



Załącznik nr 1 do SWZ

Opis przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest zakup i dostawa pomocy dydaktycznych i wyposażenia do Szkoły Podstawowej w Drawnie.

Przedmiot zamówienia składa się z dwóch następujących części (zadań):

-Część I: „Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych dla uczniów Szkoły Podstawowej w Drawnie”;

-Część II: „Zakup i dostawa sprzętu i wyposażenia do sal dydaktycznych Szkoły Podstawowej w Drawnie”;

-Część I: „Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych dla uczniów Szkoły Podstawowej w Drawnie”;

- Magiczny dywan zestaw- w skład zestawu obligatoryjnie muszą wejść aplikacje startowe o różnym zakresie edukacyjnym, projektor MD, karty sieciowe, pilot, wykładzinę do projekcji, podłączenie do internetu, montaż;

- Program Ratujmy planetę- rozszerzenie do Magicznego Dywan Pakiet – 4 gry:

- Bitwa morska,

- Ratujmy zwierzęta,

- Rwęca rzeka,

- Użyj to jeszcze raz;

- Rozszerzenie do Magicznego Dywanu- English For Fun 1-4.

- Funkodowanie Pakiety do nauki kodowania. Pakiet składający się z obudowy metodycznej dla nauczyciela (program wraz ze scenariuszami zajęć) oraz z interaktywnych gier, zabaw i sytuacji edukacyjnych (wraz z dodatkową obudową dydaktyczną np. w formie Kart Pracy) nakierowanych na realizację nowej podstawy programowej:

- Pakiet Funkodowanie 2 – klasy 1-3 do MD .

Pakiet metodyczno-dydaktyczny powinien zawierać: zestaw 4 gier, zabaw i sytuacji edukacyjnych przeznaczonych na MD, gry i zabawy w zestawie: "Szachownice", "Domino", "Port Morski", "Kodowanie – dekodowanie";

- Pakiet Funkodowanie 3 – klasy 4-8 do MD.

Pakiet metodyczno-dydaktyczny powinien zawierać: zestaw 4 gier, zabaw i sytuacji edukacyjnych przeznaczonych na MD, gry i zabawy w zestawie: "Stacja Kosmiczna", "Rurociąg", "Magiczne Wzory", "Mistrz liczenia", program zajęć wspomagający nauczanie myślenia komputacyjnego i programowania w szkole podstawowej, klasy IV-VIII, scenariusze zajęć do każdej gry lub zabawy, łącznie: 4 scenariusze zajęć do realizacji w edukacji informatycznej (skorelowane z pozostałymi edukacjami z podstawy programowej), 3 Generyczne Karty Pracy do każdego scenariusza zajęć, łącznie 12 Kart Pracy, 4 karty z instrukcjami gier.



- Program zajęć wspomagający nauczanie myślenia komputacyjnego i programowania w edukacji wczesnoszkolnej, scenariusze zajęć do każdej gry lub zabawy, łącznie: 4 scenariusze zajęć do realizacji w edukacji informatycznej (skorelowane z pozostałymi edukacjami z podstawy programowej), 3 Generyczne Karty Pracy do każdego scenariusza zajęć, łącznie 12 Kart Pracy, 4 karty z instrukcjami do gier.
- Program do Wirtualnego Laboratorium Empiriusz- laboratorium chemiczne.
Wirtualne laboratorium Empiriusz 26 doświadczeń do realizacji w klasach 7 i 8.
- masy plastyczne 10 zestawów;
- modeliny, opakowania po 6 kolorów- 20 zestawów;
- piasek kinetyczny poj. 0,75 wiaderko, multikolory- 20 sztuk;
- farby do malowania palcami 6 szt. x 100 ml- 10 zestawów;
- wałki do modelowania 15 zestawów;
- tarki do nakrapiania prac 10 szt.;
- piankowe kulki 10 zestawów;
- akcesoria do mas plastycznych, 20 zestawów oraz 18 zestawów (po 6 szt);
- narzędzia do modelowania drewniane zestawy- 10 szt.;
- sztuczny śnieg (500ml) 20 szt.;
- eksperymenty z tęczą- farby zestawy 6 kolorów 500 ml: 5 zestawów;
- Pakiet SPE Gabinet Optimum Program multimedialny:
Bambikowe logoprzygody składające się z sześciu części.
Akademia Bambika to program multimedialny. Program składa się z sześciu części:
BIBLIOTEKA, LABORATORIUM, STUDIO NAGRAŃ, ŚWIETLICA, PLAC ZABAW, oraz SALA PLASTYCZNA; Dodatkowo: monitory interaktywne insGraf DIGITAL PREMIUM PRO FUTURE wyposażone w splot OPS;
- Photon Moduł Edukacja Społeczno-Emocjonalna (SEL), Zestaw ćwiczeń wspierających rozwój społeczno-emocjonalny dzieci. Zestaw zawiera: robot Photon EDU- 1 szt zestaw scenariuszy zajęć (50 szt.), maty edukacyjne (2 szt.), zestawy fiszek (5 kpl.), karty pracy, wraz z tabletem;
- Klocki Numicon x 10 szt.;
- 32 kształty Numicon (10 pojedynczych, 5 podwójnych, 3 potrójne, po 2 ze wszystkich pozostałych rodzajów – aż do 10);
- 52 kołeczki Numicon: podstawa, książeczka zyg-zak, 1 sznurówka, dwustronne plansze z wzorami, zestaw kart 0-10, woreczek na elementy, przewodnik z ćwiczeniami;
- Robot Photon Edu+Magic Dongle x1 szt wraz z kompleksowym zestaw akcesoriów i podręczników, urządzenie, które umożliwi: integrację robota z komputerem, wykorzystanie tablicy interaktywnej podczas zajęć z robotem;
- Programowanie z użyciem narzędzi Scratch, Blockly, MakeCode i innych;
- waga tradycyjna (z odważnikami) x 2 szt;
- waga Numicon plus odważniki – 2 zestawy;
- zestaw kości matematycznych x2 szt.;
- sześcian litrowy x1 szt.;
- miarki zestawy x 5 szt.;
- zegary x 1 szt., - analogowy;
- cylindry zestawy x5 szt.;



Fundusze Europejskie
dla Pomorza Zachodniego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- menzurki zestaw x5 szt;
- taśmy/korale matem. x5 szt;
- liczydła podłogowe x2;
- shubitrix ułamki x5 szt;
- składane figury geometryczne x 4 szt.;
- liczby w kolorach x14 szt.;
- zestaw konstrukcyjny do budowania brył x 4 szt.;
- kolorowe klocki systemu dziesiętnego x 14 szt.;
- Zestaw do SI: Zestaw zawierający (tęczykowy bujak, maglownica, ścieżka sensoryczna na podłogę , duży zestaw UV Snoezelen, np typu akwarium ze świecącymi meduzami, kołyska równoważnia duża ,zestaw do treningu zapachowego, rampa z półwałkami, kładka sensoryczna, ścianka wspinaczkowa, pagórki równoważne, fakturowe stopy;
- Zestaw do strefy wyciszenia:
 - mobilny kokon 9 szt.;
 - kanapy wyciszające 2 szt.;
- 1 szafka mobilna na laptopy na 15 sztuk;

-Część II: „Zakup i dostawa sprzętu i wyposażenia do sal dydaktycznych Szkoły Podstawowej w Drawnie”:

- monitor interaktywny insGraf DIGITAL EduSpace 86 wraz z komputerem do jego obsługi;
- laptopy: 15 zestawów (laptopy z win 11 HP 512GB, zestaw słuch., mysz bp, listwy p/pieciowe). Laptopy muszą posiadać możliwość współpracy w Magicznym Dywanem.
- Sprzęt do metody Tomatisa – 1 zestaw (Obejmuje urządzenie wraz ze słuchawkami Infinite do pracy oraz futerały: do przechowywania oraz zabezpieczające, ładowarka wraz z kablem, umożliwiającym również podłączenie urządzenia do laptopa, podręcznik dla specjalisty, instrukcja obsługi dla klienta oraz program umożliwiający korzystanie z urządzenia zapisane na nośniku USB. Działający trybie Bluetooth z przewodnictwem powietrznym i kostnym oraz pokrętkiem do regulacji balansu;
- Sprzęt do Biofeedback – 1 zestaw (plansze stymulacyjnych, programowanie do analizy z pełną, wymiarową analizą sygnału EEG;
- Słuchawki ForBrain 2 szt;