

**Załącznik nr 5 zakres zamówienia do zapytania ofertowego
Zakup pomocy dydaktycznych
do zajęć z kompetencji kluczowych**

ZADANIE 3, POZYCJA 17

Zakup pomocy dydaktycznych do zajęć z kompetencji kluczowych

L.P.	NAZWA TOWARU	IŁOŚĆ SZTUK	OPIS PRODUKTU
1	Mata edukacyjna do Photona (wzorzec) (1 x PTW)	1 sztuka	Mata do kodowania do wykorzystania z Robotem Photon EDU. Mata edukacyjna podzielona na 24 kwadratowe pola (6 x 4), wym. około 190 x 130 cm
2	Mata Alfabet do kodowania do wykorzystania Blue-bota lub Bee-bota (wzorzec) (1 x PTW)	1 sztuka	Mata do kodowania z wykorzystaniem Blue-bota lub Bee-bota. Dzięki małym i wielkim literom umieszczonym na polach maty dzieci mogą odkrywać alfabet grając w różne gry związane z literami. Wym. ok. 90 x 75 cm Wym. 1 pola ok. 15 x 15 cm Mata wykonana z trwałej tkaniny PCV, podzielona na pola ok. 15 x 15 cm, odpowiadające jednemu "krokowi" robotów Bee-Bot i Blue-Bot
3	Mata – bryły do wykorzystania Blue-bota lub Bee-bota (wzorzec) (1 x PTW)	1 sztuka	Kolorowa mata do zabawy i nauki z Bee-Botem lub Blue-Botem, która ułatwia dzieciom przyswojenie kształtów geometrycznych 3D. Wym. ok. 75 x 75 cm Wykonana z trwałej tkaniny PCV, podzielona na pola ok. 15 x 15 cm, odpowiadające jednemu "krokowi" robotów Bee-Bot i Blue-Bot
4	Mata do Bee-Bota i Blue-Bota – 1-10 (wzorzec) (1 x PTW)	1 sztuka	Mata z liczbami od 0 do 10 oraz ilustracjami zwierząt odzwierciedlających daną cyfrę na polu. Dzieci ćwiczą sprawność ruchową oraz identyfikują liczby. Wym. ok. 28 x 165 cm Wykonana z trwałej tkaniny PCV, podzielona na pola ok. 15 x 15 cm, odpowiadające jednemu "krokowi" robotów Bee-Bot i Blue-Bot.
5	ABCD programowania - Plansza edukacyjna z pakietem ogólnym klocków ruchu do programowania (wzorzec) (3 x PTW / 1 x SP C)	4 sztuki	Plansza edukacyjna z tkaniny przypominającej filc, zabezpieczona od spodu powłoką antypoślizgową, gwarantującą bezpieczeństwo podczas zabaw w sali. Tkanina - elastyczna i lekka, by można ją łatwo złożyć i przenieść w załączonej do zestawu tubie. • wym. planszy: 158 x 158 cm +/- 5% • 64 kwadratowe pola (8 x 8) o wym. ok. 19 x 19 cm PAKIET OGÓLNY KLOCKÓW RUCHU to zestaw kart o wym. ok. 19 x 19 cm, wykonanych z tektury laminowanej. Tektura jest lekka i poręczna dla małych rączek dzieci, a klocki posiadają ciekawą i kolorową szatę graficzną. W zestawie znajduje się minimum 128 klocków ruchu ułożonych w trzech kategoriach: I. klocki ruchu do nauki podstaw programowania: • start – idź i stop – zatrzymaj się: 8 szt. (po 4 z rodzaju) • strzałki: w prawo, w lewo, do góry, w dół, podskok, obrót w prawo, obrót w lewo): 14 szt. (po 2 z rodzaju) II. klocki matematyczne: • cyfry (na rewersie kropki odpowiadające cyfrom): 18 szt. • liczmany (kropki i jabłka): 18 szt. (po 9 z rodzaju) • kolory: 48 szt. (po 8 z każdego koloru) III. klocki - obrazki tematyczne:

			- bohaterów zabawy w programowanie – rodzeństwa ślimaków (8 szt., 4 z imionami, 4 bez imion) - emocji: 6 szt. (po 2 z rodzaju) - pór roku: 8 szt. (po 2 z rodzaju) 4-częściowe opracowanie „ABCD programowania”, zawierające łącznie minimum 16 scenariuszy zajęć dla najmłodszych dzieci (po minimum 4 w każdej części) na cały rok przedszkolny
6	Kulodrom drewniany 60 elem. (3 x PTW / 1 x SP C)	4 sztuki	Drewniane kulodromy, które można układać w różnych konfiguracjach, Minimum 60 elem. o wym. od 4,3 x 4,3 x 2,1 cm do 17,6 x 4,3 x 2,1 cm +/- 5% minimum 10 szklanych kulek o śr. ok. 1,5 cm
7	Akademia Bambika Laboratorium MED (wzorzec) (1 x PTW / 1 x SP C)	2 sztuki	Laboratorium zawiera wiele sprzętów laboratoryjnych, takich jak: obwód elektryczny, wahadło, lupa, aparat fotograficzny, stojak z probówkami, liczydło, klocki. Za każdym z nich kryją się zadania, które stymulują rozwój dziecka. Moduł zawiera minimum 84 zadania. <u>Wymagania systemowe:</u> 1. Windows XP 32/64-bit + Service Pack 3 + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 2. Windows Vista/7/8/10 64-bit + DirectX 9.0c procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 3GB, Video RAM 1GB, karta dźwiękowa 3. Mac OS X 10.7 64-bit procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB, karta dźwiękowa 4. Android min. 5.0, procesor min. Core Duo 1.8GHz, RAM 1GB, Video RAM 512MB Użytkowanie programu wymaga dostępu do internetu. Licencja na 3 stanowiska.
8	Programowanie w ruchu: Krok po kroku do sprytnych robotów (wzorzec) (1 x PTW / 1 x SP C)	2 zestawy	Zestaw zawiera 4 części: - Krok po kroku. Procesy i czynności cz.1, - Bramy i klucze. Kiedy kolejność ma znaczenie cz.2, - Tajemne znaki. Znaki i kody cz.3, - Język robotów. Pętle i warunki cz.4 Programowanie w ruchu to komplet materiałów, który zawiera: - minimum 205 trwałych, kartonowych elementów do budowania labiryntów i układania instrukcji, przeznaczone do wykorzystania na dywanie - minimum 336 znaków do wykorzystania w zabawach ruchowych - minimum 32 wzory kart pracy, karty postępów z naklejkami do zaznaczania osiągniętego poziomu, certyfikaty, - poradnik metodyczny, - matę do układania labiryntów o wym. 200cm x 250cm +/- 5%
9	Zestaw do eksperymentów – śnieg (12 x PTW / 1 x SP C)	13 sztuk	Zestaw do wykonania śniegu, zawiera: - minimum 5 g poliakrylanu sodu - drewniane mieszadełko - instrukcję obsługi
10	Fun bow - mini eksperyment z tęczą (12 x PTW / 1 x SP C)	13 sztuka	Zestaw do wykonania tęczy, zawiera: - minimum 7 g kryształków hydrożelowych - minimum 3 kolory tabletek barwiących - instrukcję obsługi
11	Kredki - 96 szt. (3 x PTW / 1 x SP C)	4 zestawy	Kredki w zestawie (minimum 96 sztuk) - posiadają antypoślizgowe zagłębienia na kciuk, palec wskazujący i środkowy, ułatwiające trzymanie kredek podczas pisania - także po zatemperowaniu. - dł. ok. 17,5 cm - śr. ok. 1 cm - śr. rysika ok. 0,4 - wym. pudełka 19 x 11,5 x 11,5 cm +/- 5%

12	Warsztat majsterkowicza, 15 eksperymentów (3 x PTW / 1 x SP C)	4 zestawy	Warsztat pozwalający na przeprowadzanie różnorodnych eksperymentów. Całość wykonana ze sklejk. Elementy do przeprowadzania eksperymentów - z drewna i tworzywa sztucznego. Do warsztatu dołączona jest darmowa aplikacja (do pobrania z Google Play i App Store) z bazą instrukcji obrazkowych. • minimum 79 elem. • wym. 49 x 30 x 77,5 cm +/- 5%
13	Kodowanie dźwiękiem (3 z PTW / 1 x SP C)	4 zestawy	Warsztat do nauki kodowania dźwiękiem. Zawartość zestawu: • minimum 46 kart magnetycznych o wym. ok. 8 x 8 cm, w tym 7 pustych kart z możliwością wielokrotnego zapisywania markerami suchoscieralnymi • 1 płyta CD zawierająca minimum 29 ścieżek audio i minimum 3 ścieżki wideo
14	Zoo - kodowanie ze zwierzętami (3 x PTW / 1 x SP C)	4 zestawy	Zawartość zestawu do kodowania: • 2 plansze z mapą zoo • 15 kart aktywności • 25 kart ze strzałkami • 9 drewnianych figurek - przeliczania, - odnajdywania się w przestrzeni - określania kierunków przy rozwiązywaniu zadań pozwala na ćwiczenie uważności, spostrzegawczości i logicznego myślenia. • 24 str. • format: 14 x 26 cm +/- 5%
15	LEGO DUPLO Coding Express (wzorzec) (1 x PTW / 1 x SP C)	2 zestawy	Kodowania poprzez zabawę – wzorzec LEGO DUPLO Coding Express Aplikacja zawiera 4 obszary do odkrywania: Podróże, Emocje, Muzykę i Matematykę. Zawartość zestawu: • minimum 234 elementy • pociąg zmieniający światła i wydający dźwięki • czujnik koloru kompatybilny z 5 kolorowymi interaktywnymi płytkami • minimum 2 zwrotnice kolejowe • minimum 6 dwustronnych kart inspiracji online • podręcznik nauczyciela online z minimum 8 lekcjami • aplikacja kompatybilna z systemem iOS i Android • opakowanie: kartonowe pudełko • wym. ok. 58 x 49 x 19 cm • waga: ok. 4 kg
16	Skrzynka światła i kuweta sensoryczna	1 zestaw	Zestaw do integracji sensorycznej - wspomaga prawidłowy rozwój zmysłu wzroku oraz dotyku. Zestaw zawiera: • skrzynkę światła - 38 x 41 x 6 cm +/- 5% • pilota • kuwetę • drobnoziarnisty piasek – minimum 1 kg • pudełko z akcesoriami: pędzle grube, pędzle cienkie, pędzel z gąbką, grabki i linijka