

Identifikační údaje uchazeče:								
Název	Minimální parametry	množství	Uveďte: výrobce, obchodní název a typ zboží, pokud je daný výrobek takovým názvem nebo typem označen, konkrétní parametry nabízeného zboží (zboží splňuje všechny požadavky zadavatele ano/ne)	Záruka v měsících	jednotková cena bez DPH	jednotková cena s DPH	celková cena bez DPH	celková cena s DPH
Programovatelná stavebnice pro nejmenší žáky	Základní vzdělávací sada – stavebnice pro nejmenší studenty, kteří se seznamují s kódováním, ať už v hodinách informatiky nebo v mezipředmětových (neinformatických) hodinách. Možnosti sestavit si různé modely robotů nebo mechanismů pomocí bloků (modulů), které se na sebe snadno napojují a jsou barevně označeny pro snadnou orientaci. Stavební díly základní sady nabízí funkcionality pohybu, svícení, přehrávání zvuků, otáčení, dva ze základních senzorů (vzdálenost, detektor čar/překážek) a tlačítko. Software nabízí několik úrovní programování. Základní úroveň pro nejmenší žáky umožňuje přímé ovládání robota po jeho sestavení a okamžitou zpětnou vazbu.	10				0 Kč	0 Kč	0 Kč
Rozšíření programovatelné stavebnice pro nejmenší žáky	Možnost rozšíření základní sady pro seznámení s kódováním a programováním o další funkcionality a moduly (bloky). Pokročilé možnosti programování s novými stavebními bloky, jako je např.: senzor světla, zobrazovací LED pole, akcelerometr, pohybový senzor. Rozšíření umožňuje žákům postavit a programovat komplexnější roboty. Lze využít pokročilou úroveň kódování a to ideálně ve vizuálním a blokovém kódovacím prostředí. Lekce s přehlednou metodikou a návodem k použití, ideálně na základě příběhů s možností vlastní kreativity.	10				0 Kč	0 Kč	0 Kč
Programovatelný robot	Multiúčelový robot pro výuku algoritmického myšlení, základy programování a STEAM výuku. Mezi základní funkcionality a „dovednosti“ patří: pohyb, světelné efekty, zvukové efekty, senzory světla, zvuku a barev, nárazníky a dotykové plochy, šplhání, psaní a mazání na magnetické tabuli, aktuator pro držení fixy lze využít i jako pohybový aktuator. Software je dostupný zdarma včetně galerie připravených lekcí. Možnost zapojení začátečnicků i pokročilých studentů. SW disponuje 3 úrovněmi kódování, mezi kterými lze přímo s vytvořeným kódem přecházet. Pro testování a debugging nebo v případě práce bez fyzického robota lze využívat simulátor. Projekty musí být možné snadno sdílet (ideálně přes cloud, který je přímo v aplikaci). Dostupný software na PC, tabletech a mobilních zařízeních.	18				0 Kč	0 Kč	0 Kč
Platforma pro doplnění programovatelného robota	Magnetická destička, k doplnění programovatelnému robotu o modely sestavené ze stavebnice. Průsvitné části zachovávají viditelnost LED světla a středový díl umožní kreativně využít středovou část běžně používanou pro spouštění a vytahování fixy. Kompatibilita s programovatelným robotem.	2				0 Kč	0 Kč	0 Kč
Programovatelná stavebnice pro výuku STEAM a informatického myšlení - sada pro 15 žáků	Stavebnice – třídní sada pro základy programování, algoritmického myšlení a nové informatiky. Jednotlivé bloky fungují jako samostatná bezdrátová zařízení, která lze použít samostatně, ale i jako součást mechanismu. Stavebnice musí obsahovat senzory, aktuary a další stavební součástky pro možnosti kreativní tvorby podle koncepce STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) a mezioborových předmětů. Sada pokryje potřeby třídy 15 žáků (žáci pracují ve skupinách po třech). Stavebnice musí být přímo určena pro výuku a vzdělávání, nesmí se jednat o „hračku“. Každá skupina musí mít k dispozici alespoň jedno tlačítko, jedno LED světlo, jedno čidlo osvětlení, dva motorky a dále díly k sestrojení autička či podobného modelu. Součástí sady je aplikace pro práci se stavebnicí nebo webová platforma. Možnost grafického i blokového programování. Možnosti simulací a práce ve virtuálním prostředí jako s fyzickou stavebnicí. Možnost sdílet a posílat si projekty vytvořené v softwaru. Podpora češtiny, minimálně 40 kompletně metodicky zpracovaných a lokalizovaných STEAM úloh ukazujících principy zapojení stavebnice do výuky. Vše přehledně uloženo v úložném boxu s otvory pro jednotlivé komponenty.	2				0 Kč	0 Kč	0 Kč

Programovatelná stavebnice pro výuku STEAM a informatického myšlení - rozšíření pro třídu	Stavebnice – rozšiřující sada pro základy programování, algoritmického myšlení a nové informatiky. Sada musí být kompatibilní s ostatními uvedenými programovatelnými stavebnicemi pro výuku STEAM a informatického myšlení a ovládána ve stejném prostředí. Součástí stavebnice musí být alespoň 3 další senzory a aktuátory po deseti pro pokrytí potřeb třídy 30ti žáků, rozdělených do skupin po třech. Součástí stavebnice musí být nabíjecí stanice na micro USB s minimálně 30ti vstupy, kompatibilními pro nabíjení jednotlivých bloků. Vše přehledně uloženo v úložném boxu s otvory pro jednotlivé komponenty.	1			0 Kč	0 Kč	0 Kč
Programovatelná stavebnice pro výuku STEAM a informatického myšlení - sada s množstvím různých senzorů a aktuátorů a programovatelným minipočítačem	Stavebnice – třídní sada pro výuku programování a nové informatiky. Jednotlivé bloky fungují jako samostatná bezdrátová zařízení, která lze použít samostatně, ale i jako součást mechanismu. Stavebnice musí obsahovat širokou škálu senzorů, aktuátorů a dalších stavebních součástek pro možnosti kreativní tvorby podle koncepce STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) a mezioborových předmětů. Stavebnice musí být přímo určena pro výuku a vzdělávání, nesmí se jednat o „hračku“. Stavebnice musí obsahovat alespoň jeden analogový měnič, jeden bzučák, jedno čidlo osvětlení, jedno tlačítko, senzor teploty, senzor vzdálenosti, senzor tlaku, stejnosměrné motorky a alespoň jeden servomotorek. Stavebnice by měla dále obsahovat alespoň jeden programovatelný minipočítač s LED polem, tlačítky, kompasem, akcelerometrem a napojením na další programovatelné periferie. Součástí sady je aplikace pro práci se stavebnicí nebo webová platforma. Možnost grafického i blokového programování. Možnosti simulací a práce ve virtuálním prostředí jako s fyzickou stavebnicí. Možnost sdílet a posílat si projekty vytvořené v softwaru. Podpora češtiny, minimálně 40 kompletně metodicky zpracovaných úloh/lekcí ukazujících principy zapojení stavebnice do výuky. Vše přehledně uloženo v úložném boxu s otvory pro jednotlivé komponenty.	2			0 Kč	0 Kč	0 Kč
Celková cena bez DPH	0 Kč		Celková cena s DPH		0 Kč		

Datum

Jméno a podpis osoby oprávněné jednat jménem uchazeče