



Rir.271.45.2021

Załącznik nr 1 do SWZ

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA
na dostawę wyposażenia w ramach projektu „Kompetentny od przedszkola 2 –
zapewnienie wysokiej jakości oferty edukacji przed szkolnej rozwijającej kompetencje
kluczowe i właściwe postawy dzieci w gminie Dobrzyniewo Duże”,
nr UDA-RPPD.03.01.01-20-0366/19-00





1. Przedmiotem zamówienia jest **dostawa wyposażenia i środków trwałych w ramach projektu „Kompetentny od przedszkola 2 – zapewnienie wysokiej jakości oferty edukacji przed szkolnej rozwijającej kompetencje kluczowe i właściwe postawy dzieci w gminie Dobrzyniewo Duże”, nr UDARPPD.03.01.01-20-0366/19-00.**
2. Realizacja przedmiotu zamówienia polega w szczególności na dostarczeniu przedmiotów w ramach realizacji niniejszego zamówienia.
3. Zamawiający wskazuje, iż dostarczane przedmioty w ramach zamówienia muszą być fabrycznie nowe, wolne od wad, wykonane przy użyciu bezpiecznych technologii oraz dopuszczone do stosowania w placówkach szkolnych.
4. Wykonawca, obowiązany jest trwale oznakować produkty stanowiące zasadnicze elementy przedmiotu zamówienia znakami graficznymi i napisami wynikającymi z aktualnie obowiązującej Instrukcji oznakowania przedsięwzięć dofinansowywanych ze środków zewnętrznych, adekwatnie do programu, którego dotyczy realizowana dostawa w miejscach i rozmiarach określonych przez Zamawiającego na etapie realizacji zamówienia na wniosek Wykonawcy. Wszystkie przedmioty w ramach zamówienia powinny spełniać wymagania dotyczące zachowania spójnej identyfikacji wizualnej dla materiałów, które oznacza obowiązkowe logotypy: znak Unii Europejskiej, znak Funduszy Europejskich, logo promocyjnego województwa podlaskiego oraz informacja o współfinansowaniu realizacji projektu przez Unię Europejską zgodnie z Podręcznikiem wnioskodawcy i beneficjenta programów polityki spójności 2014-2020 w zakresie informacji i promocji oraz Kartą wizualizacyjną Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa podlaskiego na lata 2014-2020 i znakami zamieszczonymi na stronie www.rpo.wrotapodlasia.pl.
5. Wszelkie ilustracje podglądowe, jakie zostały wskazane w treści Szczegółowego Opisu Przedmiotu Zamówienia mają tylko i wyłącznie charakter podglądowy, Wykonawca winien zaoferować przedmiot zamówienia, który będzie zgodny z opisem, a nie ze zdjęciem, które należy traktować jako odpowiedź dla Wykonawcy co do oczekiwań Zamawiającego.
6. Realizacja niniejszego zamówienia, o którym mowa poniżej powinna spełniać następujący minimalny zakres oraz warunki:

CZĘŚĆ I: Wyposażenie w pomoce dydaktyczne do zajęć rozwijających logiczne i analityczne myślenie, pomoce do zajęć nauki kodowania:

Lp	Nazwa	Opis produktu	J.m.	Ilość	Zdjęcie poglądowe
----	-------	---------------	------	-------	-------------------





1.	Zestaw szachy japońskie	Zestaw zawiera komplet gier i materiałów dla 25-ciu dzieci. GRY: grę wielkoformatowa – dywanową do zabawy grupowej; składa się z maty 1,5x2 m i 8 dużych miękkich poduszek, 12 zestawów stolikowych do gry w parach, poradnik metodyczny wraz ze scenariuszami zajęć, ćwiczenia interaktywne na tablicę multimedialną i materiały multimedialne www.zlapmylwa.pl , interaktywna instrukcja obsługi i ćwiczenia do nauki zasad gry, ćwiczenia ruchowe na bazie ruchów zwierząt z gry, zagadki multimedialne oparte na sytuacjach z gry. Materiały motywujące i sprawdzające umiejętności szachowe (np. na turnieje szachowe): karty pracy (124 sztuk, 8 wzory), certyfikaty umiejętności (100 sztuk, 4 wzory), karty turniejowe z naklejkami (25 sztuk), przypinka i naklejki – nagrody, plakat A3 z zasadami gry, kolorowanki do wykonania własnych zestawów do gry w domu przez dzieci (25 sztuk). Gra realizuje podstawę programową Ministerstwa Edukacji Narodowej w zakresie: powszechnego wprowadzenia szachów do szkół podstawowych nauki programowania w nauczaniu wczesnoszkolnym prowadzenia zajęć wyrównawczych z uczniami ze specyficznymi problemami w pisaniu i czytaniu (dysleksja). Gra dla wszystkich dzieci, również tych z dysfunkcjami i dla dzieci zdolnych. Nauczyciele doceniają ją za prostotę i łatwość w wykorzystaniu gry podczas różnych zajęć.	Zest.	1	
2.	Szachy	Drewniane szachy w pudełku	Szt.	13	
3.	Zegar szachowy	Elektroniczny zegar szachowy	Szt.	13	
4.	Zestaw 5 mat do kodowania	Zestaw edukacyjny to kompletne, przemyślane, starannie wykonane narzędzie dydaktyczne, które w łatwy, przyjazny sposób pomoże wprowadzić dzieci w wiek przedszkolnym w świat kodowania, zawierające 5 szt. mat do kodowania.	Szt.	1	



5.	Zestaw plastikowych kubeczków do maty do kodowania	Kubeczki mogą być używane zarówno do pracy z małą (100 x 100 cm) oraz dużą (150 x 150 cm) matą do kodowania. Na zestaw 200 kubeczków składają się kolory: fioletowy, czerwony, bordowy, granatowy, jasnoniebieski, limonkowy, pomarańczowy, żółty, zielony, jasnoróżowy. Jednorazowo do prowadzenia zajęć z matą wykorzystuje się do 100 kubeczków.	Szt.	1	
6.	Krażki matematyczne do maty do kodowania - zestaw	Zestaw 175 dwustronnych krążków (cyfry, strzałki kierunkowe, symbole obrotów, start, stop, działania matematyczne, figury geometryczne, podnieś, upuść, pętla) - pomoc dydaktyczna, która pozwala w ciekawy sposób aranżować wiele aktywności i zabaw okołoprogramistycznych.	Szt.	1	
7.	Krażki humanistyczne do maty do kodowania - zestaw	Zestaw 175 dwustronnych krążków (litery polskie i angielskie, znaki interpunkcyjne, postaci, czynności, cechy, zwierzęta, owoce, warzywa, przedmioty, emocje) - pomoc dydaktyczna, która pozwala wprowadzać aktywności okołoprogramistyczne do zajęć z zakresu różnych edukacji.	Szt.	1	
8.	Zestaw do kodowania z robotem myszką	Zestaw mający na celu rozwijanie praktycznych umiejętności programowania. Zbuduj labirynt, a następnie użyj kart do kodowania by krok po kroku stworzyć ścieżkę dla myszki, programowalnej myszki-robota. Zaprogramuj kolejność kroków, a następnie oglądaj myszkę szukającą sera! Zestaw składa się z: • 30 dwustronnych kartonowych kart do kodowania o wym. 5 x 5 cm • 10 dwustronnych kart aktywności o wym. 23 x 16,1 cm • kawałka „sera” o wym. 4 x 3,7 x 3,2 cm • podręcznika aktywności, zapewniającego doskonałe praktyczne wprowadzenie do pojęć związanych z programowaniem • 16 kwadratów o boku 13 cm i gr. 1,5 cm do tworzenia planszy-labiryntu • 22 ścianki labiryntu o wym. 6 x 3 x 0,2 cm • 3 tunele • programowalna myszka-robot o wym. 11 x 7,3 x 5 cm.	Zest.	2	
9.	Zestaw: 6 Robotów edukacyjnych z tabletami 7"	Zestaw zawiera: Tablet 7 cali, 6 szt. Robot edukacyjny 6 szt., Mata edukacyjna do robota 1 szt., Scenariusze zajęć z robotem 1 szt., Zestaw fiszek do robota 1 szt. Interaktywny robot edukacyjny wspiera dzieci w rozwoju podstawowych umiejętności z zakresu programowania i elektroniki. Pomaga w rozwoju kreatywności, zdolności logicznego myślenia, poznaniu podstaw programowania oraz zrozumieniu działania czujników, w które został wyposażony. Robot jest sterowany poprzez mobilną aplikację.	zest.	2	



10.	Zestaw do programowania z robotami ślimakami	Zestaw zawiera: • 4 wiosenne scenariusze zawierające zadania edukacyjne z różnych sfer aktywności: muzycznej, językowej, matematycznej lub przyrodniczej wraz z kodami na zasadzie algorytmów, • 20 klocków ruchu (kartoniki o wym 18,6 x 18,6 cm), literaturę, muzykę, zabawy ruchowe, działania plastyczne, niespodzianki.	Szt.	1	
11.	Robot zestaw poszerzony	Zawartość: robot (12,5 x 10), pilot kodujący, odłączane ramiona robota, 40 kart kodujących, 6 plansz, 8 patyczków, 12 kostek, 2 stożki, 2 flagi, 2 kulki, bramka, arkusz naklejek.	Zest.	3	
12.	Ozobot EVO + drewniane puzzle	Zestaw zawiera: Robot Ozobot Evo + drewniane puzzle, które w prosty sposób umożliwiają poznanie świata robotów poprzez tworzenie skomplikowanych tras i pętli, które musi pokonać Ozobot	Szt.	1	
13.	Flamastry do kodowania ozobota (1 zestaw)	Flamastry do rysowania tras i komend dla Ozobota Bit oraz Evo. Posiadają odpowiednio ściętą końcówkę oraz kolory dostosowane do czujników robota. Każdy zestaw zawiera 4 flamastry w różnych kolorach.	Zest.	10	
14.	Dwustronna mata do kodowania 100*100 cm	Dwustronna mata edukacyjna "Kodowanie na dywanie" to uniwersalna pomoc dydaktyczna, która znajdzie szerokie zastosowanie w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej.	Szt.	1	






CZĘŚĆ II: Wyposażenie- sprzęt interaktywny, RTV:

Lp	Nazwa	Opis produktu	J.m.	Ilość	Zdjęcie poglądowe
1.	Stół podświetlany	Technologia LED, wyposażony w zasilacz, format a3, posiada zaciski do mocowania papieru.	szt.	1	
2.	Magiczny dywan/podłoga interaktywna	Interaktywna pomoc dydaktyczna dedykowana do ćwiczeń, gier i zabaw ruchowych. Możliwość podłączenia do Internetu, podłączenia zewnętrznych głośników, sterowanie za pomocą pilota, wyposażony w czujniki ruchu, wbudowany projektor szerokokątny, wbudowany komputer z procesorem Intel, montażu sufitowy z możliwością regulacji 40-55 cm, z zestawem gier i zabaw interaktywnych. Wymagany montaż.	zest.	1	



3.	Laserowe urządzenie do sal (projektor)	Ultra krótkoogniskowy laserowy interaktywny projektor, możliwość wyświetlania z odległości od 40 cm niewymagający konserwacji, wyświetlający duży, skalowalny obraz o przekątnej do 100 cali, obsługa piórem i obsługa dotykowa, rozdzielczość WUXGA, przy kontraście 2 500 000:1 natężeniu światła 4000 lumenów. Pozwala na wyświetlenie z tego projektora obrazu w każdych warunkach oświetleniowych. w zestawie z uchwytem	zest.	1	
4.	Radiomagnetofon	Posiada radio, odtwarzacz CD, wbudowane głośniki, uchwyt do przenoszenia, marka kolor dowolne	Szt.	4	
5.	Mikrofon z głośnikiem	Uniwersalny: przenośny zestaw PA do nagłaśniania imprez, występów karaoke i prezentacji, pełna moc: głośnik niskotonowy 20 cm (8") o łącznej mocy 200 W, XMR Bass Technology: mocny dźwięk z głębokimi tonami niskimi	Zest.	1	
6.	Mini, micro wieża	Wszystko w jednej obudowie. Technologia Megabass, głośnik niskotonowy: 20cm; Głośnik wysokotonowy: 2 x 5cm (stożkowy), Bluetooth, Party Chain, DSEE NFC, Efekty dźwięku DJ, obsługa CD, CD-R, CD-RW, MP3CD, MP3, USB, antena, pilot, radio, USB, NFC, Wymiary 290 x 600 x 265 mm, Waga ok 11kg	Szt.	2	
7.	Głośnik bezprzewodowy	Głośnik bezprzewodowy z technologią Bluetooth i wbudowanym akumulatorem. Pełna mobilność dzięki zasilaniu z akumulatora: Akumulator można ładować za pomocą kabla USB. Obsługuje funkcję zdalnego sterowania muzyką: Play/Pauza/ Następny tytuł/Poprzedni tytuł. Ochrona IPX4, moc 24W. Kształt tuba	Szt.	2	
8.	Laptop	Szczegółowy opis sprzętu oraz warunki realizacji zamówienia dotyczące części IX postępowania zawarte są w szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia stanowiącym Załącznik nr 1 do SOPZ – Szczegółowy Opis poz. nr 8 oraz poz. nr 12.	Szt.	3	
9.	Drukarka	Urządzenie wielofunkcyjne do drukowania i skanowania wraz ze stawem tuszy	Szt.	2	



10.	Aparat fotograficzny cyfrowy	Matryca min. 16 Megapikseli, Stabilizacja obrazu, przekątna ekranu 3'. Marka kolor dowolne	Szt.	1	
11.	Tablica interaktywna	Koszt obejmuje tablicę interaktywną z oprogramowaniem i sprzętem niezbędnym do obsługi / montażu, takim jak np. uchwyty do montażu, kabel USB, pisaki wraz z półką.	Szt.	1	
12.	Tablety	Szczegółowy opis sprzętu oraz warunki realizacji zamówienia dotyczące części IX postępowania zawarte są w szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia stanowiącym Załącznik nr 1 do SOPZ - Załącznik nr 1 do SOPZ – Szczegółowy Opis poz. nr 8 oraz poz. nr 12.	Szt.	18	
13.	Mikrofon	Mikrofon aktywny ze wzmocnieniem i efektem ECHO oraz głośnik bezprzewodowy Bluetooth w jednym urządzeniu. Umożliwia śpiewanie lub mówienie do podkładu muzycznego z urządzenia Bluetooth, z karty pamięci microSD, lub z dowolnego urządzenia audio poprzez przewód Aux Line-in Jack. Kolor dowolny.	Szt.	3	
14.	Laminarka	Format A4 w zestawie z materiałami eksploatacyjnymi (folią)	zest.	1	

8. Przedmiot zamówienia powinien spełniać wymagania bezpieczeństwa i higieny oraz posiadać odpowiednie certyfikaty lub atesty wymagane obowiązującymi przepisami prawa oraz posiadać oznaczenia CE. Produkty, które tego wymagają muszą posiadać niezbędne certyfikaty bezpieczeństwa, atesty, świadectwa jakości i spełniać wszelkie wymogi określone obowiązującymi normami i przepisami prawa. Dokumenty, potwierdzające ww. wymagania Wykonawca zobowiązany będzie dostarczyć wraz z dostawą przedmiotu zamówienia w ramach danej części zamówienia.
9. Jeżeli w SWZ użyte są znaki towarowe, patenty lub pochodzenie, źródło lub poszczególny proces, który charakteryzuje produkty lub usługi dostarczane przez konkretnego Wykonawcę – Zamawiający dopuszcza składanie ofert z rozwiązaniami równoważnymi, o ile zapewnią one zgodność realizacji przedmiotu zamówienia z SWZ. Dopuszcza się składanie ofert o równoważnych parametrach użytkowych, funkcjonalnych i jakościowych, jednak parametry oferowanych produktów muszą być na poziomie nie niższym niż opisane w SWZ. Do Wykonawcy należy udowodnienie, iż oferowany zamiennik spełnia warunki zamówienia w zakresie równoważności. Podane przez Zamawiającego ewentualne nazwy produktów lub



znaki towarowe mają wyłącznie charakter przykładowy, a ich wskazanie ma na celu określenie oczekiwanego standardu użytkowego, funkcjonalnego i jakościowego.

10. Zamawiający wymaga udzielenia co najmniej 24 miesięcznej gwarancji na wykonaną dostawę. Wykonawca może uzyskać dodatkowe punkty za wydłużenie terminu gwarancji zgodnie z rozdz. 16 SWZ „Opis kryteriów, którymi zamawiający będzie się kierował przy wyborze oferty, wraz z podaniem wag tych kryteriów i sposobu oceny ofert.”.
11. Ponadto Wykonawca powinien zapoznać się z załącznikiem nr 7 do SWZ - Wykaz dopuszczalnych stawek dla towarów i usług w ramach konkursu nr RPPD.03.01.01-IP.01-20-001/19, który wyznacza ramy cenowe dla niektórych towarów i usług.