

**Załącznik 1 do Wniosku o grant: Katalog cyfrowych materiałów dydaktycznych**

<b>Kategoria</b>	<b>Nazwa</b>	<b>Specyfikacja</b>
Sprzęt elektroniczny	1. Tablet	Sprzęt musi spełniać minimalne standardy określone w Rozporządzeniu Ministra Edukacji i Nauki z dnia 28 grudnia 2022 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawowych warunków niezbędnych do realizacji przez szkoły i nauczycieli zadań dydaktycznych, wychowawczych i opiekuńczych oraz programów nauczania.
	2. Monitor/ekran/tablica interaktywna	Sprzęt musi spełniać następujące parametry: <ul style="list-style-type: none"> <li>• łączność: WiFi i/lub HDMI i /lub USB</li> <li>• rozdzielczość: minimum Full HD</li> <li>• Wielkość umożliwiającą przejrzystą prezentację treści</li> <li>• dostosowaną do przestrzeni oraz liczby uczniów</li> <li>• możliwość odtwarzania treści multimedialnych, audio i video</li> </ul>
	3. Robot edukacyjny	Robot musi posiadać następujące parametry: <ul style="list-style-type: none"> <li>• możliwość sterowania za pomocą aplikacji mobilnej</li> <li>• programowalny m.in. za pomocą systemu bloczkowego do nauki programowania</li> <li>• minimalne możliwości to: jazda w różnych, określonych kierunkach, jazda na określoną odległość, sygnały dźwiękowe, sygnały świetlne, czujniki (co najmniej): odległości</li> <li>• łączność: Bluetooth</li> <li>• zasilanie przez USB</li> <li>• przystosowanie do celów edukacyjnych i do wieku uczniów.</li> <li>• zestaw podręczników i akcesoriów do robota edukacyjnego</li> </ul>
	4. Robot edukacyjny (programowalna zabawka dydaktyczna)	Robot musi spełniać następujące warunki: <ul style="list-style-type: none"> <li>• duże i przejrzyste przyciski ułatwiające obsługę</li> <li>• zabawna, edukacyjna zabawka, która rozwija u dzieci orientację przestrzenną, logiczne myślenie i planowanie</li> <li>• odpowiedni do praktycznego nauczania podstaw programowania u młodszych uczniów</li> <li>• zapamiętuje do 40 częściowych poleceń</li> <li>• umożliwia pracę zgodną z metodyką prezentowaną na szkoleniach.</li> <li>• może posiadać różnego rodzaju akcesoria i maty i tunele (przeszkody)</li> </ul>
	5. Zestaw 6 robotów (programowalnych zabawek edukacyjnych) wraz ze stacją dokującą	Robot musi spełniać następujące warunki: <ul style="list-style-type: none"> <li>• duże i przejrzyste przyciski ułatwiające obsługę</li> <li>• zabawna, edukacyjna zabawka, która rozwija u dzieci orientację przestrzenną, logiczne myślenie i planowanie</li> <li>• odpowiedni do praktycznego nauczania podstaw programowania u młodszych uczniów</li> <li>• zapamiętuje do 40 częściowych poleceń</li> <li>• umożliwia pracę zgodną z metodyką prezentowaną na szkoleniach</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>może posiadać różnego rodzaju akcesoria i maty i tunele (przeszkody)</li> <li>stacja dokująca do robotów</li> </ul>
	6. Edukacyjny zestaw służący do nauki programowania - pociąg z interaktywnymi elementami	Zestaw musi zawierać minimum: <ul style="list-style-type: none"> <li>200 elementów</li> <li>pociąg zmieniający światła i wydający dźwięki</li> <li>czujnik koloru kompatybilny z kolorowymi interaktywnymi płytkami</li> <li>zwrotnice kolejowe</li> <li>karty inspiracji online</li> <li>podręcznik nauczyciela online</li> <li>aplikacja kompatybilna z systemem iPad OS i Android</li> <li>aplikacja zawierająca min. 4 obszary do odkrywania: podróże, emocje, muzykę i matematykę</li> </ul>
	7. Stolik edukacyjny z zestawami klocków	Zestaw musi zawierać minimum: <ul style="list-style-type: none"> <li>mobilny stół z burtami i półką,</li> <li>wyposażony w min 4 zestawy klocków edukacyjnych</li> </ul>
	8. Długopisy 3D	Specyfikacja techniczna: <ul style="list-style-type: none"> <li>zakres obsługiwanej temperatury: od 50 do 70 °C</li> <li>2 stopnie prędkości</li> <li>wbudowany akumulator o poj. min. 500 mAh</li> <li>podświetlana kontrolka</li> <li>sterowanie jednym kliknięciem</li> <li>automatycznie wyłączenie zasilania</li> <li>port zasilający schowany i osłonięty</li> <li>odkręcana osłona dyszy</li> <li>system automatycznego cofania filamentu przy wyłączeniu – mechanizm zapobiegawczy przed zapychaniem urządzenia</li> <li>system start-stop</li> <li>obsługa filamentu PCL</li> <li>instrukcja w języku polskim</li> <li>certyfikaty bezpieczeństwa: CE &amp; FCC &amp; ROHS &amp; 4943</li> </ul>
	9. Mikroskop komputerowy	<ul style="list-style-type: none"> <li>Podręczny mikroskop dla maluchów z możliwością podłączenia USB, z oprogramowaniem</li> </ul>
	10. Mikrofon z funkcją nagrywania	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mikrofon z funkcją MP3 dla dzieci, z możliwością ładowania USB, z funkcją nagrywania i odtwarzania</li> </ul>
	11. Aparat-drukarka	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aparat-mini-drukarka termiczna z możliwością robienia zdjęć i natychmiastowym wydrukiem, z funkcją ładowania (USB) i zestawem papierowych rolek</li> </ul>
Aplikacje, narzędzia cyfrowe i platformy edukacyjne	12. Pakiety interaktywnych programów edukacyjnych i terapeutycznych (logopedia, zagrożenie ryzykiem	<ul style="list-style-type: none"> <li>Programy multimedialne do rozwijania percepcji wzrokowo-słuchowej dziecka przedszkolnego</li> <li>Multimedialne programy do sesji logopedycznych w przedszkolu, wspierających profilaktykę, diagnozę oraz terapię zaburzeń mowy i języka oraz do ćwiczenia słuchu fonematycznego</li> </ul>

	dysleksji, spektrum autyzmu, ADHD, itp.) wraz z obudową metodyczną	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Program multimedialny do rozwijania kompetencji emocjonalno-społecznych dzieci przedszkolnych</li> <li>• Program - zestawy interaktywnych ekranów do prowadzenia zajęć wychowawczo-dydaktycznych</li> <li>• Programy multimedialne do nauki języków obcych w przedszkolu</li> </ul>
	13. Platformy edukacyjne	<p>Platformy służące do tworzenia interaktywnych lekcji i prezentacji, które umożliwiają angażowanie uczniów poprzez quizy, ankiety, filmy i symulacje w czasie rzeczywistym.</p> <p>Platforma służąca do tworzenia interaktywnych prezentacji i wizualizacji danych, umożliwiająca dynamiczne przedstawianie informacji i angażowanie odbiorców</p> <p>Platforma służąca do tworzenia interaktywnych prezentacji i badań, które umożliwiają zbieranie opinii, odpowiedzi i głosów od uczestników w czasie rzeczywistym</p> <p>Platforma służąca do tworzenia fiszek i zestawów do nauki, umożliwiająca użytkownikom przyswajanie wiedzy za pomocą interaktywnych quizów, testów i gier edukacyjnych</p> <p>Platforma służąca do tworzenia interaktywnych quizów i gier edukacyjnych, które angażują uczniów poprzez natychmiastową informację zwrotną i grywalizację. Możliwość tworzenia własnych quizów lub korzystania z gotowych zestawów.</p> <p>Platforma służąca do tworzenia interaktywnych quizów i gier edukacyjnych, które angażują uczniów poprzez dynamiczne pytania na żywo i natychmiastową informację zwrotną</p> <p>Platforma służąca do tworzenia wirtualnych tablic, które umożliwiają nauczycielom i uczniom interakcję w czasie rzeczywistym</p> <p>Platforma służąca do wyświetlania różnych narzędzi edukacyjnych na jednym ekranie, co pomaga nauczycielom w zarządzaniu klasą i angażowaniu uczniów</p>