



Rir.271.8.2021

Załącznik nr 1 do SWZ

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

na dostawę wyposażenia i pomocy dydaktycznych 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 pomocy dydaktycznych 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. Zamówienie podzielone jest na trzy części/zadania.
4. Zamawiający wskazuje, iż dostarczane przedmioty w ramach każdej części zamówienia muszą być fabrycznie nowe, wolne od wad, wykonane przy użyciu bezpiecznych technologii oraz dopuszczone do stosowania w placówkach szkolnych.
5. Wykonawca, w przypadku wszystkich części zamówienia 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 wszystkich części 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.
6. 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.
7. Realizacja niniejszego zamówienia obejmująca 3 części/zadania, o których mowa poniżej powinna spełniać następujący minimalny zakres oraz warunki:





CZĘŚĆ I: Wyposażenie w pomoce dydaktyczne do zajęć terapeutycznych:

Lp	Nazwa	Opis produktu	J.m.	Ilość	Zdjęcie poglądowe
1.	Kulodrom	Zestaw klocków wykonany z drewna lub tworzywa sztucznego przeznaczona dla dziecka wieku 3+, umożliwiający budowę toru dla kulek, zestaw wraz kulkami.	szt.	1	
2.	Skrzynia dotykowa	Skrzynka drewniana z otworami wyposażonymi w rękawy, przez które można wkładać ręce i wykorzystywać ją do ćwiczeń usprawniających dotyk lub zabaw w zgadywanie. Wykonana z lakierowanej sklejki lub tworzywa sztucznego, z możliwością ukrycia w niej różnych przedmiotów. Odpowiednie dla dzieci w wieku 3+.	szt.	1	
3.	Ścienne płyty sensoryczne	Płyty sensoryczne z zakresu 1. dotykam i czuję, 2. słyszę i analizuję, 3. widzę i spostrzegam. Każda płyta z innego zakresu, materiał drewno, metal, tworzywo sztuczne. Odpowiednie dla dzieci w wieku 3+.	szt.	3	
4.	Tunel do zabaw ruchowych	Wykonany z tkaniny syntetycznej na spiralnym stelażu. Wymiary min. 200 x45 cm. Kolorystyka: dowolna. Dwa różne modele.	szt.	2	
5.	Dmuchałka logopedyczna do ćwiczeń oddechowych	Wykonana z drewna, piłeczki styropianowe o średnicy 2,5 cm, słomki, instrukcja. Kolor: dowolny	szt.	2	
6.	Time tricker	Pomoc do nauki i kontroli upływu czasu. Posiada światła i efekty dźwiękowe oraz regulator głośności. Możliwość ustawienia trackera: 24 godziny z odstępami 1 sek. Odpowiednie dla dzieci w wieku 3+.	szt.	1	
7.	Magnetyczna tablica do pisania - mobilna	Tablica magnetyczna suchocieralna 120x120 cm (dwustronna), na aluminiowym stojaku, wyposażonym w kółka z blokadą do przemieszczania.	szt.	1	
8.	Pakiet sensoryczny	Dzwonki z rączką, kastaniety z rączką marakasy, młynek-pozytywka, ocean, dzwoneczki na rękę, mozaika w drewnianym pudełku, odgłosy przyrody - zgadywanki obrazkowo-dźwiękowe, poznajemy dźwięki, dotykowa układanka,	zest.	2	







		dotykowa loteryjka, sensoryczne misie, kładka, dysk sensoryczny do balansowania, piłeczka pajączek duża, zestaw sensorycznych piłeczek, piłka sensoryczna 75 cm, sensoryczne piłeczki świecące, fakturowa opaska z kulką, fakturowe kwadraty - zestaw podstawowy, mata z kieszeniami do samodzielnego wypełnienia, woreczki do maty z kieszeniami 3 szt., świecąca tęcza piłeczka, klepsydra sensoryczna Jumbo, Puszki dźwiękowe			
9.	Pamięć 3 D	Gra polega na ułożeniu kostek zgodnie ze wzorem na odsoniętej na chwilę karcie ze stosu "kart wzorów". Czas na ułożenie odmierzany jest przez klepsydrę. Gracz, który najszybciej będzie układał kostki według zapamiętanego wzoru, zostanie zwycięzcą.	szt.	4	
10.	Duże szczypce	Zestaw plastikowych szczypiec w opakowaniu.	Zest.	2	
11.	Szyfrowanki	Gra edukacyjna	szt.	2	
12.	Piasek kinetyczny zestaw z siedziskiem zwierzęta	600g piasku kinetycznego, 10 foremek w kształcie zwierząt, wałek, plastikowe siedzisko-pojemnik, koszyczki i organizer na foremki.	Szt.	6	
13.	Zestaw demonstracyjny Multisplit	Zestaw, który pomoże przedstawić i zrozumieć pierwsze działania arytmetyczne. Do wyboru są dwie podstawy - pierwsza dzieli podstawkę na 2 komory, druga na 3. W środku należy umieścić kulki, zasłonić jedną komorę i potrząsnąć. Widząc ile kulek jest widocznych można stworzyć działanie matematyczne, dzięki któremu można ustalić ile kulek jest w drugiej (lub trzeciej) komorze. • 2 podstawy i nakładka o wym. 33,5 x 21,5 x 4,5 cm • 10 kulek o śr. 3 cm	szt.	2	
14.	Karty-nagły wypadek	6 historyjek obrazkowych złożonych z 5 elementów, 30 kart	szt.	2	



15.	Karty do percepcji wzrokowej	Percepcja wzrokowa -karty ćwiczeń	szt.	2	
16.	Zestaw akrylowych figur	Zestaw wraz z lustrem, zawiera klocki i karty dwustronne	zest.	2	
17.	Sylaby	Puzzle z sylabami	szt.	2	
18.	Piłka pętla	Piłeczka wykonana z kolorowych, gumowych pętli, do ćwiczeń usprawniających i wzmacniających dłonie.	szt.	4	
19.	Literkobranie	Edukacyjna gra słowna. Edukacyjna gra słowna w dwóch wariantach. Zadaniem uczestników jest układanie słów z wylosowanych 5 kostek, które nawleka się na linkę. Nie można zmieniać kolejności nawleczonych kostek, ale można obracać je wokół osi, dopasowując litery z sąsiednich ścian kostki. W drugim wariantcie gry o liczbie liter w układanym wyrazie decyduje rzut kostką z cyframi. W zależności od jej wskazań gracze układają wyrazy od 2 do 5 liter. Gra zmusza do intensywnego myślenia, poszerza zasób słów, uczy poprawnej pisowni i jednocześnie jest emocjonującą zabawą. Ilość graczy: 2-3. Pudełko zawiera: 25 kostek liter, worek, 3 linki, kostkę z cyframi, kostkę, instrukcję	szt.	4	
20.	Kącik relaksacyjny	Kącik relaksacyjny wykonany jest z pianki poliuretanowej, podłoga pokryta materiałem o wysokiej trwałości. Produkty użyte przy produkcji posiadają atesty higieniczne. Wzór nadruku i kolorystyka dowolna.	szt.	1	



21.	Klocki systemowe społeczność	Zestaw przeznaczony dla grupy dzieci w wieku powyżej 4 lat. Zestaw składa się z aż 1907 elementów, umieszczonych w plastikowej skrzynce. Tak wiele części, tak wiele możliwości! Zestaw Startowy Społeczności zachęca dzieci do współpracy i komunikacji dzięki czemu mogą tworzyć społeczeństwa zaczerpnięte wprost z ich wyobraźni. Podczas zabawy dzieci rozwijają umiejętności motoryczne, uczą się, w jaki sposób mogą wyrażać siebie i porozumiewać się ze światem, który je otacza. Główne cechy zestawu: Dla dzieci w wieku 4+, dla 10+ osób w grupie, aż 1907 elementów w plastikowej skrzynce, motyw różnorodnych społeczności, odgrywanie ról, współpraca, kreatywność, rozwijanie wyobraźni	Szt.	1	
22.	Klocki drewniane	Zestaw zawiera 200 sztuk klocków drewnianych w 5 intensywnych kolorach, wyprodukowanych z drewna bukowego. Różnorodność kształtów pozwala dziecku na stworzenie niepowtarzalnych i wyjątkowych budynków, miast, zamków itp. Dodatkowo w każdym zestawie znajdują się deski, które nadają budowiom magiczny wygląd. Klocki wspomagają naturalny rozwój dziecka, uczą kreatywności i logicznego myślenia. Całość zestawu zamknięta w praktycznej, kartonowej tubie. Wymiary: - Wymiary najmniejszego klocka: 35x35x35 mm - Wymiary największego klocka: 35x70x35mm Wartości edukacyjne: - rozwój percepcji wzrokowej - rozwój zdolności manualnych - rozwój percepcji dotykowej - rozwój wyobraźni, kreatywności i logicznego myślenia, - nauka kolorów i kształtów.	Szt.	1	
23.	Wyszywanka	Wyszywanka pozwala szybko wykonać kolorowe wzory z szablonów, a następnie cofnąć je i jeszcze szybciej zaprojektować nowe. Aby zacząć tworzyć wzory, wystarczy wcisnąć długopis z nawleconą sznurówką w samoblokujący się otworek. Tablica jest jednocześnie wieczkiem pudełka. Zestaw zawiera: - szablony do odwzorowywania i album z przykładami, - 4 szydełka - 8 sznurówek - tablica z walizką. Zabawka została wyprodukowana we Włoszech.	Szt.	2	
24.	Zestaw Figury i Sznurówki	Dzięki ćwiczeniu zręczności dziecko uczy się geometrii w łatwy i naturalny sposób. Dziecko umieszcza kolorowe sznurki w kartonowych formach z małymi dziurkami, ucząc się łatwo zgodnie z metodą Montessori. Intuicyjna gra do nauki.	Szt.	4	





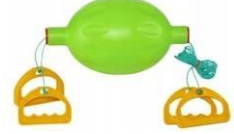





25.	Mozaika XXL	250 drewnianych elementów w różnych kolorach, opakowane w drewnianym pudełku.	Szt.	1	
26.	Studnia Jakuba	W zestawie: 60 drewnianych drążków o śr. 1 cm i dł. 18 cm (w 6 kolorach) oraz drewniana kostka z kolorowymi ściankami.	Szt.	1	
27.	Domino-gra twarzy	Zawartość: 30 elementów o wymiarach 4 x 8 cm z kolorowymi rysunkami przedstawiającymi różne emocje wyrażone mimiką oraz gestami. Całość umieszczona w drewnianej skrzynce.	Szt.	1	
28.	Tablica sensoryczna nauka alfabetu	Tablica sensoryczna - nauka alfabetu	Szt.	1	
29.	Tablica sensoryczna nauka cyferek	Sensoryczna tablica - nauka cyferek	Szt.	1	
30.	Zestaw do manipulacji ściennych	Zestaw manipulacji ściennych Zestaw 6 paneli do manipulacji ściennych, wykonanych z drewna. Na ściankach znajdują się puzzle, labirynty, wirujące koła, instrumenty muzyczne i nakładanka.	Szt.	1	
31.	Zestaw piłek sensorycznych	Zestaw 6 piłek o różnych teksturach	Zest.	4	
32.	Mozaika z sześcianami	Zestaw zawiera podstawkę -siatkę, karty wzorów, 490 szt. kostek (sześcianów)	Szt.	1	
33.	Sekwencje czasowe-stories	Materiały są przeznaczone do układania w odpowiedniej kolejności czasowej przedstawionych procesów. zawiera karty i podstawkę do układania.	Szt.	1	
34.	Karty obrazkowe do rozwoju mowy	Tematyka dowolna, zestaw min. 32 motywów obrazkowych słów dotyczących dnia codziennego. Można je nazywać i sortować według różnych cech	Szt.	1	








35.	Karty obrazkowe „kolejność czynności”	Tematyka czynności dnia codzienne, zestaw min. 20 kart	Szt.	1	
36.	Karty z fotografiami „czasowniki”	50 dużych kart z fotografiami przedstawiającymi dzieci w różnych codziennych sytuacjach oraz przy wykonywaniu określonych czynności, jak np. huśtanie, taniec lub układanie się do snu. Przeznaczone specjalnie do poznawania i utrwalania czasowników. W solidnym pudełku.	Szt.	1	
37.	Kwiatuszki do dmuchania	Zestaw 20 szt. wykonanych z tworzywa sztucznego	Szt.	1	
38.	Latające UFO	Materiał: tworzywo sztuczne, 60 szt. w zestawie	Szt.	1	
39.	Magiczne piłeczki „dmuchajki”	Magiczne piłeczki - dmuchajki, 40 szt., wykonane z tworzywa sztucznego	Zest.	1	
40.	Zestaw imprezowych trąbek	Papierowe rozwijane gwizdki z plastikowymi ustnikami, zestaw 50 szt.	Zest.	1	
41.	Zestaw gier logopedycznych w walizce	Zestaw 4 gier związanych z dmuchaniem w plastikowym opakowaniu	Zest.	1	
42.	Gra w dmuchanie	Tor przeszkód i słomki	Szt.	1	



43.	Wibrator logopedyczny z łopatkami	Przeznaczony do masażu logopedycznego języka, dziąseł, policzków, warg; kształcenia sensorycznego oraz rehabilitacji pourazowej w obrębie jamy ustnej.	Szt.	1	
44.	Obrazkowe sekwencje	36 kart, możliwość ułożenia 8 sekwencji, z których każda będzie składała się z różnej liczby elementów. Wszystkie historyjki są związane z pojęciem czasu. Karty pomagają rozwijać umiejętność logicznego myślenia i tworzenia wypowiedzi. Wygodna podstawka ułatwia pracę z materiałem.	Szt.	1	
45.	Test do badania słuchu fonemowego	Przeznaczony do badań diagnostycznych, składa się z trzech części: 62 kolorowe ilustracje, podręcznik, poręczne formularze do wprowadzania wyników badania (40 stron B5).	Szt.	1	
46.	Tablice magnetyczne kuleczki	Dzieci przeciągając piórem magnetycznym po powierzchni siatki tablicy usłyszą kliknięcia, w ten sposób tworząc kształty geometryczne, zwierzęta, litery, pojazdy i wiele innych. Końcówka pióra przyciąga zamkniętą metalową kulkę do małych otworów na powierzchni kratki.	Szt.	2	
47.	Gra na sznurku	Gra zręcznościowe przeciąganie piłki na sznurku	Szt.	4	
48.	Chwytna ręka robot	Wykonana z tworzywa sztucznego	Szt.	2	
49.	Elastyczna kula – Expandaball	Kolorowa, plastikowa kula, która umożliwia łatwą zmianę swojej wielkości.	Szt.	2	
50.	Półkule z kolcami języ	Półkula sensoryczna, idealna do ćwiczeń korekcyjnych i sensorycznych torów przeszkód, kolory dowolne	Szt.	6	






51.	Mały plastikowy Pin Art	Umożliwia wykonanie obrazu 3D, kolor dowolny, rozmiar ok. 13,5 cm	Szt.	1	
52.	Pozytywka	<p>Pozytywka w przezroczystej obudowie. Zabawka z jednej strony jest bardzo klasyczną pozytywką, a z drugiej strony piękną ozdobą na półkę. Istotną zaletą pozytywki jest fakt, że została ona umieszczona w przezroczystej obudowie. Dzięki temu można dokładnie obserwować jak działa to klasyczne urządzenie. Pozytywka nie jest zasilana z baterii. Z obudowy wystaje mała korbka, którą należy obracać, aby wygrywać melodie „zaprogramowane” na bębnie pozytywki. Bęben posiada wypustki w odpowiednich miejscach, które obijają się o metalowe listki, wydające odpowiednie dźwięki. Do wyboru są pozytywki z różnymi, bardzo klasycznymi melodiami. Pozytywka jest kwadratowa, o boku długości 8cm.</p>	Szt.	1	
53.	Zestaw wspomaganie rozwoju motoryki małej	<p>Zestaw zawiera: 1. Małpka akrobatka, 2. Szczypce drewniane 3. Drewniany bucik ze sznurówką 4. Poręczna ręka- ręka robota 5. Zestaw żonglera 6. Druczany robaczek 7. Zbij wieżę 8. Klik-klak 9. Rozciągliwy ser z myszkami 10. Gra- kulka na sznurku 11. Gumowa kura składająca jajo 12. Straszaczki gumiaczki na palec 13. Miniaturowy chwytak zestaw 4 sztuki 14. Gniotek antystresowy w siatce kulkami 15. Maskotka pluszowa pacynki palczatki zwierzaki 10 sztuk 16. Nakręcane zwierzątko do kąpielii 17. Świąteczny języczek 18. Małż do ściskania. Zabawki zapakowane są w poręczne pudełko. W środku znajduje się książeczka z instrukcją i przykładowymi zabawami wspierającymi rozwój psychoruchowy oraz normami rozwojowymi.</p>	Szt.	1	
54.	Gąsienica spacerowa	dł. ok. 7 m, szer. 12 cm, 28 uchwytów	Szt.	2	
55.	Pufki emocje - zestaw	Kolorowe, 6 szt. w zestawie	Zest.	4	



56.	Emocje. Podusie sensoryczne w woreczku- zestaw	Wykonane z trwałej i przyjemnej w dotyku tkaniny w wyrazistych kolorach. Każda emocja reprezentowana jest przez inny kolor. 7 elem.: woreczek żółty- radość, woreczek pomarańczowy - obojętny, woreczek fioletowy - zdziwienie, woreczek niebieski - smutek, woreczek zielony - strach, woreczek czerwony - złość.	Zest.	4	
57.	Kostka manipulacyjna z motylem	Przygotowuje do samodzielnego ubierania się. Duża piankowa kostka pokryta wytrzymałym, niepalnym materiałem. Na bokach kostki umieszczonych jest 6 różnych owadów i zwierząt, których kształty urozmaicają zabawę. Różne rodzaje zapięć (sznurowadła, guziki o różnej średnicy, klamerki) są doskonałe do ćwiczeń manipulacyjnych. dł. boku 30 cm.	Szt.	4	
58.	Farandola - edukacyjne przewlekanki	Dwustronne zwierzątka wykonane z drewna wraz z postaciami i przedmiotami z podwórka przez które można przewlekać sznureczki wg kart pracy. 20 drewnianych elementów; 2 sznurki; 30 kart pracy do odwzorowania; 1 ulotka; od 3 lat	Szt.	4	
59.	Tablica dydaktyczna o charakterze edukacji narodowej.	Wym. 50 x70 cm Polskie godło barwy i hymn	Szt.	4	
60.	Krążki do siedzenia	12 szt. w 12 kolorach, śr. 32 cm, gr. 3 cm; materiał: pianka pokryta tkaniną PCW	Szt.	2	
61.	Zestaw gier ruchowych 4 x 4, 24 części	Zestaw gier ruchowych idealny do zabawy w przedszkolu, szkole, żłobku czy placu zabaw! Gry zespołowe uczą dzieci rywalizacji, współzawodnictwa, a jednocześnie sprawiają wiele frajdy najmłodszym i nie tylko! Worki: wys. 60 cm (maks. wzrost: 130 cm) wykonane z poliestru, z nylonowymi uchwytami, spód worka z wytrzymałego tworzywa sztucznego, można prać ręcznie. W zestawie instrukcja z propozycjami 14 gier.	Szt.	2	



CZĘŚĆ II: 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 wieku 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 III: Wyposażenie i środki trwałe - 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 - 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 w ramach każdej części postępowania 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 poszczególne procesy, 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.