

Projekt pn. „Kreujemy+Rozwijamy+Ożywiamy+Stymulujemy+Nakreślamy+Odmieniamy=KROSNO” realizowany w ramach Programu Rozwój Lokalny, współfinansowany w 85% ze środków Norweskiego Mechanizmu Finansowego 2014-2021 oraz w 15% z budżetu państwa.

„Wspólnie działamy na rzecz Europy zielonej, konkurencyjnej i sprzyjającej integracji społecznej”

Załącznik nr 1

Opis przedmiotu zamówienia

Dostawa pomocy dydaktycznych do preorientacji zawodowej do przedszkoli i oddziałów przedszkolnych w ramach przedsięwzięcia „Skuteczne planowanie kariery zawodowej jako zwiększenie szans na rynku pracy” Projekt pn. „Kreujemy + Rozwijamy + Ożywiamy + Stymulujemy + Nakreślamy + Odmieniamy = KROSNO” realizowany w ramach Programu Rozwój Lokalny.

Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy dydaktycznych do preorientacji zawodowej do krosnieńskich publicznych przedszkoli i oddziałów przedszkolnych w ramach przedsięwzięcia „Skuteczne planowanie kariery zawodowej jako zwiększenie szans na rynku pracy”.

Zamówienie obejmuje dostawę, pod adres Urzędu Miasta Krosna, ul. Lwowska 28 a, 38-400 Krosno, następujących materiałów dydaktycznych:

poz.	Nazwa	Opis materiałów dydaktycznych	Ilość sztuk
1	Robot do nauki programowania z akcesoriami	Robot do nauki programowania, który może być również wykorzystywany na zajęciach przyrodniczych, matematycznych, artystycznych. Oparty na technologii STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Maths). Możliwy do użytkowania i w pełni funkcjonalny również w wersji offline. W zestawie z robotem dostępne są wykonane z drewna puzzle obrazujące komendy ruchu, z których można układać trasy do pokonania przez robota. Minimalna ilość puzzli w zestawie wynosi 90 sztuk. W pakiecie znajdują się także flamastry do kodowania umożliwiające samodzielne rysowanie tras dla robota. Minimalna ilość flamastrów w zestawie wynosi 4 sztuki. Zabawka posiada podświetlenie LED oraz wbudowany akumulator, który ładuje się za pomocą dołączonego do zestawu kabla USB. Gwarancja minimum 24 miesiące. Produkt spełniający standardy jakości i bezpieczeństwa. Dopuszczony do użytku w jednostkach oświatowych.	28
2	Duża mata do kodowania wraz z akcesoriami	Duża, dwustronna mata do prowadzenia zajęć z zakresu kodowania w placówkach przedszkolnych. Minimalne wymiary maty: 140 cm x 140 cm. Po jednej stronie maty widoczna jest kratownica, a druga składa się ze zgrupowanych kolorystycznie kół. Mata jest trwała i estetycznie wykonana. W pakiecie dostępne są wyprodukowane z trwałego materiału dwustronne krążki o średnicy minimum 6 cm obrazujące m.in.: znaki matematyczne, komendy ruchu, figury geometryczne, litery alfabetu, znaki interpunkcyjne, ilustracje zwierząt, owoców, przedmiotów, kompetencje kluczowe i inne. Łączna minimalna ilość krążków wynosi 650. Zestaw zawiera również minimum 200 plastikowych kubków w różnych kolorach. W zestawie z matą, krążkami i kubkami znajdują się minimum 3 pozycje książkowe przybliżające nauczycielom edukacji przedszkolnej tematykę z zakresu aktywności około programistycznej wychowanków oraz minimum 25 sztuk ćwiczeń dedykowanych starszym grupom przedszkolnym. Alternatywą dla zeszytów ćwiczeń mogą być dwustronne, kolorowe kartoniki, o minimalnym wymiarze 7 cm x 7 cm w ilości minimum 900 sztuk, które mogą zostać użyte do zabawy z matą. Gwarancja minimum 24 miesiące. Produkt spełniający standardy jakości i bezpieczeństwa. Dopuszczony do użytku w jednostkach oświatowych.	14

3	Robot do nauki kodowania z akcesoriami	Robot edukacyjny wraz z akcesoriami do nauki kodowania w grupach przedszkolnych. Możliwy do użytkowania i w pełni funkcjonalny również w wersji offline. Oparty na technologii STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Maths). Robot i akcesoria dostosowane do pracy z dziećmi w wieku od 4 lat. Robot potrafi komunikować się w języku polskim i angielskim. Wyposażony jest w głośnik, czujniki światła oraz baterię. W pakiecie dostępne są minimum 3 zestawy kart do programowania, które po ułożeniu pozwalają wprawić robota w ruch, tak aby wykonywał sekwencję poleceń. Do zestawu dołączona jest również książka z gotowymi scenariuszami do prowadzenia zajęć z kodowania w przedszkolach oraz kurs online przybliżający nauczycielom edukacji przedszkolnej tematykę prowadzenia zajęć z tego zakresu. Gwarancja minimum 24 miesiące. Produkt spełniający standardy jakości i bezpieczeństwa. Dopuszczony do użytku w jednostkach oświatowych.	13
4	Mała mata do kodowania wraz z akcesoriami	Dwustronna, mieszcząca się na stoliku mata do nauki kodowania dla przedszkolaków. Po jednej stronie maty widoczna jest kratownica, a druga składa się ze zgrupowanych kolorystycznie kół. Mata jest trwała i estetycznie wykonana. W pakiecie dostępne są wyprodukowane z trwałego materiału dwustronne krążki obrazujące m.in.: ruch, cyfry, obrazki tematyczne, figury geometryczne i inne. Łączna minimalna ilość krążków wynosi 100 sztuk. Zestaw zawiera również minimum 25 plastikowych kubków w różnych kolorach. W zestawie z matą, krążkami i kubkami znajduje się broszura zawierająca opisane sposoby wykorzystania maty oraz jej akcesoriów w zabawie i nauce. Gwarancja minimum 24 miesiące. Produkt spełniający standardy jakości i bezpieczeństwa. Dopuszczony do użytku w jednostkach oświatowych.	51
5	Robot do nauki programowania z puzzlami	Robot do nauki programowania, który jest dostosowany do użytkowania przez dziecko od 3 roku życia. Oparty na technologii STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Maths) i możliwy do programowania poprzez zapisywanie wybranej ścieżki ręcznie bezpośrednio na robocie, programowanie przy użyciu puzzli z warunkami i zadaniami oraz za pomocą bezpłatnej aplikacji. Robot ma wgrane proste komunikaty głosowe, piosenki oraz bajki. Sterowany manualnie lub głosowo. Robot używa mimiki oraz komunikuje się w języku polskim i angielskim. Może pełnić funkcję odtwarzacza audio. Preferowany większy rozmiar oraz opływowy kształt zabawki. Robot wyposażony jest w wyświetlacz, głośnik zapewniający wyraźny dźwięk oraz wbudowany akumulator, który ładuje się za pomocą dołączonego do zestawu kabla USB. W zestawie dostępne są duże, kolorowe puzzle do układania ścieżki z zadaniami dla robota. Zabawka wykonana jest z atestowanego materiału, który ze względu na wiek użytkownika musi być odporny na uszkodzenia i wstrząsy. Gwarancja minimum 24 miesiące. Produkt spełniający standardy jakości i bezpieczeństwa. Dopuszczony do użytku w jednostkach oświatowych.	22