jest wspieranie dzieci w rozwoju podstawowych umiejętności z zakresu m.in. programowania i elektroniki. Pomaga w rozwoju kreatywności, zdolności logicznego myślenia, poznaniu podstaw programowania. Robot typu Photon to interdyscyplinarne narzędzie dydaktyczne, zaprojektowane w celu wspierania rozwoju i kreatywności uczniów w każdym wieku. Robot jest interaktywnym robotem edukacyjnym. rozwija się razem z dzieckiem - jego umiejętności są ściśle powiązane z tym czego nauczył się dziecko. Robot jest niczym niezapisana karta - tuż po wyjęciu z opakowania, robot nie potrafi nic. Dopiero poprzez specjalną aplikację na tablety i smartfony, dzieci muszą pomóc, robotowi ucząc go wszystkiego od podstaw - od poruszania się w określonych kierunkach, rozpoznawania różnych kolorów, aż po reagowanie na różne bodźce i interakcję z otaczającą go rzeczywistością. Robot typu Photon pomaga w zdobywaniu podstawowych kompetencji oraz uatrakcyjnianiu przekazywanie wiedzy z określonych tematów - również z dziedzin STEAM. <u>Zestaw zawiera:</u> 1) Tablet 2) Robot typu Photon EDU, 3) Scenariusze zajęć z Robotem, 4) Dedykowaną matę edukacyjną, 5) Zestaw fiszek do Robota, <u>Opis funkcjonalności Tablet:</u> Tablet ma służyć do połączenia się z robotem typu Photon (ma być z nim kompatybilny), w celu tworzenia i testowania narzędzi i innych pomocy dydaktycznych. <u>Minimalny opis parametrów urządzenia:</u> • Ekran: 10"; • Rozdzielczość: 1920 x 1200; • Pojemność: 64GB wbudowanej pamięci wewnętrznej;	zestaw	1

		• Pamięć RAM: 4GB; • System: Android 11 lub nowszy; • Kamera tylna; • Kamera przednia; • Złącza/łączność: WLAN, Bluetooth 5.0; • 1x USB 2.0, 1x jack 3,5 mm, czytnik kart typu Micro SD; • Ładowarka, • Przewód USB <u>Robot typu Photon:</u> <u>Minimalne wymagania dotyczące produktu:</u> 1) interaktywny robot edukacyjny typu Photon (wraz z kablem USB do ładowania). Robot przeznaczony jest do pomocy nauczycielom w prowadzeniu zajęć z różnych dziedzin, 2) dostęp do cyfrowej wersji podręcznika do pracy z robotem, który zawiera informacje dotyczące możliwości wykorzystania robota typu Photon na lekcjach, 3) dostęp do dedykowanych aplikacji, które umożliwiają sterowanie robotem za pomocą zróżnicowanych narzędzi, 4) wersje cyfrowe scenariuszy zgodnych z podstawą programową MEiN i materiałów dydaktycznych, 5) wbudowany akumulator (czas pracy do 8 godzin, czas ładowania do ok 2,5 godzin), 6) ładowanie: port typu microUSB, 7) Bluetooth; 8) Język aplikacji: polski, angielski, 9) Platforma: Android i/lub iOS, 10) Certyfikaty: CE (RoHS, EN-71), 11) czujniki: czujnik odległości, czujnik dźwięku, czujnik dotyku, czujnik koloru podłoża, czujnik przemieszczenia.		
--	--	--	--	--

Tabela nr 9

Przedszkole Miejskie nr 12 w Mielcu im. Marii Konopnickiej, ul. M. Konopnickiej 4				
Lp.	Nazwa produktu	Opis przedmiotu	J.m.	Ilość
1.	Pakiet do nauki pisania do podłogi interaktywnej typu FunFloor	Pakiet gier do podłogi interaktywnej typu FunFloor. Pakiet do nauki pisania przeznaczony dla ostatnich grup przedszkolnych i pierwszych klas szkoły podstawowej. Dzięki interaktywnym pisakom nauka staje się zabawą pełną interakcji oraz wspiera rozwój motoryki. Dzieci poprzez różnorodne ćwiczenia mają okazję kształtować swoje umiejętności manualne. Precyzyjne ruchy, które są wymagane do prawidłowej obsługi pisaka, rozwijają zdolności motoryczne, wpływając korzystnie na późniejsze umiejętności pisania. Nauka Pisania to jednocześnie wstęp do fascynującej przygody z czytaniem. To nie tylko dodatkowe ćwiczenia, ale także sposób na rozwijanie wyobraźni i zdolności manualnych. Dzieci uczą się poprzez kreatywną zabawę, co sprawia, że każde zadanie to radosna przygoda. Pakiet jest wyposażony w 20 gier.	Szt.	1
2.	Pakiet kodowanie przedszkolne do podłogi interaktywnej typu FunFloor	Pakiet gier do podłogi interaktywnej typu FunFloor. Pakiety gier Kodowanie dla Przedszkoli to wstęp do nauki programowania. Pakiet składa się min. z 10 gier, które zostały dopasowane poziomem trudności do dzieci w wieku przedszkolnym. Gry rozwijają analityczne myślenie, zdolności matematyczne oraz wspomagają pamięć i koncentrację uwagi dzieci. Pakiety do nauki kodowania spełniają wymagania aktualnej podstawy programowej, a nauka w ruchu sprawia, że metoda nauczania na Interaktywnej Podłodze typu FunFloor jest dużo bardziej skuteczna niż tradycyjne metody nauczania.	Szt.	1
3.	Pakiet sport do podłogi interaktywnej typu FunFloor	Pakiet sport: trening, zabawa, energia. Pakiet składa się min. z 15 różnorodnych ćwiczeń, dzięki którym, że ciało będzie pracować, ale także dostarczą niezapomnianych chwil radości i śmiechu. Skacz, biegaj, łap to przed innymi. Pakiet działa jak katalizator motywacji. Dzięki zastosowanej grafice oraz dostosowanym ćwiczeniom do różnych poziomów zaawansowania pozwalają dzieciom na zaangażowanie się.	Szt.	1
4.	Pakiet Rewalidacja i Terapia do podłogi	Pakiet Rewalidacja i Terapia jest zestawem interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie zaburzonych funkcji i rozwój percepcji. Jednocześnie wspomaga koncentrację uwagi opartą na analizatorze wzrokowo-kinestetycznym. Dzięki pakietowi nauczyciele są	Szt.	1

	interaktywnej typu FunFloor	wstanie uatrakcyjnić prowadzone zajęcia poprzez min. wzbudzanie ciekawości, bazowanie na zasobach dziecka oraz stopniowe przechodzenie do wyższego poziomu. Pakiet został podzielony na 5 działów m.in.: funkcje wzrokowe, percepcja słuchowa, orientacja przestrzenna i spostrzegawczość, klasyfikowanie i grupowanie, doskonalenie czytania. Pakiet w zależności od tematyki działu przeznaczony jest dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym, dla uczniów z zaburzeniem procesów uczenia się, z zaburzeniami logopedycznymi, dla uczniów z problemami w procesie komunikacji. Pakiet pozwala na pracę w małej grupie oraz indywidualnie, można dostosować tempo pracy, mobilizuje dziecko. Pakiet składa się z min. 25 gier.		
5.	Pakiet Logopedia do podłogi interaktywnej typu FunFloor	Pakiet Logopedia na Interaktywną Podłogę typu FunFloor jest niezastąpionym narzędziem, które oferuje nie tylko skuteczne ćwiczenia, ale także w bezpośredni sposób angażuje najmłodszych. Dzięki zabawie poprzez animacje, które nie tylko przyciągają wzrok, ale też pobudzają wyobraźnię. Sprawiają, że nauka wymowy staje się ekscytującą przygodą. Dzięki pakietowi dziecko doskonali swoją wymowę, rozwija umiejętność rozwijania dźwięków w słowach i zdaniach. Ćwiczenia pozwalają na skuteczne wcielanie w życie zasady poprawnej artykulacji. Pakiet składa się min. z 15 gier, m.in.: świat sylab, literak z obrazka, kolorowy alfabet itp.	Szt.	1
6.	Robot typu Photon	Robot typu Photon: Robot typu Photon jest interdyscyplinarnym robotem edukacyjnym, zaprojektowanym z myślą o wspieraniu rozwoju i kreatywności uczniów w każdym wieku. Pomaga w zdobywaniu podstawowych kompetencji oraz uatrakcyjnić przekazywanie wiedzy z określonych tematów - również z dziedzin STEAM. Robot dzięki działaniom dziecka, otrzymuje nowe funkcje i możliwości. Robot jest wyposażony w nowoczesną technologię, potrafi reagować na wiele bodźców zewnętrznych, a dzięki dedykowanej aplikacji, pomaga dzieciom rozwinąć wyobraźnię, umiejętności logicznego i analitycznego myślenia, oraz nauczyć dzieci podstaw programowania. Pomaga w rozwoju kreatywności, zdolności logicznego myślenia, poznaniu podstaw programowania. <u>Minimalne wymagania dotyczące produktu:</u>	Szt.	1

		1) interaktywny robot edukacyjny typu Photon (wraz z kablem USB do ładowania). Robot ma pomagać nauczycielom w prowadzeniu zajęć z różnych dziedzin, 2) dostęp do cyfrowej wersji podręcznika do pracy z robotem, który zawiera informacje dotyczące możliwości wykorzystania robota typu Photon na lekcjach, 3) dostęp do dedykowanych aplikacji, które umożliwiają sterowanie robotem za pomocą zróżnicowanych narzędzi, 4) wersje cyfrowe przykładowych scenariuszy zgodnych z podstawą programową MEiN i materiałów dydaktycznych, 5) dostęp do wsparcia technicznego i merytorycznego, 6) wbudowany akumulator (czas pracy do 8 godzin, czas ładowania do ok 2,5 godzin), 7) ładowanie: port typu microUSB, 8) Wyposażony w Bluetooth 9) Język aplikacji: polski, angielski, 10) Platforma: Android i/lub iOS, 11) Certyfikaty: CE (RoHS, EN-71), 12) Zastosowane czujniki: czujnik odległości, czujnik dźwięku, czujnik dotyku, czujnik koloru podłoża, czujnik przemieszczenia.		
7.	Zestaw kieszonkowych mikroskopów	<u>Minimalne parametry produktu:</u> Zestaw zawiera min. 6 szt. mikroskopów. Mikroskopy są przenośne, można uzyskać powiększenie 120x z zoomem optycznym 2x. Każdy z mikroskopów wyposażony w diodę typu LED, która służy do tego aby oglądany obraz był wyraźny i ostry. Mikroskopy na baterię.	zestaw	1

Tabela nr 10

Przedszkole Miejskie nr 13 w Mielcu, ul. Łukasiewicza 1				
Lp.	Nazwa produktu	Opis przedmiotu	J.m.	Ilość
1.	Monitor interaktywny 65"	Ułatwia nauczycielom korzystanie z aplikacji edukacyjnych i narzędzi, które optymalizują lekcje i pomagają młodzieży odkrywać radość z nauki, a to wszystko dzięki jego rozszerzonej funkcjonalności i kompatybilności. Możliwość wyświetlania jednocześnie do dziewięciu okien z treściami przesyłanymi przez użytkowników, dwukierunkowy przekaz treści między głównym	Szt.	1

		ekranem i indywidualnymi urządzeniami, możliwość dodawania aplikacji i narzędzi z paska ekranu głównego. <u>Minimalne parametry produktu:</u> - interaktywny monitor o przekątnej 65”; - system: np. Android lub nowszy; - funkcja multi-tuch umożliwiająca wielu użytkownikom korzystać jednocześnie z monitora; - funkcja tzw. „dwóch piór”, co umożliwia używać dwóch narzędzi do pisania jednocześnie; - port USB-C 3-w-1 p; - wyjście HDMI; - wejście IR; - wejście i wyjście audio Stereo Mini Jack; - WiFi; - Bluetooth, - Źródło zasilania - AC100-240V 50/60Hz - Zużycie energii elektrycznej (tryb wł.) - 385W; - standard VESA; - pamięć typu flash- min. 32 GB - głośniki: 2x 12W - monitor jest kompatybilny z systemami m.in. Windows, Mac, Android, iOS oraz Chrome OS, Instrukcja obsługi w języku polskim.		
2.	Zestaw kieszonkowych mikroskopów	<u>Minimalne parametry produktu:</u> Zestaw zawiera min. 6 szt. mikroskopów. Mikroskopy są przenośne, można uzyskać powiększenie 120x z zoomem optycznym 2x. Każdy z mikroskopów wyposażony w diodę typu LED, która służy do tego aby oglądany obraz był wyraźny i ostry. Mikroskopy na baterię.	zestaw	4
3.	Słuchawki nauszne z mikrofonem	Słuchawki typu zamkniętego o paśmie przenoszenia 12 Hz – 22 kHz wyposażone w miękkie nauszники. Obrotowe nauszники pozwalają na zmniejszenie ilości zajmowanego miejsca, co ułatwia przechowywanie i transportowanie. Po złożeniu nauszników na płasko słuchawki z łatwością zmieszczą się w walizce lub torbie. Pilot i mikrofon na przewodzie zapewniają wolne ręce podczas rozmów telefonicznych przez wybrane modele smartfonów. Dzięki samonastawnemu pałukowi na głowę i miękkim nausznikom okrywającym całe ucho	Szt.	1

		słuchawki gwarantują pełny komfort — nawet przy długotrwałym słuchaniu. Słuchawki lekkie, posiadają precyzyjny dźwięk bez dodatkowych wzmacniaczy. <u>Parametry minimalne:</u> - Przetwornik akustyczny: 30 mm, dynamiczny, kopułkowy; - Pasma przenoszenia (Hz): 12-22 000 Hz; - Charakterystyka kierunkowa mikrofonu na przewodzie: Wszechkierunkowa - Długość przewodu: 1,2 m		
--	--	---	--	--

Tabela nr 11

Przedszkole Miejskie nr 16 im. „Jasia i Małgosi” w Mielcu, ul. Chałubińskiego 1				
Lp.	Nazwa produktu	Opis przedmiotu	J.m.	Ilość
1.	Program multimedialny typu Czytanie Sylabami 1 i 2	Pakiet składa się z dwóch programów zawierający zestaw multimedialnych ćwiczeń do nauki czytania opartych na zbiorze sylab otwartych oraz ćwiczeń inspirowanych metodą 18 struktur wyrazowych. Do wykorzystania na zajęciach dydaktycznych (np. roczne przygotowanie przedszkolne lub wcześniej), dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych. Rozwija słownictwo, uczy wyrażać myśli i rozumieć sposoby mówienia innych ludzi. <u>Zestaw składa się z:</u> ekranów interaktywnych, kart pracy, przewodnika metodycznego oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym pudełku	zestaw	1
2.	Monitor interaktywny	Dzięki monitorowi interaktywnemu typu insGraf można dokonywać prezentacji w szkole, przedszkolu dzięki czemu zajęcia stają się dużo atrakcyjniejsze. Monitor posiada dodatkowe wyposażenie umożliwiające tj. slot typu OPS umożliwiający wbudowanie komputera wewnątrz monitora. Ułatwia nauczycielom korzystanie z aplikacji edukacyjnych i narzędzi, które optymalizują lekcje i pomagają młodzieży odkrywać radość z nauki, a to wszystko dzięki jego rozszerzonej funkcjonalności i kompatybilności. Możliwość wyświetlania jednocześnie do dziewięciu okien z treściami przesyłanymi przez użytkowników, dwukierunkowy przekaz treści między głównym ekranem i indywidualnymi urządzeniami, możliwość dodawania aplikacji i narzędzi z paska ekranu głównego.	Szt.	1

		<u>Minimalne wymagania produktu:</u> • Przekątna ekranu 65”; • Rozdzielczość: 3840x2160 • Technologia dotyku typu IR • Panel LED o długiej żywotności • Slot typu OPS; • Pamięć wbudowana: 32 GB • Pamięć RAM: 4 GB • Multi-touch • Długopis z dwiema końcówkami do pisania w dwóch kolorach jednocześnie w systemie typu • Możliwość podłączenia kamery i mikrofonu pozwala na wygodne przeprowadzenie lekcji hybrydowych • tablica (rysowanie, wprowadzanie tekstu, wklejanie obrazu, auto kształt, nakładanie obrazu, podział tablicy, dodawanie mediów (pdf, youtube, zdjęcia), eksport treści z tablicy w formie kodu QR,) • 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) • rozpoznawanie tekstu i figur geometrycznych • rozpoznawanie tekst i figur geometrycznych • wbudowane przybory geometryczne • Kąt widzenia 178° • Głośniki 2x20W (głośnik z przodu) • Obsługiwane formaty multimediów m.in.: Obraz: JPEG, BMP, PNG Film m.in.: MPEG1, MPEG2, MPEG4, H264, RM, RMVB, MOV, MJPEG, VC1, Divx, FLV(Support 1080P HD Decoding); Dźwięk m.in. : MP3, M4A, (AAC) <u>Zawartość zestawu:</u>		
--	--	---	--	--

		pilot, 1 szt. pisak, 1 szt. przewód zasilający min. 2m - 1 szt. przewód USB-C dł – min. 2m - 1 szt. przewód plug-and-play do drukarek dysków twardych itp dł – min. 2m- 1 szt. przewód HDMI dł – min. 2m - 1 szt.		
3.	Komputer do monitorów interaktywnych typu OPS	Komputer ma być kompatybilny z monitorem interaktywnym opisanym w poz. 2. Dzięki modułowi typu OPS wyeliminowana jest zewnętrznych komputerów wraz z dodatkowym okablowaniem. Dzięki podłączeniu komputera do monitora interaktywnego, wyświetlacz zyskuje pełną funkcjonalność komputera, umożliwiając bezproblemowe korzystanie z aplikacji biurowych i multimedialnych. <u>Minimalne parametry produktu:</u> Pamięć RAM – 4GM; Pamięć wewnętrzna 32 GM; Złącza – typu USB 3.0- x2 szt.; typu USB 2.0- x 1 szt.; rozszerzalna pamięć masowa – x1 szt.; Mikrofon – x 1 szt.; WiFi, Bluetooth; Maksymalne zużycie energii – 90 W; Źródła zasilania - 12-19 V	Szt.	1
4.	Uchwyt ścienny do monitora interaktywnego	Uchwyt ścienny do monitora interaktywnego opisanego w poz. 2.	Szt.	1

Tabela nr 12

Przedszkole Miejskie nr 20 z Oddziałami Integracyjnymi im. Smoka Felusia w Mielcu, ul. Warneńczyka 4				
Lp.	Nazwa produktu	Opis przedmiotu	J.m.	Ilość
1.	Tablet	Tablet ma służyć do łączenia się z robotami służącymi do nauki kodowania (m.in. wprawiania ich w ruch, skanowania trasy itp.) oraz do obsługi aplikacji dostępnych dzięki projektowi pn. „Zdrowo – cyfrowo w przedszkolu”.	Szt.	1

		Zakup tableta stanowi niezbędny krok w dalszym wdrażaniu metod nauczania wspieranych przez nowoczesne technologie. Wiele nowatorskich aplikacji edukacyjnych np. typu: Quiver Vision Education, The Tiny Prince AR, chat GPT, Book Creator, Plant Snap, Vocaroo, itp., pozwala na naukę poprzez zabawę, angażując dzieci w różnorodne aktywności, takie jak skanowanie obiektów i obrazków, układanie interaktywnych układank, wykorzystywanie rozszerzonej rzeczywistości 3D do ożywiania książek, a także tworzenie wizualnych przedstawień pojęć, mając ogromny wpływ na rozwój kompetencji cyfrowych dzieci i sprawiając, że mogą one w pełni zanurzyć się w interaktywnych przygodach. Większość z tych aplikacji wymaga wykorzystania funkcji aparatu w urządzeniu. Użycie tej technologii pozwala na dostosowanie treści edukacyjnych do indywidualnych potrzeb i zainteresowań dzieci, co w efekcie przekłada się na ich większą motywację do nauki. Wsparcie indywidualizacji procesu nauczania – Dzięki tabletowi nauczyciele będą mogli tworzyć spersonalizowane ścieżki edukacyjne dla dzieci. Z pomocą aplikacji, które wspierają naukę przez zabawę, możliwe będzie dostosowanie poziomu trudności do indywidualnych potrzeb uczniów, co przyczyni się do lepszych efektów wychowawczych i edukacyjnych. Rozwój kompetencji cyfrowych – Przedszkolaki w wieku przedszkolnym zaczynają zdobywać pierwsze umiejętności związane z technologią. Wykorzystanie tabletu, który będzie stanowił narzędzie do zabawy i nauki, pomoże dzieciom zrozumieć, jak korzystać z nowoczesnych technologii w sposób kreatywny, odpowiedzialny i bezpieczny. Tworzenie pomocy dydaktycznych – tablet może służyć nie tylko jako narzędzie do interaktywnej nauki, ale także jako wszechstronny instrument do tworzenia pomocy dydaktycznych, takich jak filmy edukacyjne, prezentacje multimedialne, animacje czy nagrania audio. Takie materiały będą mogły być wykorzystywane podczas zajęć, wzbogacając je o dodatkowe elementy wizualne i dźwiękowe, które znacznie zwiększą efektywność przekazywania wiedzy. Tablet pozwoli nauczycielom na łatwiejsze przygotowanie, organizowanie i dokumentowanie zajęć. Dzięki odpowiednim aplikacjom możliwe będzie szybkie tworzenie różnorodnych materiałów edukacyjnych, takich jak kolorowanki, quizy czy gry interaktywne, które będą		
--	--	---	--	--

		dostosowane do tematu zajęć. Dodatkowo nauczyciele będą mogli łatwiej monitorować postępy dzieci, co pozwoli na szybkie reagowanie na ich potrzeby edukacyjnych. Zastosowanie nowych technologii w codziennej pracy – Współczesne dzieci wychowują się w świecie, który jest coraz bardziej zależny od technologii. Korzystanie z tableta jako narzędzia edukacyjnego nie tylko pomoże dzieciom w nauce, ale także przygotuje je do wyzwań cyfrowego świata, w którym będą funkcjonować. Dzięki odpowiednim aplikacjom, dzieci będą mogły nie tylko nauczyć się obsługi nowoczesnych urządzeń, ale także rozwijać umiejętności współpracy, rozwiązywania problemów oraz kreatywnego myślenia. Tablet będzie wykorzystywane również do celów promocyjnych, takich jak: • udostępnianie treści na mediach społecznościowych przedszkola (Facebook, YouTube), • publikacja informacji na stronie internetowej placówki, • tworzenie oraz edycja filmów i materiałów promujących działalność przedszkola, co przyczynia się do zwiększenia rozpoznawalności i pozytywnego wizerunku naszej placówki w środowisku lokalnym. <u>Minimalny opis parametrów urządzenia:</u> • Ekran: 11"; • Rozdzielczość: 2360 x 1640px; • Pojemność: 64GB wbudowanej pamięci wewnętrznej; • Pamięć RAM: 4GB; • System: Android 11 lub nowszy; • Kamera tylna; • Kamera przednia; • Aparat przód i tył, • Złącza/łączność: WLAN, Bluetooth 5.0; • 1x USB 2.0, 1x jack 3,5 mm, czytnik kart typu Micro SD; • Ładowarka, • Przewód USB		
--	--	--	--	--

2.	Zestaw Robot typu Photon + tablet	Zestaw zawiera: Robot typu Photon, tablet do obsługi robota, przewodnik dla nauczycieli (z gotowymi scenariuszami zajęć), mata edukacyjna dedykowana do robota typu +Photonowi i zestaw fiszek Główną właściwością robota typu Photon jest wspieranie dzieci w rozwoju podstawowych umiejętności z zakresu m.in. programowania i elektroniki. Pomaga w rozwoju kreatywności, zdolności logicznego myślenia, poznaniu podstaw programowania. Robot typu Photon to interdyscyplinarne narzędzie dydaktyczne, zaprojektowane w celu wspierania rozwoju i kreatywności uczniów w każdym wieku. Robot jest interaktywnym robotem edukacyjnym. rozwija się razem z dzieckiem - jego umiejętności są ściśle powiązane z tym czego nauczyło się dziecko. Robot jest niczym niezapisana karta - tuż po wyjęciu z opakowania, robot nie potrafi nic. Dopiero poprzez specjalną aplikację na tablety i smartfony, dzieci muszą pomóc, robotowi ucząc go wszystkiego od podstaw - od poruszania się w określonych kierunkach, rozpoznawania różnych kolorów, aż po reagowanie na różne bodźce i interakcję z otaczającą go rzeczywistością. Robot typu Photon pomaga w zdobywaniu podstawowych kompetencji oraz uatrakcyjnia przekazywanie wiedzy z określonych tematów - również z dziedzin STEAM. <u>Opis funkcjonalności Tablet:</u> Tablet ma służyć do połączenia się z robotem typu Photon (ma być z nim kompatybilny), w celu tworzenia i testowania narzędzi i innych pomocy dydaktycznych. <u>Minimalny opis parametrów urządzenia:</u> • Ekran: 10"; • Rozdzielczość: 1920 x 1200; • Pojemność: 64GB wbudowanej pamięci wewnętrznej; • Pamięć RAM: 4GB; • System: Android 11 lub nowszy; • Kamera tylna; • Kamera przednia; • Złącza/łączność: WLAN, Bluetooth 5.0; • 1x USB 2.0, 1x jack 3,5 mm, czytnik kart typu Micro SD; • Ładowarka, • Przewód USB	zestaw	1
----	-----------------------------------	---	--------	---

		Robot typu Photon: <u>Minimalne wymagania dotyczące produktu:</u> 1) interaktywny robot edukacyjny typu Photon (wraz z kablem USB do ładowania). Robot przeznaczony jest do pomocy nauczycielom w prowadzeniu zajęć z różnych dziedzin, 2) dostęp do cyfrowej wersji podręcznika do pracy z robotem, który zawiera informacje dotyczące możliwości wykorzystania robota typu Photon na lekcjach, 3) dostęp do dedykowanych aplikacji, które umożliwiają sterowanie robotem za pomocą zróżnicowanych narzędzi, 4) wersje cyfrowe scenariuszy zgodnych z podstawą programową MEiN i materiałów dydaktycznych, 5) wbudowany akumulator (czas pracy do 8 godzin, czas ładowania do ok 2,5 godzin), 6) ładowanie: port typu microUSB, 7) Bluetooth; 8) Język aplikacji: polski, angielski, 9) Platforma: Android i/lub iOS, 10) Certyfikaty: CE (RoHS, EN-71), 11) czujniki: czujnik odległości, czujnik dźwięku, czujnik dotyku, czujnik koloru podłoża, czujnik przemieszczenia.		
3.	Zestaw startowy do pracy z robotami typu INDI z matą do kodowania	Zestaw przeznaczony dla nauczycieli pracujących z dziećmi od 3 do 7 lat, służy do nauki kodowania najmłodszych przedszkolaków, bez konieczności korzystania z tabletu. Wykorzystując barwne kwadraty jako komendy, rozwijamy logiczne i algorytmiczne myślenie, kreatywność oraz umiejętność współpracy. Dzięki kreatywnej zabawie polegającej na projektowaniu własnych labiryntów i układaniu kolorowych kodów, aby robot mógł przejechać trasę zgodnie z określonymi warunkami. Robot INDI zawiera silikonowe karty do kodowania, umożliwiające dzieciom naukę poprzez praktyczne działanie. <u>Zestaw składa się z:</u> IV. Robot typu INDI z silikonowymi kartami m.in.: • 2 x Czerwona - stop	Zestaw	1

		8. 3 x Pomarańczowa - skręć w lewo o 45' 9. 2 x Żółta - zwolnij 10. 3 x Zielona - jedź szybciej 11. 3 x Morska - skręć w prawo o 45' 12. 3 x Niebieska - skręć w prawo o 90' 13. 1 x Fioletowa - trick kończący 14. 3 x Różowa - skręć w lewo o 90' V. Mata do kodowania typu „Kodowanie na dywanie”: Dwustronna mata z unikalną kratownicą o min. 100 polach (każde pole ma wymiary min. 12x12cm), podzielona niebieskimi liniami na symetryczne części. Osie na macie oznaczone są za pomocą cyfr i liter. Druga strona to kratownica o min. 36 polach (każde pole ma wymiary 20x20cm) oznaczona kolorami i kształtami, co daje ogromne możliwości w interakcji z dziećmi. Duże pola o wymiarach 20x20cm pozwalają po nich chodzić i zmieniają podejście do nauki i zabawy. Jedyne ograniczenie to nasza wyobraźnia. VI. Kolorowe kartoniki: Min. 1000 kolorowych kartoników kompatybilnych z matą służąca do kodowania "Kodowanie na dywanie". Kartoniki są kolorowe z zaokrąglonymi brzegami sprawiają, że bez problemu sprawdzą się w roli kolorowych pikseli. To pomoc dydaktyczna, która pozwala w ciekawy sposób wprowadzić dziecko w świat podstaw programowania, idealnie sprawdza się przy pracy zespołowej. To zestaw, który warto mieć w każdym przedszkolu i szkole.		
4.	Długopis 3D wersja edukacyjna typu SUNLU - zestaw	Długopis 3D służy do rysowania i tworzenia obiektów trójwymiarowych. Jego zasada działania przypomina ekstruder drukarki 3D, a proces obsługi jest zbliżony do klasycznego długopisu do pisanie na papierze. Długopis znakomicie sprawdzi się przy tworzeniu modeli figurek postaci z gier i bajek, a także przedmiotów. Dla ułatwienia, poszczególne elementy Twojego dzieła możesz namalować na papierze, a następnie oderwać je z papieru i połączyć ze sobą używając długopisu 3D. <u>W skład zestawu wchodzi m.in.:</u> 1 x długopis 3D; min. 90m bezpiecznego filamentu PLA do długopisów 3D w 30 kolorach; min. 20 x gotowe szablony z wzorami,	zestaw	1

		2 x osłonka na palce, 1 x przewód zasilający USB - DC 5 V, 1 x wtyczka do gniazda sieciowego z wyjściem USB, 1 x instrukcja obsługi w języku polskim, Długopis 3D może być zasilany z różnych źródeł energii np. powerbanku, portu USB komputera lub zasilacza sieciowego z odpowiednimi parametrami (AC od 100 V do 240 V, DC 5 V, 2 A).		
--	--	---	--	--

3. Wspólny słownik zamówień publicznych (CPV):
39162100-6 – pomoce dydaktyczne;
30213200-7 – komputer tablet,
4. **Termin realizacji zamówienia:** pomoce dydaktyczne muszą zostać dostarczone do przedszkoli do 17 lutego 2025r. Termin wynika z zapisów umowy o dofinansowanie, związanych z realizacją oraz rozliczeniem projektu.
5. **Źródło finansowania:** Projekt realizowany w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Wzmacniania Odporności, finansowanego ze środków Instrumentu na Rzecz Odbudowy i Wzmacniania Odporności, Komponent C: Transformacja cyfrowa, Reforma: C2.1 Zwiększenie skali zastosowań rozwiązań cyfrowych w sferze publicznej, gospodarce i społeczeństwie, Inwestycja: C2.1.3 E-kompetencje.
6. **Informacja o sposobie porozumiewania się Zamawiającego z wykonawcami:**
 - 1) Wszelkiego rodzaju oświadczenia lub dokumentu Wykonawca przekazuje Zamawiającemu drogą elektroniczną poprzez Bazę Konkurencyjności.
 - 2) Wykonawca może zwracać się do Zamawiającego o wyjaśnienia dotyczące zapisów Zapytania ofertowego. Pytania dotyczące postępowania należy kierować poprzez Bazę Konkurencyjności. Zamawiający odpowie na wszystkie pytania, które wpłyną do Zamawiającego nie później niż na 4 dni przed upływem terminu składania ofert. Zamawiający zastrzega sobie prawo do pozostawienia pytań bez odpowiedzi, jeżeli wpłyną one do Zamawiającego po upływie terminu wskazanego powyżej. Odpowiedzi na pytania zostaną upublicznione na stronie <https://bazakonkurencyjnosci.funduszeuropejskie.gov.pl>
7. **Warunki płatności:** Zapłata faktury nastąpi przelewem na rachunek bankowy Wykonawcy, w ciągu 14 dni od dnia otrzymania przez Zamawiającego poprawnie wystawionej faktury wraz z podpisanym protokołem odbioru, datą zapłaty jest dzień wydania polecenia przelewu bankowego.
8. **Inne istotne warunki zamówienia** (np. warunki udziału w postępowaniu, przesłanki wykluczenia wykonawcy, przesłanki odrzucenia oferty):
 - 1) Zamawiający nie formułuje szczegółowych warunków udziału w postępowaniu.
 - 2) pozostałe warunki zamówienia określa wzór umowy stanowiący zał. nr 4 Wykonawca składając ofertę akceptuje warunki wykonania zamówienia zawarte we wzorze umowy.
 - 3) z postępowania o udzielenie zamówienia wyklucza się wykonawców, w stosunku do których zachodzi którakolwiek z okoliczności wskazanych w art. 7 ust. 1 ustawy z dnia 13.04.2022r. o szczególnych rozwiązaniach w zakresie przeciwdziałania wspieraniu agresji na Ukrainę oraz służących ochronie bezpieczeństwa narodowego - **załącznik nr 1 formularz oferty**
 - 4) Warunki istotnych zmian Umowy w stosunku do treści oferty, na podstawie której dokonano wyboru Wykonawcy:

„1. W trakcie realizacji umowy istotne postanowienia umowy mogą ulec zmianom, jeżeli zmiany będą korzystne dla Zamawiającego lub konieczność wprowadzenia zmian wynikać będzie z okoliczności, których nie można było przewidzieć w chwili zawarcia umowy, przy czym zmiany postanowień umowy dotyczyć mogą w szczególności:

 - 1) Terminu realizacji przedmiotu zamówienia wraz ze skutkami wprowadzenia takiej zmiany, przy czym zmiana spowodowana może być jedynie okolicznościami leżącymi wyłącznie po stronie Zamawiającego lub okolicznościami niezależnymi zarówno od Zamawiającego jak i od Wykonawcy, tj. okolicznościami, które zaistniały w trakcie realizacji przedmiotu umowy utrudniając lub uniemożliwiając terminowe wykonanie przedmiotu umowy;
 - 2) Zmiany poszczególnych pozycji sprzętu objętego umową;

- a) *gdy przedmiot umowy nie będzie dostępny na rynku pod warunkiem, że sprzęt/wyposażenie zamienne będzie równoważny z wymaganym przez Zamawiającego w specyfikacji warunków zamówienia oraz że cena jednostkowa nie ulegnie zwiększeniu lub*
- b) *w każdym czasie kiedy Wykonawca zaoferuje Zamawiającemu sprzęt/wyposażenie zamienne o parametrach lepszych aniżeli zaoferowany w ofercie, pod warunkiem, że warunki gwarancji nowego sprzętu nie ulegną pogorszeniu oraz cena jednostkowa nie ulegnie podwyższeniu,*
- c) *w sytuacji rezygnacji z dostarczenia poszczególnych pozycji sprzętu/wyposażenia – w każdym czasie na wniosek Zamawiającego;*
- 3) *Zmniejszenia wynagrodzenia Wykonawcy w przypadku dokonania w umowie zmian, o których mowa w ust. 1 pkt 2) lit.c);*
- 4) *Regulacji prawnych wprowadzonych w życie po dacie podpisania umowy, wywołujących potrzebę zmiany umowy, wraz ze skutkami wprowadzenia takiej zmiany;*
- 5) *Innych postanowień umowy, gdy ich zmiana będzie niezbędna do prawidłowego wykonania umowy zgodnie z jej celem wskutek nieprzewidzianej przez Strony zmiany okoliczności.*
2. *Wszelkie zmiany postanowień niniejszej umowy wymagają zachowania formy pisemnej pod rygorem nieważności.*
3. *Nie stanowią zmiany postanowień umowy zmiany dotyczące osób, o których mowa w postanowieniach § 5 Umowy oraz zmiany adresu mailowego, o którym mowa w § 6 ust. 8 umowy. W takim przypadku dla zmiany wystarczające jest jednostronne oświadczenie złożone przez Stronę, która dokonuje zmiany danej osoby. Warunkiem ważności i skuteczności złożonego oświadczenia, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym, jest powiadomienie o dokonanej zmianie drugiej Strony mailem.*
4. *Zmiany Umowy wynikające z ust. 1 pkt 2 lit. c nie mogą ograniczać zakresu zamówienia o więcej niż 50% wielkości świadczenia Wykonawcy określonego pierwotnie w umowie.*
- 5) **Opis sposobu obliczenia ceny oferty:**
 - a) *cena oferty zostanie wyliczona przez Wykonawcę w oparciu o opis przedmiotu zamówienia zawarty w niniejszym Zapytaniu Ofertowym oraz z uwzględnieniem warunków i wymagań określonych we Wzorze umowy.*
 - b) *wykonawca, uwzględniając wszystkie wymogi, o których mowa w niniejszym Zapytaniu Ofertowym, powinien w cenie ofertowej ująć wszystkie koszty które mogą wystąpić w związku z wykonywaniem zamówienia zgodnie z warunkami umowy oraz przepisami technicznymi i prawnymi. Cena określona przez Wykonawcę nie będzie podlegała zmianie.*
 - c) *cena podana w ofercie powinna być ustalona przez Wykonawcę w oparciu o kalkulację własną Wykonawcy. Zamawiający nie ustanawia obligatoryjnych podstaw ustalenia cen. Cena powinna być wyrażona w złotych polskich (PLN) z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku i obejmować całkowity koszt wykonania zamówienia stanowiącego przedmiot niniejszego postępowania*
- 6) **Badanie ofert:**
 - a) *w toku badania i oceny ofert Zamawiający może żądać od Wykonawców wyjaśnień dotyczących treści złożonej oferty. Zamawiający uprawniony jest do wezwania Wykonawców do wyjaśnień i uzupełnień dot. Warunków udziału w postępowaniu lub pełnomocnictwa. Uzupełnienie dokumentów będzie odbywało się drogą mailową.*
 - b) *Zamawiający w celu ustalenia, czy oferta zawiera rażąco niską cenę w stosunku do przedmiotu zamówienia, może zwrócić się do Wykonawcy o udzielenie wyjaśnień, w tym*

złożenie dowodów, dotyczących elementów oferty mających wpływ na wysokość ceny.

- c) Zamawiający jest uprawniony do poprawienia w tekście oferty oczywistych omyłek pisarskich, oczywistych omyłek rachunkowych lub innych omyłek polegających na niezgodności treści oferty z zapytaniem ofertowym, niepowodujących istotnych zmian w treści oferty niezwłocznie zawiadamiając o tym danego Wykonawcę. W terminie 3 dni od dnia zawiadomienia Wykonawca może nie zgodzić się na poprawienie w treści oferty innych omyłek polegających na niezgodności treści oferty z zapytaniem ofertowym, niepowodujących istotnych zmian w treści oferty w takim przypadku jego oferta podlega odrzuceniu.
- d) Zamawiający może zwracać się do Wykonawców np. o wyjaśnienie treści złożonej oferty. Wezwanie o wyjaśnienia lub zapytania do Wykonawców Zamawiający kierować będzie na adres email wskazany przez Wykonawcę w formularzu ofertowym. Przesyłając korespondencję do wykonawców, Zamawiający nie będzie żądał potwierdzenia otrzymania wiadomości email. Zamawiający przyjmuje, że wysłanie wiadomości do wykonawcy na adres email wskazany przez Wykonawcę w formularzu ofertowym jest równoznaczne z odebraniem tej wiadomości przez Wykonawcę. Dlatego Zamawiający wyznaczać będzie termin na przesłanie ewentualnych wyjaśnień czy odpowiedzi, licząc od dnia przesłania przez niego wiadomości email.
- 7) **Oferta zostanie odrzucona, jeśli:**
- jej treść nie odpowiada treści Zapytania Ofertowego (złożył ofertę bez podpisu), bądź zaistnieją inne uzasadnione okoliczności powodujące, iż jest ona niezgodna z obowiązującymi przepisami,
 - jeżeli została złożona po upływie terminu składania ofert,
 - jej złożenie stanowi czyn nieuczciwej konkurencji w rozumieniu przepisów o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji,
 - Wykonawca nie zgodzi się na poprawienie przez Zamawiającego innych omyłek polegających na niezgodności treści oferty z zapytaniem ofertowym, niepowodujących istotnych zmian w treści oferty,
 - Wykonawca, wezwany przez Zamawiającego nie udzieli wyjaśnień lub udzieli niewystarczających wyjaśnień w zakresie treści oferty lub rażąco niskiej ceny,
 - zawiera rażąco niską cenę.
- 8) **Informacje dotyczące wyboru najkorzystniejszej oferty:**
- o wyborze najkorzystniejszej oferty lub unieważnieniu postępowania Zamawiający zawiadomi drogą mailową oraz poprzez Bazę konkurencyjności.
 - z Wykonawcą, którego oferta zostanie uznana za najkorzystniejszą zostanie w terminie i miejscu wskazanym przez Zamawiającego zawarta umowa, której wzór stanowi załącznik nr 4 do niniejszego Zapytania Ofertowego,
 - Jeżeli Wykonawca, którego oferta została wybrana, odstąpi od zawarcia umowy, Zamawiający może zawrzeć umowę z kolejnym Wykonawcą, który w postępowaniu o udzielenie zamówienia uzyskał kolejną najwyższą liczbę punktów.

15. **Kryterium oceny ofert :**

Zamawiający dokona wyboru najkorzystniejszej oferty, stosując następujące kryteria, gdzie 1% = 1 pkt.

Lp.	Kryterium	Waga
1.	Cena	60%
2.	Okres gwarancji i rękojmi	40%
RAZEM		100%

1) Kryterium „Cena”:

W tym kryterium Wykonawca może maksymalnie uzyskać 60 punktów. Przyznane punkty zostaną zaokrąglone do dwóch miejsc po przecinku.

Kryterium „cena” będzie rozpatrywane na podstawie ceny brutto za wykonane zamówienia, podanej przez Wykonawcę w formularzu oferty stanowiącym załącznik nr 1. Ilość punktów w tym kryterium zostanie obliczona zgodnie z poniższym wzorem:

$$C = \frac{C_n}{C_b} \times 60 \text{ pkt}$$

Gdzie:

C – liczba punktów uzyskanych w kryterium „Cena”

C_n – najniższa cena brutto wśród badanych,

C_b – cena brutto wskazana w badanej ofercie

2) Kryterium „Okres gwarancji i rękojmi”:

Kryterium „okres gwarancji i rękojmi” na przedmiot zamówienia będzie rozpatrywany na podstawie okresu gwarancji i rękojmi podanego przez wykonawcę w formularzu oferty stanowiącym załącznik nr 1.

Najkrótszy możliwy okres gwarancji i rękojmi to 24 miesiące. Najdłuższy możliwy okres gwarancji i rękojmi to 48 miesięcy. Jeżeli wykonawca zaproponuje okres gwarancji i rękojmi dłuższy niż 48 miesięcy do oceny zostanie przyjęty okres 48 miesięcy.

Wykonawca, który zaoferuje najkrótszy okres gwarancji i rękojmi (24 miesiące) otrzyma 0 pkt.

Wykonawca, który zaoferuje najdłuższy okres gwarancji i rękojmi (48 miesięcy) otrzyma 40 pkt.

Wykonawca może zaproponować termin gwarancji i rękojmi w pełnych miesiącach.

Wykonawcy, którzy zaproponują dłuższy okres gwarancji niż 24 miesiące i krótszy niż 48 miesięcy otrzymają punkty obliczone na podstawie poniższego wzoru:

$$G = \frac{G_o}{G_{max}} \times 40 \text{ pkt}$$

Gdzie:

G – liczba punktów uzyskanych w kryterium „Okres gwarancji i rękojmi”

G_o – okres gwarancji i rękojmi (ilość miesięcy) w ofercie ocenianej,

G_{max} – najdłuższy okres gwarancji i rękojmi (ilość miesięcy) spośród złożonych ofert.

- 3) Za najkorzystniejszą zostanie uznana oferta, która nie podlega odrzuceniu oraz zawiera najwyższy bilans punktowy:

$$P = C + G$$

gdzie:

P - łączna liczba punktów oferty ocenianej;

C - liczba punktów przyznana ofercie ocenianej w kryterium „Cena”;

G - liczba punktów przyznana ofercie ocenianej w kryterium „Okres gwarancji i rękojmi”.

- 4) Zamawiający udzieli zamówienia Wykonawcy, który spełni wszystkie warunki postawione w zapytaniu ofertowym oraz otrzyma największą liczbę punktów wyliczoną zgodnie ze zasadami określonymi powyżej.

9. Zamawiający unieważni postępowanie o udzielenie zamówienia jeżeli:

- a) nie złożono żadnej oferty niepodlegającej odrzuceniu,
 - b) cena najkorzystniejszej oferty lub oferta z najniższą ceną przewyższa kwotę, którą Zamawiający zamierzał przeznaczyć na sfinansowanie zamówienia, chyba że Zamawiający może zwiększyć tę kwotę do ceny najkorzystniejszej oferty,
 - c) wystąpiła istotna zmiana okoliczności powodująca, że prowadzenia postępowania lub wykonanie zamówienia nie leży w interesie publicznym, czego nie można było wcześniej przewidzieć,
 - d) postępowanie obarczone jest niemożliwą do usunięcia wadą uniemożliwiającą zawarcie niepodlegającej unieważnieniu umowy w sprawie zamówienia publicznego,
 - e) w innych uzasadnionych przypadkach.
10. W przypadku, gdy wybrany wykonawca wycofa się z realizacji zamówienia, Zamawiający zastrzega sobie prawo wyboru oferty, która uzyskała największą liczbę punktów spośród pozostałych, bądź do anulowania wyników wyboru Wykonawcy.
- 11. Sposób przygotowania oferty:**
- a. wykonawca może złożyć jedną ofertę do postępowania. Zamawiający nie dopuszcza składania ofert częściowych.
 - b. zamawiający nie dopuszcza ofert wariantowych.
 - c. ofertę należy sporządzić w języku polskim na załączonych drukach: „Formularz Oferty” – stanowiącym załącznik nr 1.
 - d. pełnomocnictwo do reprezentowania wszystkich Wykonawców wspólnie ubiegających się o udzielenie zamówienia – wzór pełnomocnictwa stanowi załącznik nr 2. Pełnomocnik może być ustanowiony do reprezentowania Wykonawców w postępowaniu albo do reprezentowania w postępowaniu i zawarcia umowy. Pełnomocnictwo winno być załączone w oryginale lub notarialnie poświadczonej kopii,
 - e. oferta winna być podpisana przez osobę upoważnioną zgodnie z formą reprezentacji Wykonawcy określoną w rejestrze lub innym dokumencie właściwym dla danej formy organizacyjnej Wykonawcy albo poprzez upoważnionego przedstawiciela wykonawcy. Oferta powinna w formie elektronicznej lub w postaci elektronicznej opatrzona podpisem zaufanym lub podpisem osobistym. **Oferta winna być złożona tylko poprzez platformę Baza Konkurencyjności: <http://bazakonkurencyjnosci.funduszeuropejskie.gov.pl>**
 - f. Oferta oraz pozostałe oświadczenie i dokumenty, dla których Zamawiający określi wzory w formie formularzy, powinny być sporządzone zgodnie z tymi wzorami, co do treści oraz opisu kolumn i wierszy.
 - g. Wykonawca może, przed upływem terminu składania ofert, zmienić lub wycofać ofertę na zasadach określonych w Bazie Konkurencyjności.
12. **Termin związania ofertą:** 30 dni od terminu składania ofert. Bieg terminu związania ofertą rozpoczyna się wraz z upływem terminu składania ofert.
13. Wykonawca samodzielnie lub na wniosek Zamawiającego może przedłużyć termin związania ofertą.
14. Ofertę należy złożyć w terminie do dnia **04.02.2025r. do godz. 11:00** poprzez platformę Baza Konkurencyjności <http://bazakonkurencyjnosci.funduszeuropejskie.gov.pl>
15. Za datę złożenia oferty uznaje się datę wpływu oferty na Bazie Konkurencyjności.
16. Otwarcie ofert odbędzie się w dniu 04.02.2025r. o godz. 11:15
17. **Klauzula Informacyjna.** Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 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), dalej „RODO”, Zamawiający informuję, że:
- 1) Administratorem Pana/Pani danych osobowych jest Prezydent Miasta Mielca, adres: ul. Żeromskiego 26, 39-300 Mielec.
 - 2) Inspektorem ochrony danych osobowych w Urzędzie Miejskim w Mielcu jest Pan Robert

Płoszaj, dostępny pod adresem poczty elektronicznej: iod@um.mielec.pl oraz nr telefonu 17- 7874033.

- 3) Pana/Pani dane osobowe przetwarzane będą na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b RODO w celu związanym z postępowaniem o udzielenie zamówienia publicznego pn. *Dostawa pomocy dydaktycznych do Przedszkoli Miejskich w Mielcu* prowadzonym w trybie zapytania ofertowego nieprzekraczającego 130 000 euro netto.
- 4) Odbiorcami Pana/Pani danych osobowych będą osoby lub podmioty, którym udostępniona zostanie dokumentacja postępowania w oparciu o Ustawę z dnia 6 września 2001 r. o dostępie do informacji publicznej.
- 5) Pana/Pani dane osobowe będą przechowywane, zgodnie z celem, przez okres 5 lat od dnia zakończenia postępowania o udzielenie zamówienia, a jeżeli czas trwania umowy przekracza 5 lat, okres przechowywania obejmuje cały czas trwania umowy.
- 6) Obowiązek podania przez Pana/Panią danych osobowych bezpośrednio Pana/Pani dotyczących jest wymogiem ustawowym określonym w art. 6 ust. 1 pkt b RODO.
- 7) W odniesieniu do Pana/Pani danych osobowych decyzje nie będą podejmowane w sposób zautomatyzowany, stosowanie do art. 22 RODO.
- 8) Posiada Pan/Pani:
 - na podstawie art. 15 RODO prawo dostępu do danych osobowych Pana/Pani dotyczących;
 - na podstawie art. 16 RODO prawo do sprostowania Pana/Pani danych osobowych;
 - na podstawie art. 18 RODO prawo żądania od administratora ograniczenia przetwarzania danych osobowych z zastrzeżeniem przypadków, o których mowa w art. 18 ust. 2 RODO;
 - prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pan/Pani, że przetwarzanie danych osobowych Pana/Pani dotyczących narusza przepisy RODO.
- 9) Nie przysługuje Panu/Pani:
 - w związku z art. 17 ust. 3 lit. b, d lub e RODO prawo do usunięcia danych osobowych;
 - prawo do przenoszenia danych osobowych, o którym mowa w art. 20 RODO;
 - na podstawie art. 21 RODO prawo sprzeciwu, wobec przetwarzania danych osobowych, gdyż podstawą prawną przetwarzania Pana/Pani danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit. c RODO.

.....
(podpis Kierownika Wydziału Merytorycznego)