**Część 2**

**Dostawa interaktywnego wyposażenia do pracowni TIK w SP Osielsko**

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | **Opis przedmiotu zamówienia** |
| 1 | **Interaktywna podłoga- 1 szt.**  Interaktywne urządzenie projekcyjne spełniające jednocześnie funkcję podłogi i tablicy interaktywnej, przeznaczone do pracy z dziećmi w wieku szkolnym i przedszkolnym. Interakcja polegająca na połączeniu ruchu z wyświetlanym obrazem. Urządzenie powinno posiadać pakiet gier i zabaw edukacyjnych i ruchowych oraz umożliwiać wykorzystanie interaktywnego pisaka.  Specyfikacja:  - Jasność umożliwiająca wyświetlanie bezpośrednio na podłodze  - Żywotność lampy min. 4000 h (cykl podstawowy)  - Zasilanie 230V  - Procesor Intel lub równoważny  - Dysk SSD min. 16 GB  - min. 2 GB RAM  - Płyta zintegrowana  - Głośniki wbudowane, min. 10 W  - System operacyjny dowolny  - Możliwość projekcji centralnej  - Gniazdo USB 3.0 w panelu zewnętrznym  - Gniazda Audio, MIC, LAN  - Możliwość montażu do ściany  - Obsługa za pomocą pilota  - Podział gier na grupy  - Tryb automatycznego przełączania gier  - Typ przewodowej karty sieciowej- 10/100/1000 Mbit/s  - Typ bezprzewodowej karty sieciowej- IEEE 802.11n/g//b  - Gotowy do połączenia internetowego  - Możliwość dodawania gier przez Internet  - Możliwość zdalnej aktualizacji  - WiFi  - Interaktywny pisak  - Gwarancja z wyłączeniem lampy- 24 miesiące  - Gwarancja na lampę- 12 miesięcy lub 2000 h |
| 2 | **Interaktywna podłoga- zestaw gier do nauki kodowania w klasach IV-VIII- 1 szt.**  Zestaw gier i zabaw wspierających naukę programowania, dostosowany poziomem trudności do wieku uczniów klas IV-VIII. Kompatybilny z oferowanym sprzętem wymienionym w pozycji 1. |
| 3 | **Interaktywna podłoga- zestaw gier do nauki kodowania w klasach I-III- 1 szt.**  Zestaw gier i zabaw wspierających naukę programowania, dostosowany poziomem trudności do wieku uczniów klas I-III. Kompatybilny z oferowanym sprzętem wymienionym w pozycji 1. |
| 4 | **Interaktywna podłoga- zestaw gier do nauki kodowania w przedszkolu- 1 szt.**  Zestaw gier i zabaw wspierających naukę programowania, dostosowany poziomem trudności do wieku dzieci w przedszkolu. Kompatybilny z oferowanym sprzętem wymienionym w pozycji 1. |