*Załącznik Nr 6 do SWZ*

**OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA – POMOCE DYDAKTYCZNE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **L.p.** | **Nazwa i ilość** | **Opis** | **Miejsce dostawy** |
| 1. | Interaktywny dywan wraz z montażem – 1 szt. | - Interaktywna pomoc dydaktyczna dedykowana do ćwiczeń, gier i zabaw ruchowych, zawiera w sobie zintegrowany system czujników ruchu, projektor i komputer; szerokie spektrum zastosowania w każdym pomieszczeniu, na jasnym, jednolitym podłożu  - Obraz wyświetlany z rzutnika tworzy „wirtualny dywan”, począwszy od gier i zabaw ruchowych po edukację poznawczą ze wszystkich dziedzin wiedzy.  - Dziecko podczas zabawy ingeruje w jej tok za pomocą ruchów rękami lub nogami  - Dywan ten posiada interaktywne menu, obsługiwany przy użyciu pilota albo interaktywnie - ruchami rąk i nóg, możliwość podłączenia do internetu,  - Możliwość podłączenia zewnętrznych głośników: gniazdo AUDIO, umieszczone na tylnej płycie urządzenia pozwala na dołączenie zewnętrznego systemu nagłaśniającego - głośność maks.20W.  - Dane techniczne:  • sterowanie za pomocą pilota  • wyposażony w czujniki ruchu  • wbudowany projektor szerokokątny  • wbudowany komputer z procesorem Intel  • montaż sufitowy z możliwością regulacji 40-55 cm  • nadaje się do jasnych, gładkich powierzchni  • rozmiar pola gry na wysokości 3 m wynosi około 2 x 3 m  • waga maks.8,3 kg  • wymiary min. 33 x 20,5 x 31 cm (bez rączki)  • zużycie energii 375 W  - W komplecie zestaw 100 gier i zabaw interaktywnych. | A) Oddział Przedszkolny w Szkole Podstawowej w Starym Gronowie  Stare Gronowo 2  77-310 Debrzno |
| 2. | Box – edukacyjny wszechświat wraz z montażem – 1 szt. | - Urządzenie + 8 pakietów  **- W skład zestawu wchodzą:** • Box - Aktywna ściana/podłoga - wielofunkcyjna tablica multimedialna pozwalająca na wyświetlanie obrazu i interakcję na ścianie i podłodze, o wymiarach: min.39 x 58 x 36cm, wym. wyświetlanego obrazu: min.170 x 110 cm (max. szer. 226 cm; max. dł. 144 cm), zawiera:   * złożone urządzenie gotowe do uruchomienia, * projektor: System projekcyjny: Technologia 3LCD, Ciekłokrystaliczna migawka RGB, Panel LCD-maks. 0,6 cal z C2 Fine, Obraz: Natężenie światła barwnego-4.000 lumen-2.800 lumen (tryb ekonomiczny), Rozdzielczość-WXGA 2, High Definition-HD ready, Współczynnik proporcji obrazu- min.16:10, Źródło światła-Laser, Układ optyczny: Stosunek projekcji-min. 0,20 - 0,30:1, Zoom - Digital, Factor: min.1 - 1, Obiektyw-Optyczny, Rozmiar projekcji-min.60 cale - 100 cale, , Odległość ogniskowa-min.3,5 mm, Zużycie energii-maks. 260 W, maks.200 W (tryb ekonomiczny), maks.0,5 W (w trybie czuwania), Napięcie zasilania-AC 100 V - 240 V, 50 Hz - 60 Hz, Wymiary-maks.360‎ x 400 x 135 mm (Szerokość x Głębokość x Wysokość), Waga-maks.5,8 kg, Poziom hałasu-Tryb normalny: maks.36 dB (A) - Tryb ekonomiczny: maks.26 dB (A), Temperatura: Składowanie-10°C - 60°C, Głośniki-16 W, Mocowanie sufitowe, Montowane na stole, Uchwyt ścienny * kabel zasilający, * 40 piłek, * kosz na piłki, * klawiaturę bezprzewodową, * 2 interaktywne pisaki.   • Box - pakiet Specjalne Potrzeby Edukacyjne- zestaw ponad 80 interaktywnych plansz, które odpowiadają na potrzeby dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, obejmuje wspomaganie: rozwoju mowy, wspieranie dzieci w rozwijaniu czynności intelektualnych, aktywności korekcyjno-kompensacyjnych, terapię logopedyczną, aktywności rozwijające kompetencje emocjonalno-społeczne, aktywności rewalidacyjne. Pakiet zawiera wsparcie w postaci wirtualnego Asystenta motywującego do dalszej pracy, wprowadzającego system nagród motywacyjnych.  • Box - pakiet Rytmika - zestaw ponad 50 interaktywnych plansz zawierających aktywności, które wspierają sprawność ruchową dzieci. Elementy zabaw muzycznych, sensorycznych i ruchowych. Pakiet zawiera aktywności wspierające rozwój mowy poprzez zastosowanie ćwiczeń logopedycznych i oddechowych. Poza zajęciami muzyczno-ruchowymi i logorytmiką zawiera: ćwiczenia relaksacyjne, jogę, mindfulness dla dzieci oraz ponad 10 aktywności rewalidacyjnych. Dzięki pakietowi dzieci rozwijają koordynację ruchową i koncentrację  • Box - pakiet Emocje- zestaw ponad 50 interaktywnych aktywności wspierających rozwój emocjonalny dziecka, w tym dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (Autyzm, Asperger) w wieku przedszkolnym oraz wczesnoszkolnym. Pakiet zawiera aktywności rozwijające umiejętność nazywania i wyrażania emocji oraz umiejętności społeczne. Materiał wspiera pracę nauczycieli i zawiera ponad 10 aktywności rewalidacyjnych.  • Box - pakiet Logopedia - zestaw ponad 50 interaktywnych aktywności nakierowanych na rozwijanie mowy i usprawnianie kompetencji komunikacyjnych dzieci przedszkolnych i wczesnoszkolnych. Pakiet zawiera aktywności wspierające terapię logopedyczną dzieci z zaburzeniem ze spektrum autyzmu (ASD). Pakiet zawiera aktywności grupowe oraz indywidualne wspierające rozwój mowy dzieci, w tym między innymi mowę bezdźwięczną, rotacyzm, sygmatyzm, poprzez zastosowanie ćwiczeń logopedycznych i oddechowych. Materiał wspiera pracę nauczycieli i zawiera ponad 10 aktywności rewalidacyjnych  • Box - pakiet Eksperymenty- To zestaw ponad 30 interaktywnych eksperymentów, które pozwolą dzieciom zagłębić się w świat przyrody w oparciu o doświadczenia, obserwację, tworzenie projektów. Aktywności skupiają się wokół takich zagadnień przyrodniczych jak: powietrze, woda, gleba, rośliny, zwierzęta. Pakiet zawiera multimedialne aktywności wspierające kreatywność dzieci, pobudzanie wyobraźni poprzez tworzenie projektów w oparciu o rozwój umiejętności: komunikację, kreatywność, krytyczne myślenie, współpracę. Materiał wspiera pracę nauczycieli i zawiera ponad 7 aktywności rewalidacyjnych.  • Box - pakiet Kodowanie i Programowanie- To zestaw ponad 100 interaktywnych plansz, które wprowadzają dzieci w świat programowania. Aktywności są podzielone na trzy stopnie trudności (łatwy, średni, trudny). Materiał wspiera pracę nauczycieli i posiada ponad 10 aktywności rewalidacyjnych.  • Box - pakiet Wzrok- To zestaw ponad 50 interaktywnych plansz, które odpowiadają na potrzeby dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Materiał adresowany do dzieci przedszkolnych i wczesnoszkolnych obejmuje wspomaganie: koordynacji wzrokowo-ruchowej, percepcji wzrokowej, umiejętności poznawczych, wodzenia wzrokiem, komunikacji, orientacji przestrzennej, dużej i małej motoryki.  W aktywnościach: wyrazista kolorystyka, ograniczona liczba obiektów wykonujących ruch na planszach, jednolite tło, wyraźne elementy graficzne, uproszczone kontrastowe menu. Pakiet zawiera wsparcie w postaci wirtualnego Asystenta motywującego do dalszej pracy, wprowadzającego system nagród motywacyjnych. Produkt skierowany do nauczycieli, terapeutów, logopedów i pedagogów.  •Box - pakiet Motoryka  To zestaw ponad 50 interaktywnych plansz wspierających motorykę małych dzieci. Dzieci w formie zabawy uczą się prawidłowego chwytu pisarskiego. Pakiet zawiera aktywności obejmujące między innymi: grafomotorykę, sekwencje i szeregi, ćwiczenia stymulujące lewą i prawą półkulę mózgu, analizę i syntezę wzrokową. Materiał wspiera pracę nauczycieli i zawiera ponad 10 aktywności rewalidacyjnych. | B) Oddział Przedszkolny w Szkole Podstawowej w Myśligoszczy  Myśligoszcz 42  77-310 Debrzno |
| 3. | Mata edukacyjna – 5 szt. | - Mata do kodowania z Robotem edukacyjnym do nauki programowania  - podzielona na 24 kwadratowe pola (6 x 4)  - wymiary min. 190 x 130 cm | C) Inkubator Przedsiębiorczości Cierznie  Cierznie 64  77-310 Debrzno |
| 4. | Robot edukacyjny do nauki programowania – 10 szt. | - Robot zawiera:  •przewód microUSB do ładowania robota  • instrukcję obsługi w języku polskim  • kartę gwarancyjną  •dostęp do aplikacji nauki programowania  - wymiary min. robota: szerokość: 17cm, długość: 17 cm, wysokość: 19 cm  - waga robota: maks.690 g |
| 5. | Robot edukacyjny do nauki kierunków i doskonalenia logicznego myślenia - 25 szt. | - Robot dla małych dzieci w kształcie chodzącej pszczółki, wydający dźwięki i poruszający się po podłodze zgodnie z wcześniej zaplanowaną trasą (poprzez guziki funkcyjne)  - wym. min. 13 x 10 x 7 cm  - informuje światłem i dźwiękiem początek i koniec ruchu, zapamiętuje 40 poleceń  - może być wprowadzeniem do programowania w przedszkolach |
| 6. | Zestaw do kodowania z myszką – 10 szt. | - Ma na celu rozwijanie praktycznych umiejętności programowania  - Zestaw składa się z:  • 30 dwustronnych kartonowych kart do kodowania o wym. min. 5 x 5 cm  • 10 dwustronnych kart aktywności o wym. min. 23 x 16 cm  • kawałka „sera” o wym. min. 4 x 3 x 3 cm  • podręcznika aktywności, zapewniającego wprowadzenie do pojęć związanych z programowaniem  • 16 kwadratów o boku min. 13 cm i gr. 1 cm do tworzenia planszy-labiryntu  • 22 ścianki labiryntu o wym. min. 6 x 3 x 0,2 cm  • 3 tuneli  • programowalnej myszki-robot o wym. min. 11 x 7 x 5 cm  - Myszka świeci się, wydaje dźwięki i porusza się z 2 różnymi prędkościami, posiada kolorowe przyciski dopasowane do kart do kodowania |

Sprzęt dostarczony w ramach niniejszego zamówienia ma być sprzętem fabrycznie nowym, tj. nieużywanym, nieuszkodzonym, nieregenerowalnym, nieobciążonym prawami osób lub podmiotów trzecich oraz pochodzić z legalnego kanału sprzedaży producenta. Sprzęt musi być dopuszczony do obrotu na terenie Polski i posiadać wymagane deklaracje i poświadczenia polskie lub Unii Europejskiej.

Wymagany okres gwarancji – 24 miesiące.